UAB
Universitat Autònoma de Barcelona

La transformación artística del manga en su diseño de personajes en el shōnen manga de principios del siglo XXI (1995–2010)

Oscar García Aranda

ADVERTIMENT. L'accés als continguts d'aquesta tesi queda condicionat a l'acceptació de les condicions d'ús establertes per la següent llicència Creative Commons: https://creativecommons.org/licenses/?lang=ca

ADVERTENCIA. El acceso a los contenidos de esta tesis queda condicionado a la aceptación de las condiciones de uso establecidas por la siguiente licencia Creative Commons: https://creativecommons.org/licenses/?lang=es

WARNING. The access to the contents of this doctoral thesis it is limited to the acceptance of the use conditions set by the following Creative Commons license: https://creativecommons.org/licenses/?lang=en

La transformación artística del manga en su diseño de personajes en el *shōnen manga* de principios del siglo XXI (1995-2010)

Tesis doctoral

Oscar García Aranda

Dirigida por Artur Lozano Méndez y Joaquín Beltrán Antolín

Programa Doctoral en Traducción y Estudios Interculturales

Departamento de Traducción, Interpretación y Estudios de Asia Oriental

Universidad Autónoma de Barcelona (UAB)

Mayo 2026

UAB
Universitat Autònoma de Barcelona

Para Jorge (Jmena), quien fue un buen amigo y entrañable miembro de diversas comunidades hispanas y anglosajonas de fans de One Piece.

Agradecimientos

En primer lugar, agradecer a mis directores de tesis, Artur Lozano Méndez y Joaquín Beltrán Antolín, por su apoyo y asesoramiento a lo largo de estos 5 años de incansable trabajo, así como a las compañeras y compañeros del SGR InterAsia, entre quienes destacan Shuxin Fang, Oriol Mir Villegas, Raquel Navarro Caparrós, Budi Buhamo, Àngela Altisent y Roberto Figliulo, quien fue además tutor de mi trabajo final de máster (v. García-Aranda, 2020) en la Universitat Pompeu Fabra (UPF). En relación a mi grupo de investigación, destacar que esta tesis doctoral ha sido financiada gracias a la beca predoctoral FISDUR 2022 de la Generalitat de Catalunya mediante el organismo Agència de Gestió d'Ajuts Universitaris i de Recerca (AGAUR), así como gracias a su bolsa de ayudas para movilidad he podido costear algunas estancias de investigación y otras actividades formativas.

De la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB), dar las gracias también a las compañeras y compañeros del programa doctoral en Traducción y Estudios Interculturales, Marc Miranda Neiva, África Nadal Hernández, Isabel González Torrents, Marc Aura Rodrigo y Lourdes Gay Punzano, con quienes he compartido oficina estos últimos años y el día a día de mis tareas de investigación. Y también al resto de compañeras y compañeros afiliados al Departamento de Traducción, Interpretación y Estudios Interculturales, entre los que destacan Tomás Grau de Pablos, Ester Torres Simón, Gustavo Pita Céspedes y Antonio Paoliello, con quienes he compartido la docencia de asignaturas y la organización de todo tipo de jornadas y eventos.

En segundo lugar, agradecer a todo el personal académico e investigador que he conocido y con quien he trabajado en las tres estancias de investigación llevadas a cabo para la realización de esta tesis. Empezando por la estancia de un mes realizada en el proyecto Japanese Visual Media Graph (JVMG) de la Hochschule der Medien de Stuttgart (Alemania), agradecer al Dr. Zoltán Kacsuk y al profesor Magnus Pfeffer por su supervisión y asesoramiento en cuestiones metodológicas. También a los compañeros del Institute for Applied Artificial Intelligence (IAAI)

Patrick Takenaka, Manuel Eberhardinger, Florian Rupp, Johannes Theodoridis, Leon Marius, Saskia Sassen, Tobias Malmsheimer y Marcel Heisler, con quienes compartí oficina durante ese mes.

De mi estancia en Japón, agradecer al personal académico de la Graduate School of Intercultural Studies de la Universidad de Kobe, la profesora Ikegami Yoko, el personal del Museo Internacional del Manga de Kyoto, y las Dras. Olga Antononoka y Koo Bon Won por sus tutorías y asesoramiento. Agradecer también a la Dra. Dalma Kalovics por su visita guiada al Yokote-Masuda Manga Museum, al Dr. Joon Yang Kim por su tutoría y acceso al Anime Intermediate Materials Database (AIMDB) de la Universidad de Niigata, al Dr. Iwashita Housei (Sagami Joshi University) por su amable tutoría e indicaciones, así como al Dr. Stevie Suan (Hosei University) por la reunión que tuvimos y otros consejos recibidos durante el transcurso de esta investigación. Por último, de mi estancia en el Department of Art and Media Studies de la Norwegian University of Science and Technology (NTNU), agradecer al Dr. Lukas R. A. Wilde por su supervisión y tutorías para el planteamiento de las fases finales de la tesis.

Agradecimientos especiales a José Andrés Santiago Iglesias, Jacqueline Berndt, Alba Torrents, Iria Ros, Teresa Ferreiro, Sheuo Hui Gan, Luca Bruno, Filippo Cervelli, Pau Pitarch, Alejandro Sanz Guillén, Pablo Anía y David Díez, compañeras y compañeros con quienes he coincidido en numerosas jornadas y *workshops*, así como a Raquel Sans Barragán, por su ayuda y apoyo en la maquetación y toques finales de esta tesis. Dar las gracias también a los miembros y usuarios del portal *Pirateking.es*, comunidad hispana de fans de *One Piece* a la que pertenezco desde hace más de 15 años y con quienes discuto semanalmente la serie, así como los miembros del *Pirateking Podcast*, en el que he tenido el placer de participar en varias ocasiones.

Por último, agradecer también a mi familia política, estos son mis tíos y tías, mi abuela y, en especial, a mi tío Paco. En un momento en el que mi madre desarrolló numerosas enfermedades mentales —que posteriormente, y por desgracia, derivaron en otro tipo de enfermedades crónicas severas— en

vísperas de mi estancia de investigación en Japón, mi familia no sólo se hizo cargo de una compleja situación doméstica y personal —que también implicaba a mi hermano— si no que además en ningún momento juzgaron y cuestionaron mi decisión de irme, y además me animaron a ello y a seguir con mi trabajo y estudios. De no ser por ellos y ellas, muy probablemente no habría podido ir de estancia de investigación a Japón —así como a otras actividades investigadoras, o el correcto desarrollo de mi actividad laboral— y no habría podido completar esta tesis en su forma y acabado actuales.

Resumen

El estudio formal y artístico del manga japonés se ha abordado a través de elementos formales y semióticos como las viñetas y diálogos, así como de las contribuciones de algunos *mangaka* de gran influencia durante la segunda mitad del siglo XX, como Tezuka Osamu y Ōtomo Katsuhiro, entre otros y otras. En esta tesis, proponemos que las transformaciones artísticas del manga también pueden investigarse a través de sus personajes, su diseño y sus elementos formales constitutivos. El enfoque en el diseño de personajes puede reflejar de manera más directa las posibles influencias y referentes de cada *mangaka*, la originalidad de sus estilos y "gestualidad" de las técnicas de dibujo que utilizan.

Con esta premisa y consideraciones, el objetivo de esta investigación es el de analizar y definir las principales transformaciones formales y estilísticas de la demografía *shōnen manga* a principios del siglo XXI, así como ofrecer un conjunto de propuestas explicativas que nos permitan entender mejor la identidad de los estilos de dibujo analizados y sus posibles transformaciones formales. Para esta labor, se han seleccionado los personajes creados por Oda Eiichirō (*One Piece*, 1997), Kishimoto Masashi (*Naruto*, 1999), Mashima Hiro (*RAVE*, 1999; *Fairy Tail*, 2006) y Arakawa Hiromu (*Fullmetal Alchemist*, 2001) como casos de estudio paradigmáticos de la demografía y período seleccionados. Estos personajes se han analizado mediante una propuesta metodológica cuantitativa, diseñada tras un extenso trabajo de conceptualización y sistematización teórica desarrollado en la primera mitad de la tesis. Esta metodología consiste en una estratificación y codificación común de los diversos elementos formales del diseño de personajes, lo que permite una aproximación exhaustiva y granular a su análisis.

De este modo, se han analizado y codificado manualmente los atributos formales de 720 personajes de entre los cuatro casos de estudio seleccionados, entre los años 1997 y 2010, y distribuidos en cuatro muestras estratificadas de acuerdo con su respectivo *mangaka*. Los resultados del análisis realizado ilustran las diferencias y semejanzas entre los estilos de dibujo de los *mangaka* analizados, y permiten agruparlos en corrientes estilísticas diferenciadas, en relación a posibles referentes y técnicas de dibujo utilizadas.

Resum

L'estudi formal i artístic del manga japonès s'ha abordat a través d'elements formals i semiòtics com ara les vinyetes i els diàlegs, així com mitjançant les contribucions d'alguns *mangaka* influents durant la segona meitat del segle XX, com ara Tezuka Osamu, Ōtomo Katsuhiro i altres. En aquesta tesi, proposem que les transformacions artístiques del manga també es poden investigar a través dels seus personatges, el seu disseny i els seus elements formals constituents. El focus en el disseny de personatges pot reflectir més directament les possibles influències i referents de cada *mangaka*, l'originalitat dels seus estils i la "gestualitat" de les tècniques de dibuix que utilitzen.

Amb aquesta premissa i consideracions, l'objectiu d'aquesta recerca és analitzar i definir les principals transformacions formals i estilístiques de la demografia *shōnen manga* a principis del segle XXI, així com oferir un conjunt de propostes explicatives que permetin comprendre millor la identitat dels estils de dibuix analitzats i les seves transformacions. Per a desenvolupar aquest treball, s'han seleccionat els personatges creats per Oda Eiichirō (*One Piece*, 1997), Kishimoto Masashi (*Naruto*, 1999), Mashima Hiro (*RAVE*, 1999; *Fairy Tail*, 2006) i Arakawa Hiromu (*Fullmetal Alchemist*, 2001), paradigmàtics de la demografia i el període seleccionats. Aquests personatges s'han analitzat mitjançant una proposta metodològica quantitativa, dissenyada després d'un extens treball de conceptualització i sistematització teòrica desenvolupat a la primera meitat de la tesi. Aquesta metodologia consisteix en una estratificació i codificació comuna dels diversos elements formals del disseny de personatges, cosa que permet una aproximació exhaustiva i granular per a la seva anàlisi.

D'aquesta manera, s'han analitzat i codificat manualment els atributs formals de 720 personatges d'entre els quatre casos d'estudi seleccionats, entre els anys 1997 i 2010, i s'han distribuït en quatre mostres estratificades segons els seu respectiu *mangaka*. Els resultats de l'anàlisi realitzat il·lustren les diferències i similituds entre els estils de dibuix dels *mangaka* analitzats, en relació als seus possibles referents i tècniques de dibuix utilitzades.

Abstract

The formal and artistic study of Japanese manga has been approached through formal and semiotic elements such as panels and dialogue, as well as the contributions of some influential *mangaka* during the second half of the 20th century, such as Tezuka Osamu and Ōtomo Katsuhiro, among others. In this thesis, we propose that manga's artistic transformations can also be researched through its characters, their designs, and formal constituent elements. The focus on character design more directly reflect the possible influences and references of each *mangaka*, the originality of their drawing styles, and the "gestuality" of their drawing techniques.

Building on this premise and the outlined considerations, the objective of this research is to analyze and define the main formal and stylistic transformations of *shōnen manga* at the beginning of the 21st century, and to offer a set of explanatory proposals that help us better understand the identity of the drawing styles analyzed and their possible formal transformations. For this work, the characters created by Oda Eiichirō (*One Piece*, 1997), Kishimoto Masashi (*Naruto*, 1999), Mashima Hiro (*RAVE*, 1999; *Fairy Tail*, 2006), and Arakawa Hiromu (*Fullmetal Alchemist*, 2001) have been selected as paradigmatic case studies for the selected demographics and timeframe. These characters will be analyzed through a quantitative methodological proposal, designed after an extensive process of conceptualization and theoretical systematization developed in the first half of the thesis. This methodology consists of the stratification and coding of the various formal elements of character design, which allows a granular approach to their analysis.

Therefore, the formal attributes of 720 characters from among the four selected case studies, spanning the years 1997 to 2010, have been analyzed and manually coded, and distributed into four stratified samples according to their respective *mangaka*. The results of the analysis illustrate the differences among the drawing styles of the *mangaka* analyzed, allowing them to be grouped into distinct stylistic currents, in relation to possible referents and drawing techniques used.

Tabla de Contenidos

Resumen.....I

Índice de Tablas.....IX

Índice de Figuras.....XI

Introduction

Approaching Manga's Visual Language From Character Design.....3

Objectives, Hypothesis, and Research Questions — Defining Manga's Formal Transformations in Character Designs.....7

Methodological Proposal, Objects of Study, and Sources — a Quantitative Formal Analysis of Characters in Contemporary Shōnen Manga.....10

Structure of the Thesis.....15

I El Story Manga Contemporáneo y el Rol de sus Personajes como Mecanismo de Expresión Formal

1. El Manga como Lenguaje Artístico y Medio de Masas 25

1.1. El Manga y la Sociedad Japonesa — su Condición Posmoderna Como Medio Contemporáneo.....28

1.2. La Relación Entre Manga y Anime — el Modelo Media Mix.....33

1.3. Desarticulando el Manga Contemporáneo — sus Diversas Capas de Producción y Consumo.....39

2. Métodos de Trabajo en el Manga — su Sistema Editorial y los Mangaka 45

2.1. La Figura del Editor Como Agente de las Políticas Editoriales.....45

2.2. La Profesión de Mangaka y el Proceso de Creación de un Manga.....50

3. El diseño de Personajes como Catalizador Artístico del Manga 59

3.1. Distinción Entre Kyara y Kyarakutaa — la Naturaleza Ambigua del Personaje de Manga y Anime 61

3.2. La Database Consumption de Azuma Hiroki y los Modos de Expresión moe 76

4. La Noción de Database Expandida — el Lenguaje Visual del Manga y su Flujo de Convenciones Formales Recíprocas 89

4.1. La Semiótica del Manga Como Sistema de Convenciones Formales — Patrones y Transformaciones en el Marco de la Iconografía del Personaje 90

4.2. La Intervención del Artista y el Valor de la “Individualidad” 96

4.3. Mecanismos de Reiteración y Transformación en un Marco Media Mix 103

II Genealogía de Convenciones Formales y Estéticas del Manga

5. El Estudio Formal del Manga 115

5.1. La Crítica de la Expresión del Manga — las Dimensiones del Manga Como Lenguaje Artístico 117

5.2. Una Propuesta Metodológica Cuantitativa — Características Formales Como Patrones de Análisis 125

6. Lo “Mangaesco” y los Modos de Expresión del Manga 137

6.1. La Naturaleza Caricaturesca del Lenguaje Común del Manga 137

6.2. El “Cuerpo Simbólico” y lo Nijigen 143

6.3. Realismo Formal y la Noción de “Realidad” en el Manga 150

7. Cambios y Transformaciones de la Estética “Mangaesca” 157

7.1. Características y Aportaciones del Gekiga 158

7.2. La Vertiente Formal y Estética del Moe 167

8. Categorías y Patrones Formales del Diseño de Personajes 183

8.1. Categorías Formales Primarias — Genealogía de las Líneas, Efectos y Técnicas del Manga.....183

8.2. Categorías Formales Secundarias — el Rostro y sus Elementos Constitutivos 207

III Análisis Estilístico del Shōnen Manga de principios del Siglo XXI mediante su Diseño de Personajes

9. El Shōnen Manga del Siglo XXI — la Industria del Manga en la Década de los Noventa y Principios de Siglo 229

9.1. La “Era de la Burbuja” en los Ochenta y Primera Mitad de los Noventa — la “Edad de Oro” de Weekly Shōnen Jump (1980-1995).....230

9.2. El Manga “Posburbuja” — Declive Comercial del Sector y la Nueva Generación de Mangaka de la Weekly Shōnen Jump en el siglo XXI (1995-2010).....237

9.3. Presentación de los Casos de Estudio — Editores, Perspectivas de Trabajo y Situación de Cada Serie.....248

10. Análisis de los Casos de Estudio — Parámetros, Estructura y Resultados 263

10.1. Estructura, Parámetros y Conceptualización General del Análisis 264

10.2. Exposición de los Resultados del Análisis 297

10.3. Panorama General y Definición de los Estilos de Dibujo 355

IV Discusión de los Resultados del Análisis

11. Discusión de las Categorías Formales Primarias — Referentes, Técnicas e Identidades Estéticas 371

11.1. El Legado Estilístico de Toriyama y Ōtomo — Principales Referentes de Desarrollo Técnico, Lineal y Estético.....374

11.2. Una Evolución Estética Bipartita — lo “Mangaesco” y lo “Nijigen”.....385

11.3. Entre la Agilización del Dibujo y el Virtuosismo del Mismo — Etapa Pregnante y Nuevas Perspectivas de Evolución Formal.....389

12. Discusión de las Categorías Formales Secundarias — Convenciones Arquetípicas, Préstamos Formales y la Sexualización del Medio 397

12.1. Peinados y Rostros — Convenciones Extendidas y "Kawaiificación" del Medio ...397

12.2. Préstamos Formales — Marco de Influencias Recíprocas 407

12.3. Gradual Sexualización — Moe y Diferencias en Perspectiva de Género 417

Conclusions

Towards an Overview of the Formal and Stylistic History of the Shōnen Manga of the Early 21st Century.....433

Bibliografía

Bibliografía Académica — Libros, Artículos y Libros Editados.....447

Otras Monografías — Catálogos de Exposición, Art Books y Manuales de Dibujo 465

Bibliografía Hemerográfica — Entrevistas y Declaraciones en Diversos Medios 469

Obras de Cultura Popular — Manga, Anime, Videojuegos y Películas.....481

Apéndices

Apéndice A. — Series Manga Más Vendidas y Populares.....491

Apéndice B. — Extractos de Entrevistas.....495

Apéndice C. — Resultados de Encuestas de Popularidad de Personajes.....499

Índice de Tablas

Tabla 1. Sumario de la Distribución de Trabajo de un Mangaka 56

Tabla 2. Sumario de las Características de Kyara y Kyarakutaa 68

Tabla 3. Categorías Estéticas “Mangaesco” — “Nijigen-Superflat” 148

Tabla 4. Categoría de Análisis Primario — Resultado Estético 150

Tabla 5. Categoría de Análisis Primario — Balance de Realismo Formal 156

Tabla 6. Balance de Realismo Formal (2) 166

Tabla 7. Resultado Estético (2) 166

Tabla 8. Categoría Formal Secundaria — Balance de Kawaii 174

Tabla 9. Categoría Formal Secundaria — Grado de Sexualización 182

Tabla 10. Parámetro de Análisis — Técnica de Dibujo 197

Tabla 11. Categoría de Análisis Primaria — Contorno 197

Tabla 12. Categoría de Análisis Primaria — Naturaleza de la Línea 197

Tabla 13. Categoría de Análisis Primaria — Grosor de la Línea 198

Tabla 14. Categoría de Análisis Primaria — Rugosidad de la Línea 198

Tabla 15. Categoría de Análisis Primaria — Intensidad de la Línea 198

Tabla 16. Categoría de Análisis Primaria — Uso de la Línea 199

Tabla 17. Categoría de Análisis Primaria — Forma de Líneas 199

Tabla 18. Categoría de Análisis Primaria — Líneas Internas 201

Tabla 19. Categoría de Análisis Primaria — Volumen y Fisicalidad 202

Tabla 20. Categoría de Análisis Primaria — Sombreados 203

Tabla 21. Categoría de Análisis Primario — Canon de Cabezas 205

Tabla 22. Categoría de Análisis — Tamaño de Cabeza 205

Tabla 23. Categoría de Análisis Primaria — Formas 206

Tabla 24. Categoría de Análisis Primaria — Composición Anatómica 207

Tabla 25. Categoría de Análisis Secundaria — Forma de Cara 210

Tabla 26. Categoría de Análisis Secundaria — Mentón 210

Tabla 27. Categoría de Análisis Secundaria — Imagotipo Facial 211

Tabla 28. Categoría de Análisis Secundaria — Accesorio Facial....211
Tabla 29. Categoría de Análisis Secundaria — Tamaño de Orejas....211
Tabla 30. Categoría de Análisis Secundaria — Tamaño de Ojos....214
Tabla 31. Categoría de Análisis Secundaria — Forma de Ojos....214
Tabla 32. Categoría de Análisis Secundaria — Brillo de Ojos....215
Tabla 33. Categoría de Análisis Secundaria — Pupilas....215
Tabla 34. Categoría de Análisis Secundaria — Cejas....215
Tabla 35. Categoría de Análisis Secundaria — Pestañas....216
Tabla 36. Categoría de Análisis Secundaria — Tamaño de Nariz....218
Tabla 37. Categoría de Análisis Secundaria — Forma de Nariz....218
Tabla 38. Categoría de Análisis Secundaria — Tamaño de Boca....219
Tabla 39. Categoría de Análisis Secundaria — Dientes....219
Tabla 40. Categoría de Análisis Secundaria — Labios....220
Tabla 41. Categoría de Análisis Secundaria — Longitud de Pelo....221
Tabla 42. Categoría de Análisis Secundaria — Arreglo de Pelo....221
Tabla 43. Categoría de Análisis Secundaria — Forma de Pelo....222
Tabla 44. Categoría de Análisis Secundaria — Textura de Pelo....222
Tabla 45. Categoría de Análisis Secundaria — Tipo de Pecho....224
Tabla 46. Categoría de Análisis Secundaria — Grado de Nudismo....224
Tabla 47. Sumario del Estilo de Dibujo de Oda Eiichirō....357
Tabla 48. Sumario del Estilo de Dibujo de Kishimoto Masashi....359
Tabla 49. Sumario del Estilo de Dibujo de Mashima Hiro....361
Tabla 50. Sumario del Estilo de Dibujo de Arakawa Hiromu....363
Tabla A1. Top 10 Series Manga Más Vendidas de la Historia....491
Tabla A2. Top 10 Series Manga Más Vendidas en el Año 2008....492
Tabla A3. Top 10 Series Manga Más Vendidas en el Año 2009....492
Tabla A4. Top 10 Series Manga Más Vendidas en el Año 2010....493
Tabla A5. Top 10 Volúmenes de Manga Más Vendidos en el Año 2011....494
Tabla A6. Series Manga Más Populares en Japón por Lustro (1990-2004)....494

Índice de Figuras

Figura 1. Clásicos del Story-Manga de Tezuka Osamu 30
Figura 2. Dinámicas de los Comités y la "Creatividad Colaborativa" 38
Figura 3. El Entorno Mediático del Manga y sus Subsistemas 42
Figura 4. Los Roles de Editor de Manga 48
Figura 5. Relación Entre Editores y Mangaka 54
Figura 6. Series Manga de Publicación Intermitente 57
Figura 7. El Factor Kyara 65
Figura 8. Kyarakutaa Como un "Placer Mangaesco" 67
Figura 9. Funcionamiento de la Database Consumption 81
Figura 10. Mobile Suit Gundam y Neon Genesis Evangelion 82
Figura 11. Database y Semiótica del Manga 93
Figura 12. Cejas Gruesas Como Golden Ratio en los Años Setenta 97
Figura 13. La Invidividualidad de los Mangaka 102
Figura 14. Reproducción de Personajes y Estilos de Dibujo 105
Figura 15. Citación, Variación y Copia con el Paso del Tiempo 109
Figura 16. Libros de Referencia del Manga no Hyōgen Ron 118
Figura 17. Manuales de Cómo Dibujar Manga (Manga No Kakikata) 123
Figura 18. Patrones Formales Primarios y Secundarios 132
Figura 19. Estratificación de los Casos en Categorías y Patrones 134
Figura 20. El "Formato Mickey" 145
Figura 21. Evolucion de lo Mangaesco en la Segunda Mitad del Siglo XX 157
Figura 22. Series Asociadas al Gekiga 159
Figura 23. Clásicos del Shōnen Manga "Posgekiga" (Gekigachō) 164
Figura 24. Bishōjo y Boom del Rom-Com en los Ochenta 169
Figura 25. Series Paradigmáticas del "Grupo del 24" 171
Figura 26. Gag-Manga, Kawaii y Superdeformed 173
Figura 27. Cuerpo "Quimera" 177
Figura 28. Franquicias Asociadas con el "Segundo Boom del Moe" 179
Figura 29. Uso de Técnicas de Dibujo Digital 187

Figura 30. El “Placer por las Líneas” y la New Wave del Manga....192
Figura 31. Primeros Éxitos de la Shōnen Jump....233
Figura 32. Series de la “Edad de Oro” de Shōnen Jump....235
Figura 33. El Final de la “Edad de Oro” de Shōnen Jump....238
Figura 34. Los Tres Pilares de Shōnen Jump (2000-2010)....241
Figura 35. Nuevos Mangaka en Shōnen Magazine (1995-2010)....245
Figura 36. Mangaka de Éxito en Shōnen Gangan....247
Figura 37. Oda Eiichirō, su Obra y One Piece....257
Figura 38. Naruto y su Adapatación Animada....259
Figura 39. RAVE y Fairy Tail....261
Figura 40. Fullmetal Alchemist y sus Adaptaciones Animadas....262
Figura 41. 30 Personajes Analizados en One Piece (1997-1998)....269
Figura 42. 30 Personajes Analizados en One Piece (1999-2000)....270
Figura 43. 30 Personajes Analizados en One Piece (2001-2002)....271
Figura 44. 30 Personajes Analizados en One Piece (2003-2004)....272
Figura 45. 30 Personajes Analizados en One Piece (2005-2006)....273
Figura 46. 30 Personajes Analizados en One Piece (2007-2008)....274
Figura 47. 30 Personajes Analizados en One Piece (2009-2010)....275
Figura 48. 30 Personajes Analizados en Naruto (1999-2000)....276
Figura 49. 30 Personajes Analizados en Naruto (2001-2002)....277
Figura 50. 30 Personajes Analizados en Naruto (2003-2004)....278
Figura 51. 30 Personajes Analizados en Naruto (2005-2006)....279
Figura 52. 30 Personajes Analizados en Naruto (2007-2008)....280
Figura 53. 30 Personajes Analizados en Naruto (2009-2010)....281
Figura 54. 30 Personajes Analizados en RAVE (1999-2000)....282
Figura 55. 30 Personajes Analizados en RAVE (2001-2002)....283
Figura 56. 30 Personajes Analizados en RAVE (2003-2004)....284
Figura 57. 30 Personajes Analizados en Fairy Tail (2006)....285
Figura 58. 30 Personajes Analizados en Fairy Tail (2007-2008)....286
Figura 59. 30 Personajes Analizados en Fairy Tail (2009-2010)....287
Figura 60. 30 Personajes Analizados Fullmetal Alchemist (2001-2002)....288
Figura 61. 30 Personajes Analizados Fullmetal Alchemist (2003-2004)....289
Figura 62. 30 Personajes Analizados Fullmetal Alchemist (2005-2006)....290

Figura 63. 30 Personajes Analizados Fullmetal Alchemist (2007-2008) 291
Figura 64. 30 Personajes Analizados Fullmetal Alchemist (2009-2010) 292
Figura 65. Contorno (Outline) / Período Bianual 300
Figura 66. Grosor de Línea (Line Thickness) / Período Bianual 301
Figura 67. Rugosidad de la Línea (Line Rugosity) / Período Bianual 302
Figura 68. Intensidad de la Línea (Line Intensity) / Período Bianual 303
Figura 69. Forma de la Línea (Line Form) / Período Bianual 304
Figura 70. Formas y Siluetas (Shapes) / Período Bianual 305
Figura 71. Contornos Finos x Líneas Finas 307
Figura 72. Líneas Homogéneas x Líneas Finas 308
Figura 73. Líneas Angulares x Formas Angulares 308
Figura 74. Líneas Angulares x Líneas Rápidas 309
Figura 75. Forma de Líneas X Período / Género 311
Figura 76. Formas y Siluetas Líneas x Período / Género 312
Figura 77. Uso de Líneas (Line Use) / Período Bianual 314
Figura 78. Sombras (Shadows) / Período Bianual 315
Figura 79. Volumen y Fisicalidad / Período Bianual 316
Figura 80. Resultado Estético / Período Bianual 317
Figura 81. Mangaesco x Simplificación 319
Figura 82. Mangaesco X Volumen Plano (Superflat) 319
Figura 83. Mangaesco X Nijigen 320
Figura 84. Simplificación X sin Sombras 320
Figura 85. Balance de Realismo x Edad/´Género — Kishimoto y Arakawa 322
Figura 86. Forma de Rostro (Face Form) / Período Bianual 323
Figura 87. Forma de Rostro (Face Form) / Período Bianual 324
Figura 88. Líneas Angulares x Rostros Cuadrangulares 325
Figura 89. Forma de Rostro X Período / Edad 326
Figura 90. Peinado Angular X Formas Angulares 327
Figura 91. Orejas Grandes X Formas Angulares 328
Figura 92. Proporción de la Nariz 329
Figura 93. Proporción de la Boca 330
Figura 94. Nariz Grande / Nariz Pequeña 332
Figura 95. Boca Grande / Boca Pequeña 332

Figura 96. Forma de Nariz 334
Figura 97. Nariz Marcada x Nariz Puntiaguda 335
Figura 98. Labios X Período / Género 336
Figura 99. Ligero Sombreado x Sin Efecto 337
Figura 100. Labios (Lips) X Período / Género 338
Figura 101. Tamaño de Ojos (Eye Proportion) 339
Figura 102. Forma de Ojos (Eye Form) 341
Figura 103. Ojos Grandes x Ojos Estándar 342
Figura 104. Ojos Cuadrangulares x Ojos Rasgados 343
Figura 105. Ojos Ovalados x Ojos Redondos — Oda y Mashima 344
Figura 106. Brillo de Ojos (Eye Bright) — Oda y Mashima 344
Figura 107. Proporción de Ojos x Período / Género 345
Figura 108. Forma de Ojos X Período / Género 346
Figura 109. Composición Anatómica (Body Composition) / Período 347
Figura 110. Composición Anatómica x Período / Género 349
Figura 111. Cuerpo Muscular x Cuerpo Delgado 350
Figura 112. Grado de Nudismo (Nudity) 351
Figura 113. Tipo de Pecho X Período / Género 352
Figura 114. Grado de Sexualización x Período / Género 353
Figura 115. Balance de Kawaii X Período / Género 354
Figura 116. Distribución Formal y Estética de los 4 Casos de Estudio 365
Figura 117. Genealogía de Tendencias Formales y Estilísticas Entre los 4 Casos de Estudio (1995-2010) 366
Figura 118. Cambios en el Estilo de Dibujo de Toriyama Akira 380
Figura 119. Nishio y sus Trabajos Como Diseñador de Personajes 382
Figura 120. Cambios en Estilo y Técnica de Kishimoto Masashi 384
Figura 121. Comparativa Luffy y Naruto 388
Figura 122. Ejemplos de “Etapa Pregnante” en One Piece (2003-2004) 390
Figura 123. Ejemplos de “Etapa Pregnante” en RAVE y Fairy Tail 391
Figura 124. ”Chibización” En Fullmetal Alchemist 392
Figura 125. Peinados Puntiagudos en Naruto, RAVE y Fairy Tail 398
Figura 126. Otros Referentes de Oda Durante su Adolescencia 400
Figura 127. Variedad de Peinados en Mujeres (Oda y Mashima) 402

Figura 128. Cambios en el Diseño de Chopper (2000-2010) 405
Figura 129. Uso de Fosas Nasales en Kishimoto 408
Figura 130. Ejemplos de Personajes de Estética Cómica / Gag 409
Figura 131. Estética Kawaii en los Diseños de Arakawa 412
Figura 132. Ojos y Puntos en el Estilo de Oda 413
Figura 133. Comparativa de Ojos — Estilos de Oda y Mashima 416
Figura 134. Sexualización de Cuerpos Femeninos en Oda (2005-2010) 420
Figura 135. Erza De Fairy Tail 422
Figura 136. Diseños Masculinos de Kishimoto 423
Figura 137. Diseños Femeninos de Arakawa 424
Figura 138. Diseños Masculinos de Arakawa 425
Figura 139. Diseños de Personaje “Bizarros” — Oda y Mashima 426
Figura 140. Diseños de Ace y Trafalgar Law de One Piece 427
Figura 141. Diseños de la Banda del Sombrero de Paja Tras el Timeskip 428
Figura 141. A Formal and Stylistic Overview of Shōnen Manga in the Early 21st Century (1995-2010) 440
Figura C1. Resultados de la Primera Encuesta de Popularidad de Personajes de One Piece (1998) 499
Figura C2. Resultados de la Cuarta Encuesta de Popularidad de Personajes de One Piece (2009) 500
Figura C3. Resultados de la Quinta Encuesta de Popularidad de Personajes de One Piece (2014) 501

Introduction

Approaching Manga's Visual Language From Character Design[1]

Manga's visual language has been a remarkable field of study within Japanese academia for more than thirty years. With a greater focus on semiotic and narrative elements rather than purely formal ones, aspects such as panel composition (*koma*), balloons (*fukidashi*), onomatopoeia (*giongo*), kinetic lines (*dōsen*), facial expressions (*kei yu*), lines and drawing techniques, as well as character designs have been analyzed by formalist scholars (*manga no hyōgen ron*) such as Natsume Fusanosuke (1995, 1997, 1998), Takekuma Kentarō (1995ab), Takeuchi Osamu (1995), Ōtsuka Eiji (1994, 2003), Yomota Inuhiko (1999) and Itō Gō (2005), among other scholars.

Outside Japan, manga and *anime*—as well as other forms of contemporary Japanese popular culture—have been an interdisciplinary object of study since the mid-nineties. However, some of these studies tend to focus on contents and genres rather than on formal and artistic aspects, aiming to define what these contemporary media tell us about Japan, its culture, and society. Despite the prevalence of that approach in manga and *anime* studies,[2] important reference works have been written in English and Spanish (see Schodt, 2012; Berndt, 1996; Kinsella, 2000; Gravett, 2006; Santiago-Iglesias, 2010; Hernández-Pérez, 2017, among others) approaching manga as media, its main formal and narrative features, its industry, as well as its demographic and content variety. During the last decade, relevant works have focused on the medial and formal capabilities of manga (see Berndt, 2012, 2024; Santiago-Iglesias, 2018ab) and *anime* (see Lamarre, 2009, 2019; Hernández-Pérez, 2017; Suan, 2021), offering greater consideration of Japanese sources and developing their contributions.

[1] This thesis dissertation has been funded by the Generalitat de Catalunya and its Agència de Gestió d'Ajuts Universitaris i de Recerca (AGAUR) through the FISDUR 2022 predoctoral scholarship. The grant and the thesis dissertation were also framed in the project *New Socio-cultural, Political and Economic Developments in East Asia in the Global Context* (2020-2024), coordinated by the SGR InterAsia Research Group.

[2] Some scholars point to biases in manga and *anime* research outside Japan, see Mihara (2025). Jacqueline Berndt (2024, pp. 1-16) also offers meaningful insights on how to approach manga studies.

Even though difficult to research and define—as manga series does not have an "unified" drawing style (Berndt, 1996)—manga's visual language seems to differ and change throughout time. There are remarkable historical narratives (v. Takeuchi, 1995) on the development of manga during the second half of the 20th century that take into account formal and semiotic elements. Some works approach them focusing on their particularities and features within specific demographies or trends—such as *shōjo manga* (Shamoon, 2008, 2012) or *gekiga* (Holmberg, 2010; Rosenbaum, 2012)—while others aim to comprehend the full spectrum of manga art, testing innovative technologies and quantitative methodological approaches (Manovich et al, 2011, 2020; Roth & Kacsuk, 2025).

However, some of these works seem to lack a greater granularity and focus on more specific formal elements of manga's visual language. Even though not always providing a historical retrospective, recent studies have focused on aspects such as facial expressions (Cohn, 2007; Cohn & Ehly, 2016), balloons (Simon-Oikawa, 2025), or onomatopoeia and sound effects (Delaborde, 2024), among other formal and semiotic elements of manga's visual language, with meaningful results and insights. These and other cases[3] may reflect the granularity and stratification of different formal elements within manga's visual language, as well as the virtues of researching them, either individually, looking into other formal elements, or within specific works, *mangaka,* genres, and demographies.

As artists and creators—along with their assistants and editors—of their manga series, *mangaka* can also function as representatives of some of the most common or widely reproduced stylings and formal conventions of manga, due to the popularity and quality of their works, as well as the volume and scope of their productions. For example, Tezuka Osamu has been a widely researched figure, considered the main "architect" behind the key features and conventions of manga's visual language since the end of WWII (see Schodt, 2012, 2011, pp. 59-62; Natsume, 1995, 1998; Takeuchi, 1995, 2016; Ōtsuka, 1994; 148-54; Berndt, 1996, pp. 45-8, 53-5; Itō, 2005; Gravett, 2006**,** pp. 24-6; Santiago-Iglesias,

[3] As previously stated, aspects such as line work or panel composition already had a research tradition within the Japanese formalist critique (s. Natsume & Takekuma, 1995; Takeuchi, 1995).

2010, pp. 78-98), while Ōtomo Katsuhiro and Toriyama Akira are usually referred to as the main renovators of them by the eighties (see Takeuchi, 1995; Takekuma, 1995ab; Natsume, 1998; Minami, 2008; Natsume & Takeuchi, 2009; Saitō, 2011). The influence and formal trascendence of some *mangaka* can be grouped within the limits of a demographic—such as the 24 Group with *shōjo manga* in the seventies—while other cases are "singular enough" to have attracted critical discussion on their own.[4]

Within Japanese formalist manga critics, there are historical narratives of manga based on the career of one specific *mangaka* and its interaction with those of other artists (see Takeuchi, 1995; Natsume, 1998), while historical approaches work on tracing a grid of influences and connections between them (see Minami, 2008; Saitō, 2011). Therefore, some of these *mangaka*—as Tezuka or Ōtomo—can be representative of some "fundamental" formal notions of manga's visual language during the 20th century. Even though some of these "*mangaka*-focused" approaches face certain criticisms,[5] a broader scope on contemporary *mangaka* is needed to research the visual features of manga at the beginning of the 21st century.

Despite publisher fears about decreasing manga sales in the late nineties, sometimes tied with the end of other best-selling manga series, such as *Dragon Ball* (1984) or *Slam Dunk* (1990) (Kinsella, 2000; Nakano, 2009; Koo, 2024), the early 21st century witnessed the emergence of a new breed of young *mangaka*. When the statistics site *Oricon* started to record yearly manga sales in 2008, *One Piece* (1997) by Oda Eiichirō and Naruto (1999) by Kishimoto Masashi—two *shōnen manga series*—were among the best-selling manga series of Japan, with *One Piece* gradually becoming the best-selling manga in history (see Appendix A). Along with *One Piece* and *Naruto*, works such as *Bleach* (2001) by Kubo Tite, *Death Note* (2003) by Obata Takeshi and Tsugumi Ōba, and *Fairy Tail* (2006) by

[4] As could be the case of avant-garde *mangaka* Tsuge Yoshiharu, who passed away recently and a number of biographies have been written in Japan about his life and works (see Holmberg, 2010; Rosenbaum, 2012).

[5] As has been the case with the "Tezukacentrism" of some Japanese formalists scholars working on Tezuka Osamu and his influence from postwar manga. This question will be further developed in chapters 1 and 5.

Mashima Hiro were other notable *shōnen manga* series from this decade, each of them gradually selling tens of millions of copies (see Appendix A).

Some of these *shōnen manga* series, such as Arakawa Hiromu's *Fullmetal Alchemist* (2001), received critical acclaim and academic interest among Japanese manga critics, being considered a new paradigm of contemporary *story manga* (Itō, 2005). Certainly, 20 years later and with enough historical perspective, the late nineties and early 2000s can be approached as a period of change and reinvention within contemporary manga history. Therefore, a formalist approach to some of these meaningful manga series may expand previous historical narratives, from Tezuka Osamu, Ōtomo Katsuhiro and Toriyama Akira as relevant milestones in the second half of the 20th century, to Oda Eiichirō, Kishimoto Masashi or Arakawa Hiromu as contemporary paradigms in the early 21st century.

Alongside these questions, manga and *anime* characters have been a remarkable subject of research in both Japanese and international academia. Characters in contemporary Japanese popular culture have been studied for their aesthetic and commercial implications, their central role in the manga, *anime* and gaming industries (Azuma, 2009; Itō, 2005; Condry, 2013), their expressive capabilities in different media (Nozawa, 2013; Wilde, 2018; Lamarre, 2019; Wilde & Kunz, 2023) and their consumer appeal (Saitō, 2011; Galbraith, 2014, 2019). Focusing on manga, characters have also been a subject of discussion among manga artists and editors (Tezuka, 1996; Takemiya, 2001; Araki, 2015; Torishima, 2023), due to their formal and narrative implications for the popularity, success, and continuity of a manga series, among other considerations.

For these and other reasons that will be further developed throughout the thesis, it seems feasible to propose that character designs, with their formal elements and aesthetic features, are an important node of manga's visual language, its variety of formal conventions, and the stylistic identity of a *mangaka's* drawing style. Therefore, analyzing the designs of Goku, Usagi Tsukino, Luffy, or Naruto—among many other popular characters—could be a representative, extensive, and visually

compelling approach to perceiving and understanding the artistic transformation of manga over the last decades.

Objectives, Hypothesis, and Research Questions — Defining Manga's Formal Transformations in Character Designs

This thesis aims to merge the formal study of manga's visual language with research on manga and *anime* characters to examine the artistic transformation of manga over time. Therefore, the main research topic of this research is to analyze and define the stylistic and aesthetic transformations of *story manga* formal conventions—and, more specifically, of *shōnen manga* demographics—based primarily on character design, throughout a specific historical period: the late nineties and early 2000s (1995-2010). With this focus, the main goal of this thesis is to provide an overview of the main formal, stylistic and aesthetic trends in *shōnen manga*, particularly in character design during the selected time span in the early 21st century.

This task implies the following aims and proceedings. First, to verify that there are formal changes over time, within *mangaka's* output, both because of an evolution of their particular interests as well as based on the combination of external inputs. Second, to define what these changes consist of, that is, a definition of these formal elements and their variations in terms of style and use. Third, to propose an explanation for why formal elements change in the way they do. In this thesis, we consider that these elements and conventions—apparent in character designs—are formal because they are mainly visual, stylistic because they denote the "gesture" of their creators, and aesthetic because they convey different meanings, narratives, and commercial implications.

Overall, this research aims to contribute to the development of a formal and visual contemporary historiography of manga. An historiography that, through focusing on a specific element of manga media—that is, characters and their designs—will

deliver an overview of common formal elements and their variations, through the definitions of some *mangaka* drawing styles and the resulting insights into them. In this regard, the genealogical retrospective generated and proposed in this thesis aims to follow the work of similar previous historical narratives based on specific *mangaka* (see Natsume, 1998; Minami, 2008; Saitō, 2011), albeit expanding their approach and scope to 21st-century *mangaka*, such as Oda Eiichirō or Kishimoto Masashi among other cases.

However, it is important to bear in mind that this research does not aim to establish "absolute" assumptions on manga drawing styles and formal conventions. Rather, it seeks to define and explain the most established, common, and popularized ones, as well as to trace their historical retrospective and evolution. Moreover, the results, insights, and overview that this thesis offers will also work as a theoretical basis for further research, study, and discussion of manga's visual language based on character designs, either within the same study cases and *shōnen manga*, or in other demographics, genres, and periods in contemporary manga history.

Pursuing this objective will test the main hypothesis of the thesis, and it will also elucidate other ancillary puzzles and considerations. Our initial hypothesis is that the comparison between similar *shōnen manga* artists—and their series or franchises—within the same publication period could render a clear depiction of both *shōnen manga*'s formal trends and variations, as well as a definition of their drawing styles based on their character designs. Moreover, and grouped within the same demographics, stylistic shifts in particular *mangaka* could imply that there are reciprocal influences among these *mangaka* along the established timeline. Indeed, a network of influences may be a key factor in defining their drawing style and explaining their artistic variation.

Related to this main hypothesis, there are other complementary considerations and questions that this research aims to verify. For example, stylistic change can be explained by influence among *mangaka*, yet this influence could be shaped in different contexts and forms, such as early-career influences, or a relationship between a *mangaka* and their "teacher" during an assistant training period, and

even the influence of creatives and methods from other media, such as *anime*. As will be further developed throughout the thesis, manga and *anime* share an interrelated history as well as common formal and semiotic features, as both participate in a *media mix* commercial model in which manga series and their characters are expanded throughout different media and products. Therefore, it can be assumed that some *mangaka* can also draw formal influences from *anime*, whether from its visual language, the style of specific animators, or even the animated adaptations of their own manga series.

On the other hand, the visual identity of a drawing style could be defined and framed by the specificities of manga as a media and artistic language, a group of common formal and semiotic features often labelled under the category of "mangaesque" (see Berndt, 2012; Natsume & Takekuma, 1995, Ōtsuka, 1994, 2008; Itō, 2005; Takeuchi, 2005). Even though this concept will be further developed throughout the thesis, manga's visual language is often framed by demographic genres—and their sometimes specific conventions—in order to depict certain contents and topics. This may result in some drawing styles—and specific formal elements— being more or less defined by this thematic framework. Related to the formal specifics of manga, drawing techniques—whether analog, or more recently, digital—could also have important implications for the identity of a drawing style. In this regard, drawing techniques reflect the "gestuality" of a *mangaka,* their ability with their drawing tool, as well as their use of lines, shapes and textures in their character designs.

Finally, other possible explanations for manga's visual variation and transformation could focus on the dynamics of manga industry, as well as the reciprocal relationships between *mangaka*, publishers, and consumers. Manga series are not immune to certain editorial policies—framed by different publishers and magazines —and are subject to consumer and commercial reception across different serialization periods. This last factor can sometimes imply an "affective" response in the consumers, often defined as *moe*, and widely researched by a range of scholars (see Galbraith, 2009, 2014, 2019; Azuma, 2009; Saitō, 2011) in relation to manga and *anime* characters and their formal and narrative features, often

implying processes of sexualization and "cutification". Therefore, formal features and drawing styles can be framed by these restrictions, and they will appeal to different generations of consumers and their changing tastes.

These and other considerations are the questions our research aims to address, either through the conceptualization and development of a comparative analysis of character designs or, especially, through the qualitative discussion of its results. Some of these factors and considerations are more closely tied to specific *mangaka* and conditions, while others—such as drawing techniques, the relationship with *anime*, and consumer response—have ended up being more important than initially expected for the objectives of this thesis.

Methodological Proposal, Objects of Study, and Sources — A Quantitative Formal Analysis of Characters in Contemporary *Shōnen Manga*

To approach these objectives and questions, and to develop a formal overview of our historical framework based on character designs, the drawing styles of four *mangaka*—and their respective manga series—have been selected as case studies for this thesis. These *mangaka* are Oda Eiichirō (*One Piece,* 1997), Kishimoto Masashi (*Naruto*, 1999), Mashima Hiro (*RAVE*, 1999; *Fairy Tail,* 2006), and Arakawa Hiromu (*Fullmetal Alchemist*, 2001). All four manga artists and their series can be considered remarkable paradigms of contemporary *shōnen manga,* both in terms of sales and longevity—especially in the case of *One Piece* and *Naruto*—as well as in global popularity (see Appendix A). From a broader perspective, they also share similar genres, narrative structures, and serialization formats that enable a coherent and standardized comparison between them. All things considered, they are relevant enough to suggest that they make important stylistic contributions to the selected time span, thereby justifying their selection as our study cases.

The drawing styles of these *mangaka* will be analyzed, defined, and compared through their character designs, the main object of study of this thesis, which contains within it part of the formal, stylistic, and aesthetic conventions of manga's visual language. To analyze the formal variety and transformation of a wide range of character designs and their features, this thesis also aims to design, implement, and test a methodological proposal. More specifically, this proposal consists of a quantitative analysis methodology based on insights from "recent" methodological approaches, such as cultural analytics (Manovich et al, 2011, 2020; Roth & Kacsuk, 2025) and, more broadly, digital humanities.[6] Furthermore, its conceptualization stems from and important theoretical axis of this research: the work of Azuma Hiroki, whose *database consumption* theory (Azuma, 2009) allows us to understand manga's visual language as a *database* of formal conventions. Other critics, such as Ōtsuka Eiji (1994) and Takekuma Kentarō (1995ab), and *mangaka*, such as Tezuka Osamu (1996), also conceived manga semiotics as a combination of symbolic patterns.

In this methodological proposal, a range of characters from each series are analyzed using stratified sampling, generating multiple datasets from which a large number of results are extracted, either from each case study or for comparisons between them. These results are generated by filtering the data through parameters, as well as different formal features and analysis categories. As previously stated, character designs are made by different formal elements, ranging from "material" ones—as lines, shapes and textures—to more "conceptual" ones, such as different types of eyes, hair, mouth and face, among other features.

To analyze these character designs in samples, they require stratification by their different types of formal elements and features. This procedure entails generating a variety analytical categories, as well as a codifying the different types of formal elements under the label of "formal patterns" (see Ōtsuka, 1994; Takekuma,

[6] The knowledge about this methodological approach, as well as the starting point for its subsequent development throughout the thesis, is product of a one-month research internship in the Japanese Visual Mediagraph (JVMG) project at Hochschule der Medien, coordinated by professor Magnus Pfeffer, Dr. Zoltán Kacsuk, and Dr. Martin Roth. This research internship was funded by an activities funding bag from the FISDUR 2022 predoctoral scholarship.

1995ab, Tezuka, 1996) according to their analytical category. Therefore, this methodological proposal also requires the manual elaboration of an exhaustive and granular table of codifications, a common language—or *database*, in Azuma's (2009) terms— in which each formal element has been codified and associated with a specific category of analysis.

Through this codified and quantitative granularity, a total of 720 characters have been manually analyzed across 4 study cases, over 7 biannual periods between 1997 and 2010. The analysis is distributed in 5 datasets—one per case study, with a fifth one comprehending all of them. The results reflect formal variations drawing from comparisons between drawing styles, specific formal patterns, and categories of analysis. The findings can be filtered and scrutinized using pivot tables and visually represented with various chart types. Once the results are generated based on the most meaningful categories of analysis and formal patterns, a discussion of them will develop different proposals, that engage the initial hypothesis, research questions, and theoretical considerations of this thesis.

In this regard, a wide range of primary and secondary sources have been used, both for the elaboration of an extensive theoretical framework, its literature review, and the codification of the different formal patterns, as well as for the justification of the study cases and the generation of explanatory proposals in the discussion. On the one hand, secondary sources consist of academic bibliography, which includes books, book chapters and journal articles written by an interdisciplinary range of manga and *anime* scholars. This bibliography has been used to develop the theoretical framework of the thesis and to create the different formal codifications and categories of analysis applied in the analysis, paying special attention to reference works written by renowned Japanese formalist manga critics (see Natsume y Takekuma, 1995; Takeuchi, 1995; Ōtsuka, 1994, 2003; Yomota, 1999; Itō, 2005; Iwashita, 2013, among others).

On the other hand, primary sources mainly consist of interviews and statements made by different *mangaka*—or professionals from the manga and *anime* industry —distributed in all kinds of formats, publications, and media, such as print and

online magazines, art books, exhibition catalogs, blogs, social networks, and “how to draw manga” (*manga no kakikata*) manual books. These sources have been especially useful for contextualizing the 4 study cases and other related *mangaka*, both to justify their selection as case studies and to elaborate explanatory proposals for the results in the discussion. “How to draw manga” books, in their explanations and taxonomies of formal elements, have also been a useful source for elaborating on the different codifications for analysis. On the other hand, some of the ideas and essays of prominent *mangaka*—such as Tezuka Osamu (1996), Koike Kazuo (1985), or Takemiya Keiko (2001), among others—have also been taken into consideration to sustain some arguments of the theoretical framework.

In relation to primary sources, manga series pages and drawings from the 4 case studies—as well as other series and works mentioned throughout the thesis—are also important research materials for this thesis, serving as containers of the object of study itself. Focusing on the study cases, the analyzed illustrations have been extracted from digital versions[7]—either official or fan scanned and translated (*scanlations*)—[8]and different collages with portions of them—as well as other analyzed designs—have been laid out in some chapters of the thesis in order to better illustrate some arguments, as well as to offer a better transparency of the analysis carried out. The reproduction of parts and captions of these copyrighted manga series in this thesis is protected by Article 32.1 of the Spanish Intelectual Property Law (LPI), in which parts of a copyrighted work can be included in other works for research and non-profit purposes, provided that they are properly referenced.[9]

[7] As will be further developed throughout the thesis—more specifically, in chapters 2, 4, and 10—the work of a *mangaka* in his manga series is the format in which their drawing styles and their gradual changes can be better perceived and analyzed.

[8] Various studies (see Douglass et al, 2011; Manovich et al, 2011; Roth and Kacsuk, 205) have highlighted the adequacy and virtues of using scanlations —as well as metadata— generated by fans for the study of manga and *anime*.

[9] These indications have also been consulted with the legal firm counseling the Autonomous University of Barcelona (UAB), as well as their library and digital repository (DDD) services. This inquiry was made in order to submit an open-access version of this thesis to the CORA TDX and TESEO Catalan and Spanish national thesis repositories.

Finally, intellectual property has indeed been one of the main constraints faced throughout the development of this thesis. Apart from the aforementioned copyright restrictions on image reproduction, Japanese publishing corporations that publish our analyzed works—such as Shūeisha and Kōdansha—impose strict regulations on public and academic discourse regarding their *mangaka* and series, as well as on access to them for those purposes. For this reason, most of the statements and interviews by *mangaka* used in this thesis come from official "pro-establishment" publications—art books, magazines, catalogs, among other formats and media—published by the companies they work with. Therefore, it is important to bear in mind that the information coming from these primary sources could be biased to some extent, despite being statements by the manga creators themselves, according to publisher companies' policies and interests.

Regarding this limitations, some of the secondary sources were obtained through various online search engines and databases, while most primary sources and Japanese secondary were accessed at libraries and research centers during a 6 -month research stay in Japan.[10] Some of these research centers and libraries are: the Kyoto International Manga Museum library, the Suginami Animation Museum library, the Yonezawa Yoshihiro Memorial Library of Manga and Subcultures, and the National Diet Library. Other relevant visited centers are the Yokote Masuda Manga Museum and the Archive Center for Anime Studies at Niigata University. However, some primary sources—such as a few exhibition catalogs, specific art books, or TV program recordings—could not be accessed in these libraries either. For this reason, some interviews, quotes, and excerpts have been accessed through the English and Spanish translations provided by some members of the *One Piece* fan community —such as Sandman, Greg Werner and Redon, among others—, uploaded on websites and forums such as *Arlong Park Forums* or *Pirateking*, as well as social networks such as X, among others.

[10] More specifically, I was enrolled in the Graduate School of Intercultural Studies at Kobe University from October 2023 to March 2024, partially funded by the UAB Exchange Program.

Structure of the Thesis

After establishing the research topic, its objectives and case studies, as well as its methodological proposal, the thesis argument will be developed across 12 chapters organized into 4 sections. Sections 1 and 2 work as an exhaustive literature review and theoretical framework, in which categories of analysis and formal patterns are designed. On the other hand, sections 3 and 4 focus on the analysis, its results, and the discussion. First, the case studies will be contextualized, then the analysis carried out and its results will be presented, before finally proceeding with their discussion in the chapters of the last section.

The chapters in section 1 unpack the critical tools introduced so far, establishing the theoretical basis of the thesis, which weaves concepts, theories, and considerations that sustain our approach to studying artistic transformation in manga through character designs. Chapter 1 delimits our focus on “mainstream” manga in the form of *story manga*, reviewing its recent history and contemporary industrial strategies of production and consumption, as the *media mix* model (Ōtsuka, 1989; Steinberg, 2012). These strategies imply manga’s interrelationship with other media, such as *anime*. Chapter 2 further delimits *story manga*, introducing the roles of *mangaka* and the manga editor as crucial actors in the creative process of a manga series, along with their policies, modes of production and working formats.

Having tackled *story manga*, its industry, and artists, chapter 3 focuses on manga characters as our object of study, examining their key-conceptual and commercial features. This chapter also substantiates the relevance of manga characters for approaching manga’s visual language, drawing on important theoretical pillars and, more specifically, Azuma Hideo’s *database consumption* theory (Azuma, 2009). Chapter 4 closes the first section introducing updated concepts and theories parallel to Azuma’s notion of *database*, such as manga’s visual language as semiotics of patterns (Tezuka, 1996; Ōtsuka, 1994, Takekuma, 1995ab). Therefore, the objective of this chapter and of the concepts it present is to deepen

the relationship between manga characters and manga's visual language, understood as a grid of different formal patterns that configure character designs.

Based on the theoretical framework of section 1, chapters of section 2 focus on the formal, stylistic, and aesthetic study of manga, first defining the methodological framework of the analysis in chapter 5, and then introducing, designing, and justifying different formal patterns and analysis categories in its following chapters. Chapter 5 begins by reviewing the contributions of the Japanese formalist manga critique (*manga no hyōgen ron*), and thereafter it details the quantitative methodological proposal of the thesis. This methodological framework addresses the need to stratify character designs into distinct analysis categories and their respective formal patterns, in order to manually analyze them across different samples. As will be further developed in this chapter—and the other ones of the same section—the methodological proposal distinguishes between primary formal patterns and secondary formal patterns. The first ones approach material and artistic aspects—such as lines, shapes, shadow work, and textures—framed by drawing techniques, while the secondary ones deal with more "archetypal" formal elements, such as different types of eye, hair, nose, mouth, or body composition, among other features.

Once the methodology and the aim of designing a table of formal codifications have been set, Chapter 6 focuses on establishing some of manga's common formal features —namely, the components that make manga visually recognizable — under the aesthetic concept of "mangaesque" (see Berndt, 2012; Natsume & Takekuma, 1995; Ōtsuka, 1994, 2008; Itō, 2005; Takeuchi, 2005). This chapter also explores the different ways in which the "mangaesque" negotiates with other aesthetic fields, some of them related to other media, such as *anime*. Depending on how those negotiations unfold, they may lead to a greater or lesser degree of formal realism in manga's drawing styles. Chapter 7 presents the adaptive evolution of "mangaesque" throughout the second half of the 20th century, based on two main trends and their respective aesthetic field.

The first aesthetic field was the *gekiga* comics of the fifties, followed by its subsequent legacy within *shōnen manga* in the late sixties. The second one was the first *moe* boom of the late seventies, a trend heavily influenced by *shōjo manga* and *kawaii* aesthetics, which also introduced new forms of character sexualization that persisted into the early 21st century. Having established the aesthetic category of “mangaesque" and its historical fluctuation based on these subsequent aesthetic fields—*gekiga* in the sixties, and *moe* in the eighties—chapter 8 is exhaustively focused on generating primary and secondary analysis categories and their respective formal patterns. This chapter describe these codifications, offering a brief retrospective of each, as well as drawing on theoretical considerations advanced by various scholars and manga critics.

Building on the established theoretical and methodological frameworks, and the designed analysis categories and codifications, section 3 focuses on contextualizing the study cases, to then proceed with an examination of the analysis carried out and an exposition of its results. In this regard, chapter 9 offers a historical retrospective of *shōnen manga* from the eighties to the early 21st century to contextualize the 4 selected *mangaka* within a period marked by success, commercial recession, and “revival” of the manga industry. This chapter aims to justify the selection of the 4 case studies and the timeframe of the thesis, introducing the profiles and series of Oda Eiichirō, Kishimoto Masashi, Mashima Hiro, and Arakawa Hiromu, in order to better understand the particularities of each *mangaka*, their works, and the manga magazines they belong to.

Chapter 10 is probably one of the most extensive chapters of the thesis, as it systematizes the analysis conducted and provides a descriptive exposition of the results. First, it introduces how the analysis has been structured and the stages of its development. Then, the chapter explains the shortcomings and limitations that were addressed in refining the analytical approach. Afterwards, the succeeding refinements and their virtues, which are the result of applying the designed methodological proposal in the manual creation of the 4 datasets, are explained. Subsequently, the chapter presents some of the obtained results, which are synthesized and visualized through a range of charts, one from each case study

and comparing them. The chapter also provides further elaboration of the results by combining different formal patterns and other parameters to obtain deeper readings. These charts are organized according to their respective category of analysis—from primary analysis categories to the secondary ones—with a description of the most significant formal fluctuations and how each *mangaka* can be grouped with other *mangaka* or how they differ from others in each of the categories. The chapter concludes presenting a summary of the most relevant results, formal changes, tendencies, and considerations within and across all analysis categories, along with four tables that define the main features—and meaningful changes—of the drawing style of each case study in their respective analysis category.

These results can already be considered, to some extent, an important part of the findings and outcomes of this research, as they reflect and define the drawing styles of each case study and their artistic transformation. However, to better address the thesis's hypothesis and research questions, these results require further elaboration in the form of a discussion, developed in the chapters of section 4. Therefore, chapters 11 and 12 focus on offering different explanatory proposals on the results.

These explanations are based on both the considerations developed in the theoretical framework and the aforementioned primary sources, which, to some extent, constitue the available knowledge about each *mangaka*, their drawing methods, influences, works, and relationships with their manga magazine, among other factors and aspects. Following a similar structure to the presentation of results in chapter 10, the explanatory proposals of chapter 11 are focused on primary formal patterns such as lines, volumes, and aesthetics, showcasing the craftsmanship and also "virtuosity" of each drawing style, their use of different drawing techniques, as well as the influences of each *mangaka*. On the other hand, chapter 12 discusses secondary formal patterns such as eye forms and hairstyles, paying attention to other *mangaka* referents but also processes of gradual "cutification" and sexualization of character designs, in parallel to the second *moe* boom a growing trend to appeal to consumer demands and tastes.

Wrapping up the thesis, the conclusions summarize the most feasible and interesting explanatory proposals from the discussion, addressing the objectives and research questions of this research, as well as other important insights that entail both theoretical and methodological considerations. Therefore, an overview of the visual, stylistic, and aesthetic paradigms of *shōnen manga* during the late nineties and early 21st century based on character design is offered, as well as some proposals for further research following similar methodological approaches and interests.

The bibliography distributes and organizes secondary and primary sources into different categories. Secondary sources, such as academic books, book chapters, and journal articles, are labeled as academic bibliography, while statements and interviews located in print and online media are classified as hemerographical bibliography. Art books, exhibition catalogs and "how to draw" manga books, as they reside "in-between" academic secondary sources and primary sources, have been organized as "other monographs". Finally, the bibliography concludes with a list of popular culture works, comprehending the manga and *anime* series, video games, and films analyzed or mentioned throughout the thesis. All sources have been referenced—either in-text and in the bibliography—following the APA referencing style system 7th edition, while footnotes are reserved for expanding side information or pointing out complementary considerations.

Direct quotations from Japanese and English sources are translated into Spanish by the thesis author, as the thesis is written in Spanish, except for the introduction and conclusions, which are written in English. To avoid using Japanese *kanji* in the thesis, Japanese concepts, names, and expressions are transcribed in *rōmaji* using the Hepburn system.[11] In the case of Japanese sources without published English translation, *kanji* names of authors and work titles are supplied in the bibliography, along with the *rōmaji* transcription of the titles and a Spanish translation made by the author of the thesis. Interviews and excerpts accessed through community translations posted on forums, social networks, and websites

[11] However, some specific words —as *kawaii* or *kyarakutaa*— preserve the elongated vowel without macron, as this is the format in which they are usually transcribed even in academic sources.

will include the translator's name a link to the source at the end of their respective references in the bibliography.

Regarding figures and tables, some consist of conceptual maps and diagrams designed in the graphic design software Canva, while charts of the analysis results have been generated in the spreadsheet processing software OpenOffice Calc. Conceptual maps and diagrams, as mechanisms for visually representing ideas, have already been used by various manga critics to intuitively illustrate genealogical connections and influences between *mangaka* and concepts (see Natsume, 1998; Minami, 2008; Ōtsuka, 2008; Saitō, 2011, among others). Images from the analyzed manga series are properly referenced in their respective captions in accordance with APA style—with minor changes and adjusments to suit the thesis overall layout—and the instructions in the Article 32.1 of the Spanish Intelectual Property Law (LPI), which states the intellectual property rights. Tables and figures are also organized in their respective index after the table of contents at the beginning of the thesis.

Finally, this volume also offers a series of appendices, consisting of complementary materials to sustain some of the arguments and statements, as well as research materials whose extension would disrupt a fluent reading of the thesis. Some of the complementary materials consist of tables showing yearly sales of the analyzed manga series, while longer interview excerpts from primary sources are also included in the appendices.

I

El *Story Manga* Contemporáneo y el Rol de sus Personajes como Mecanismo de Expresión Formal

1. El Manga como Lenguaje Artístico y Medio de Masas

El objetivo de este primer apartado y sus capítulos es el de definir el manga y sus diferentes características como lenguaje artístico, medio de masas y producto de consumo cultural en la sociedad japonesa. Utilizamos la palabra manga para referirnos al cómic japonés, creado por tanto en Japón y editado bajo diferentes formatos de publicación y serialización. Algunos críticos (v. Santiago-Iglesias, 2018a; Kacsuk, 2018) han indicado que en la contemporaneidad podemos considerar también como manga aquellos cómics creados y publicados en otros países bajo las características formales y narrativas que comúnmente asociamos con el manga, de manera que se "expande" la noción de manga como categoría artística. En cualquier caso, y aunque estas consideraciones no son ajenas a nuestro estudio,[1] nosotros nos centraremos exclusivamente en el manga producido en Japón, y más concretamente, en la tipología *story manga*.

El *story manga* consiste en manga narrativo de historias seriadas en capítulos, publicados bajo una periodicidad concreta —ya sea sea semanal, mensual o trimestral, entre otros— en revistas de manga donde se publican varias series de misma demografía.[2] Posteriormente, se recogen un conjunto de capítulos de una misma serie[3] y la editorial de la revista los vuelve a publicar en volúmenes compilatorios, por lo general de formato *tankōbon*. De este modo, una serie que se haya publicado en una revista de periodicidad semanal durante cinco años probablemente concluirá su "ciclo de vida" con más de 200 capítulos compilados en una veintena de volúmenes.

[1] Puesto que algunas categorías estéticas que desarrollaremos en capítulos posteriores se han utilizado también en relación al manga de otros países (v. Santiago-Iglesias, 2018a; Kacsuk, 2018) o los procesos de descentralización de la animación japonesa (v. Hernández, 2017, pp. 98-99; Suan, 2021, p.201).

[2] Bajo esta misma definición y características, el término *story manga* ha sido ampliamente utilizado por la crítica académica de estudios de manga (v. Berndt, 1996, p. 21; Takeuchi, 1995; Natsume y Takekuma, 1995; Natsume, 1997, 1998, 2004; Itō, 2005) para su estudio investigación.

[3] Normalmente una decena de capítulos, aunque esta cifra depende de la extensión en páginas de cada capítulo, la cual también está condicionada por la periodicidad de la serie y revista en cuestión.

En algunos casos excepcionales, en los que la popularidad de un manga se conjuga con diferentes intereses comerciales y editoriales, una misma serie puede acabar publicándose durante décadas, rondando o incluso superando la centena de volúmenes compilatorios.[4] Por el contrario, aquellas series que no consiguen cumplir con un mínimo de ventas y popularidad previstas por su editorial, pasan a ser canceladas a las pocas semanas de publicación. Existen otras tipologías de manga, como por ejemplo el manga amateur (*dōjinshi*), los *comic strip* o *4-koma manga* entre otros,[5] algunos de ellos con su propia historia y dinámicas. Sin embargo, el *story manga* es el formato de publicación más *mainstream*, regulado, comercial y prolífico del sector, como también en el que se sitúan los artistas y casos de estudio relacionados con nuestra investigación.

En este sentido, las revistas en las que se publican las series se dividen en diferentes demografías según edad y género, las cuales marcan el tono y enfoque temático de los contenidos como incluso también el apartado visual y artístico. Las demografías congregan diversos géneros tales como la acción y aventuras, el romance, series de deportes (*spōkon*) o de comedia, entre muchos otros, algunos de ellos más o menos específicos dependiendo la demografía. En nuestra investigación focalizaremos en las demografías juveniles como son el *shōnen manga* y *shōjo manga*, y más concretamente en el *shōnen manga*, es decir, el manga orientado principalmente a un público juvenil masculino, en la cual se sitúa nuestro principal caso de estudio y otras series relacionadas. En cualquier caso, ambas demografías cuentan con uno de los segmentos de producción más prolíficos en número de trabajos y representativo a nivel mediático de la industria cultural del manga y también del *anime*, gracias a “clásicos modernos” como

[4] En este sentido, destaca el caso de *Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen Mae Hashutsujo,* normalmente abreviado a *Kochikame* (1976-2016) que se publicó de manera ininterrumpida entre 1976 y 2016 con un total de 1960 capítulos compilados en 201 volúmenes *tankōbon*. Otros ejemplos destacados —aún en publicación — son *Hajime no Ippo* (1989) con 145 volúmenes, y más recientemente *Detective Conan* (1994) con 108 volúmenes, y *One Piece* (1997), uno de nuestros casos de estudio, con 114 volúmenes hasta la fecha.

[5] Estas y otras tipologías de manga aparecen catalogadas en el *Nippon Mangaka Meikan* (1994), y algunas de ellas —como el *4-koma* manga o el *Edo-manga*, que consideraba a diversos maestros de *ukiyō-e* como *mangaka*— son previas a la aparición y desarrollo del *story manga* (Berndt, 1996, p. 21). También podríamos destacar entre estas tipologías lo que Kure Tomofusa (1990) denomina como “manga experimental”, es decir, toda esa corriente de manga más “artístico", derivado del *gekiga* y ajeno a las vías de publicación editorial *mainstream*.

Dragon Ball (1984), *Yū Yū Hakusho* (1990), *Sailor Moon* (1991), *Slam Dunk* (1990) o *Ranma 1⁄2* (1988), entre otros ejemplos.

Al igual que ocurre con el cómic, el manga es comúnmente considerado un lenguaje artístico propio de la cultura de masas, más que *high art* o arte contemporáneo.[6] Sin embargo, es precisamente esta condición de medio de masas la que hace que la industria del manga participe de diferentes estrategias comerciales con otros medios, como el *anime* o los videojuegos, que tienen influencia directa en sus procesos creativos tanto a niveles formales como temáticos. Y también en sus dinámicas sociales, ya sea en sus patrones de consumo y en el establecimiento de una base de aficionados transversal. En definitiva, todos estos procesos denotan la condición posmoderna del manga como medio, como también la naturaleza fluida y contemporánea del mismo.

Establecida esta breve definición del manga, delimitada a los intereses de nuestra investigación, los siguientes capítulos se centrarán en seguir ahondando en su condición como medio de masas y los procesos de la industria cultural que lo produce. Estas dinámicas enmarcan nuestra concepción de *story manga* dentro de diversas dinámicas culturales y comerciales derivadas de la posmodernidad, con sus debidos matices y consideraciones, donde destacan conceptos como *media mix.* Todo ello aspectos de relevancia primordial para nuestra investigación y que nos permitirán focalizar progresivamente en el diseño de personajes, nuestra principal categoría de análisis, a través de la cual analizaremos las diferentes características formales y artísticas del manga, y la evolución estilística de las mismas.

[6] Sin embargo, cabe tener en consideración que en los últimos veinte años el manga ha sido sujeto de múltiples estrategias de *branding* cultural por parte del gobierno japonés mediante el concepto *Cool Japan* (v. Kinsella, 2000, pp. 91-95; McGray, 2002; Kelts, 2006; Alt, 2022), que han elevado su valor y consideración cultural. Del mismo modo, en Japón se han llevado a cabo exposiciones monográficas sobre *mangaka* y series populares desde las últimas décadas del siglo XX, destacando por ejemplo *Toriyama Akira: the World!* (1990) —entre muchas otras— y también se encuentran numerosos museos dedicados al medio, como el Museo Internacional del Manga de Kyoto fundado en 2006. El desarrollo de exposiciones sobre manga se ha extendido también a otros países del mundo, destacando el caso de *Citi Exhibition: Manga* (2019) realizada en el British Museum, lo que ejemplifica la revalorización del manga a nivel artístico y cultural.

1.1. El Manga y la Sociedad Japonesa — su Condición Posmoderna Como Medio Contemporáneo

Una vez introducido qué es el manga, conviene situar el medio dentro del marco teórico de las dinámicas posmodernas *media mix*, un campo de estudio generalmente orientado al *anime* o los videojuegos, pero en el que como veremos a continuación el manga también juega un papel central. Este capítulo desarrolla el auge del manga como síntoma de la génesis de la posmodernidad en Japón,[7] cómo este contexto produce el surgimiento de una nueva base de aficionados y consumidores especializados, y cómo estos procesos se desenvuelven paralelamente al desarrollo de otros medios y plataformas. Todo ello en conjunto, transforma los patrones de consumo, producción y distribución de cultura popular bajo la condición de *media mix*. De este modo, se establece una estrecha relación del manga con otros medios, especialmente el *anime*, lo que permite una cohesión y flujo recíproco de dinámicas creativas y comerciales.

Más allá de los orígenes y precedentes del manga,[8] para los intereses de nuestra investigación conviene situar su desarrollo, tanto como lenguaje artístico y medio de masas en su tipología *story manga*, a partir del final de la segunda guerra mundial y la figura de Tezuka Osamu. Introduciendo brevemente su persona, Tezuka Osamu es ampliamente considerado (v. Schodt, 2012, 2011, pp. 59-62; Natsume, 1995, 1998; Takeuchi, 1995, 2016; Ōtsuka, 1994; Santiago-Iglesias, 2010, pp. 78-98, 148-54; Pellitteri, 2010; Itō, 2005; Berndt, 1996, pp. 45-8, 53-5;

[7] El término posmodernidad, así como otras expresiones que hagan uso del mismo, aparecerán de manera recurrente en los capítulos de este bloque, así como en otras secciones de la tesis, al ser un marco teórico e ideológico relevante de algunas de las teorías y conceptos que vamos a desarrollar, como los de Azuma (2009) o Itō (2005), entre otros. En las próximas páginas —y posteriores capítulos de la tesis— se acotará la noción de posmodernidad que utilizan estos autores para sus ideas de nuestro interés, así como que aspectos adoptan de la misma. Sin embargo, y debido a que esta no es una de la cuestiones principales de esta tesis, no se desarrollará una mayor elaboración o crítica en torno al uso que estos autores hacen de dicha terminología, aunque se señalarán algunas consideraciones al respecto. Para un mayor desarrollo de estas críticas y cuestiones relacionadas con la posmodernidad —y su uso de parte de algunos autores japoneses como Azuma (2009)— véase Ōtsuka y Galbraith (2014), Kacsuk (2020), así como Ivy (1995) para obtener una mayor panorámica del desarrollo de la posmodernidad en Japón.

[8] Los cuales han sido objeto de un extenso y variado debate teórico que propone dos historiografías: una historia "clásica-nacionalista", que localiza los precedentes del manga en los *emaki mono* del siglo XIII como el *Chōjū giga* y la tradición pictórica *ukiyo-e* del período Edo. Por otro lado, una historia del manga como medio, que pone un mayor foco en la llegada a Japón llegada de diversas tiras cómicas estadounidenses y europeas, como también de ilustradores occidentales a finales del sigo XIX (Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 96-101). Para una mayor elaboración de esta discusión véase Schodt, 2012, 2011; Berndt, 1996; Santiago-Iglesias, 2010 y Pellitteri, 2010.

Gravett, 2006**,** pp. 24-6; Napier, 2005, pp. 16-7) el creador del *story manga* debido a las numerosas innovaciones que introdujo a nivel narrativo, formal y estético presentes en *Shin Takarajima* (1947), una historia de más de 200 páginas que es considerada "el primer manga" contemporáneo. El éxito de *Shin Takarajima* propició la expansión nacional de este modelo de su formato y edición, que rápidamente fue captado por las grandes editoriales como Kōdansha.

Según el historiador Takeuchi Osamu (2016, pp. 20-23), con el formato *story manga* Tezuka aspiraba a crear series más largas y con mensajes humanistas, que combinasen tonos cómicos y dramáticos, pero la gradual apropiación del *story manga* por parte de las grandes editoriales propició su "convencionalización" como medio de masas. En cualquier caso, Kōdansha creó en 1947 revistas como *Manga Shōnen*, donde publicarían *mangaka* clásicos como Ishinomori Shōtarō, Akatsuka Fujio o Matsumoto Leiji, y se estableció definitivamente el *story manga* y su sistema editorial siguiendo el modelo de Tezuka (Kinsella, 2000, pp. 27-28). La vasta obra de Tezuka, en la cual se sitúa como pionero en gran parte de los géneros y demografías del medio —desde la ciencia ficción con el clásico *Tetsuwan Atomu* (1952), hasta el *shōjō manga* con obras como *Ribbon no Kishi* (1953)— le ganaron el sobrenombre de "Dios del Manga", siendo el gran propulsor del medio, sus convenciones y sistema. En consecuencia, se convirtió en la principal figura de inspiración de jóvenes *mangaka* durante varias décadas (figura 1).

Como podemos comprobar en base al rol primordial de Tezuka, se podría considerar el *story manga* como un producto de posguerra,[9] y es precisamente por ese contexto que acabaría desempeñando una presencia tan predominante en el Japón contemporáneo, ya que alcanzará una popularidad instantánea debido a su condición de medio de masas barato y de fácil acceso. Con sus adaptaciones animadas —lo que hoy conocemos como *anime*— esa popularidad y presencia se expandió rápidamente, formando parte de las infancias y gustos de

[9] Una posguerra caracterizado por unos primeros años de penuria bajo la ocupación estadounidense, para desde mediados de los años cincuenta dar paso al rampante crecimiento económico de Japón. Para un mayor desarrollo de este contexto histórico y económico desde múltiples ámbitos véase Dower (1999) y O'Bryan (2009), así como Clements (2013, pp. 112-132) para una crónica de los estadios iniciales de la industria del *anime*, las producciones de Tezuka y su combinación con la industria del manga.

nuevas generaciones de niños (Clements, 2013, pp. 112-132). La publicidad y el uso extendido de licencias de personajes en multitud de productos contribuyeron a la popularidad y expansión de personajes bidimensionales diferentes ámbitos de la realidad cultural del país (Honda y Galbraith, 2014, pp. 123; v. Steinberg, 2012).

Figura 1. Clásicos del Story-Manga de Tezuka Osamu



Nota. De izquierda a derecha: *Tetsuwan Atomu* (1952), *Ribbon no Kishi* (1953) y *Jyanguru Taitei* (1950). © Tezuka Osamu, Tezuka Productions, 1950, 1952, 1953.

En este sentido, el crítico de arte Ishiko Junzō (1928-1977) fue de los primeros en considerar el manga un producto del mundo moderno, un medio de masas serializado que apela a las necesidades, gustos e inquietudes de la sociedad, una cultura popular (*taishū bunka*) alejada del gran arte tradicional (Junzō 1967, p. 34 en Suzuki, 2014; v. Kure, 1990; Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 96-101). Estas impresiones son complementadas por el sociólogo Tsurumi Shunsuke (1967), que consideraba el manga un medio capaz de transgredir las barreras entre baja y alta cultura (Tsurumi, 1967 en Kinsella, 2000, pp. 5).

Como indica el filósofo Azuma Hiroki (2009), tras la Segunda Guerra Mundial la sociedad japonesa estaba unificada bajo la “gran narrativa” de la destrucción de la nación y la reconstrucción de la misma. A partir de la década de los sesenta, esta “gran narrativa” japonesa empezó a fragmentarse, y se transformó la cultura y tradiciones del país que la configuraban (Azuma, 2009, pp. 7-14). De acuerdo con

Azuma, la fragmentación de esta “gran narrativa” caracteriza la posmodernidad en Japón, análoga al impacto de unos procesos similares desarrollados en otros países a lo largo de la segunda mitad del siglo XX, y que en Japón se ve reflejada en nuevas producciones culturales, como el manga o el *anime*.

En estos “nuevos” medios, se adaptan figuras, temas, historias y cuestiones tanto de la tradición japonesa como de la realidad contemporánea del país, pero bajo unas nuevas dinámicas, propias de una sociedad de consumo capitalista, siguiendo el modelo hegemónico estadounidense. Estos procesos de apropiación y readaptación generan un nuevo marco de ficción ecléctico, presente en esta nueva y emergente cultura de masas (Azuma, 2009, pp. 7-14). Todo ello produce, de acuerdo con Azuma (2009, pp. 7-14) la idea de un “pseudo Japón”, que reinterpreta las problemáticas y convenciones culturales del país en clave posmoderna.

Por tanto, para Azuma (2009) la noción de posmodernidad congrega en sí la fragmentación y abigarramiento descentralizado de referentes culturales, así como la ruptura de criterios entre alta y baja cultura, y el pastiche visual generado con ello. En base a estas características, adoptadas por autores como Azuma Hiroki (2009) o Itō Gō (2005), la posmodernidad se sitúa, por tanto, como un proceso importante a tener en cuenta en el marco teórico de nuestra investigación. Más allá de cuestiones comerciales y sociológicas, estas consideraciones ayudan a entender el eclecticismo cultural y el marco ficticio de gran parte de las obras del medio, como también de ciertas dinámicas de producción y consumo en la industria que desarrollaremos a continuación.[10]

En relación con estos procesos históricos y culturales, para finales de los setenta las nuevas generaciones empezaron a buscar narrativas alternativas, como las

[10] En relación a lo comentado en notas anteriores, la asociación del manga con la posmodernidad no ha estado exenta de ciertas críticas y consideraciones que también debemos tener en cuenta. Por ejemplo, el crítico de manga Itō Gō (2005, pp. 58-60), apunta que los orígenes del manga en Japón —a mediados del siglo XIX, en este caso— eran vistos como una modernidad, más concretamente como un “extraño moderno”, diferente a las transformaciones que el arte y la literatura experimentaron en esa época. Esta “vaguedad conceptual” establece al *story manga* de posguerra —y por extensión de la segunda mitad del siglo XX— enfatizando su diferencia con el manga “moderno” de preguerra. Para una mayor elaboración de estas cuestiones véase Itō Gō (2005, pp. 58-60), Kinsella (2000, pp. 181-185), Ōtsuka (2003), Ōtsuka y Galbraith (2014), Uno et al (2011), Sayawaka (2019), entre otros.

que se encontraban en el manga y el *anime* —es decir, la ficción— dando lugar al *otaku* (Azuma 2009; Azuma y Galbratih, 2014, pp. 171-2). En esta tesis no vamos a desarrollar en profundidad la cultura *otaku* y sus características,[11] mas sí que vamos a definir brevemente su rol dentro de los procesos de producción y consumo de la industria del manga y *anime*, de acuerdo con los intereses de nuestra investigación. *Otaku* en realidad es un pronombre en segunda persona, equivalente a "tú" o "su merced", pero en la actualidad se utiliza para referirse al consumidor especializado y compulsivo de manga y *anime* (v. Azuma, 2009, pp. 3-6; Saitō, 2007, pp. 223-8; Rivera-Rusca, 2017, Kinsella, 1998, 1999; Clements, 2013, pp. 157-76).

De acuerdo con Ōtsuka Eiji, uno de los principales teóricos de la cultura *otaku*, los *otaku* son un foco neurálgico del consumo de franquicias, así como de la creación de producciones *amateur.* También tuvieron implicaciones a nivel divulgativo y crítico de ambos medios, a través de revistas sobre *anime* tales como *Burikko* (1982), *OUT* (1978), *Animage* (1978), *Newtype* (1985) o *Animec* (1978),[12] entre otras (Ōtsuka y Galbraith, 2014, pp. 44). La génesis de la conocida como subcultura otaku en los años ochenta vino también acompañada de las primeras convenciones de fans del manga y el *anime*. En 1975 se celebró la primera Comic Market —mejor conocida como Comiket— en Tokio, que se convertirá en la cuna del manga amateur (*dōjinshi*), manga *fan-made* creado por jóvenes *mangaka* en ascenso. Por lo general, los *dōjinshi* consisten en parodias de manga y *anime* populares, y se ha considerado que aumentaron las capacidades creativas del manga hacía un enfoque más adulto y muchas veces pornográfico (Santiago-Iglesias, 2010, pp. 107-10, 241-250; Lam, 2010, pp. 235-6; Kinsella, 1998, pp. 301-04; Saitō, 2007, pp. 223-4; Condry, 2013, p. 143).

Fundada y gestionada en primera instancia por el crítico de manga Yonezawa Yoshihiro, la Comiket es un espacio que expande las posibilidades artísticas y

[11] Para estudios de referencia que desarrollen en profundidad la cultura *otaku* véase Ōtsuka (1989), Ōtsuka y Steinberg (2010), Kinsella (1998, 1999, 2000), Azuma (2009), Saitō (2011), Santiago-Iglesias (2010), Rivera (2017), entre otros.

[12] Estas revistas se convirtieron en plataformas de crítica y discusión sobre las series del momento como también de todo tipo de merchandising e ilustraciones oficiales realizadas por los diseñadores de los personajes más populares (Rivera 2017, pp. 319-25; Clements, 2013, pp. 165-70).

expresivas del manga como medio, que a mediados de los setenta estaba copado por unas pocas revistas *mainstream* de gran tirada (Schodt, 2011, pp. 40-2). Gracias a la *Comiket*, el mercado de manga y *anime* se expandió en la década de los ochenta, obteniendo una nueva y mayor dimensión social marcada por convenciones, revistas y el desarrollo de diferentes *fandoms.* Este ecosistema condujo a la maduración de líneas creativas y comerciales que han evolucionado hasta nuestros días.

1.2. La Relación Entre Manga y *Anime* — el Modelo *Media Mix*

Estas dinámicas, que conllevan una expansión y proceso de consolidación del enfoque creativo de ambos medios, se complementa con el afianzamiento de un modelo de mercado *media mix*. De acuerdo con Mark Steinberg (2012), *media mix* es un término teorizado por Ōtsuka Eiji en los ochenta, y, a grandes rasgos, se podría definir como la circulación de personajes, contenidos y narrativas entre diferentes medios (Steinberg 2012, p. 135):[13]

> (…) La disolución de la obra en fragmentos seriados y la ambientalización de los medios, transformando el acceso al *anime* desde un producto creativo estrictamente proyectado para la audiencia, a una ecología de medios que oscila constantemente entre la TV, el cine, el cómic y el fandom activo (Clements, 2013, p. 159, basándose en Steinberg, 2012, pp. 161-9).

El modelo de mercado *media mix* no es exclusivo de la cultura de masas japonesa, y se puede relacionar con otros conceptos similares como *media convergence* (Jenkins, 2006), *transmedia*, *crossmedia seriality* o *media synergy*

[13] Algunos casos paradigmáticos que hacen un uso exhaustivo de este modelo de negocio son franquicias como *Pokémon* (1995) partiendo de los videojuegos, o *Yu-Gi-Oh!* (1996), partiendo del manga, donde también destacan franquicias como *Dragon Ball* (1984) (v. Torishima, 2023, 2025; Saitō, 1996) o *Sailor Moon* (1991) (v. Schodt, 2011, p. 92; Hernández-Pérez, 2017, pp. 52-54). Géneros de *anime* como el *mecha* también nacen de una alianza de los estudios y productoras con compañías jugueteras, como Bandai. En el caso del género *mecha*, el objetivo era vender figuras y juguetes de los robots a los niños que veían las series, como se puede ver en franquicias como *Mazinger Z* (1972) o *Mobile Suit Gundam* (1979), entre otras (Clements, 2013, pp. 154; Rivera-Rusca, 2012, p. 118; Condry, 2013, pp. 119-27).

(Steinberg, 2012, pp. VI-IX),[14] o lemas tales como “un contenido, múltiples usos” (*wan contentsu muruchyūzu*) (Nakano, 2009, pp. 16-18). Sin embargo, en Japón ha sido un modelo estrechamente relacionado con el desarrollo del *anime* como medio desde los orígenes de su industria. Más concretamente, a través de la emisión *Tetsuwan Atomu* (1963) de Tezuka Osamu y su estudio Mushi Pro, considerado el “primer *anime*” de televisión,[15] como también con transformaciones de consumo globales relacionadas con el capitalismo y la condición de “posfordismo"[16] (Steinberg, 2012 pp.viii-xii). Ello se refleja, por ejemplo, en cómo Tezuka, en vistas de que las cadenas de televisión no pagaban mucho por la emisión del *anime* debido a no poder predecir su éxito, siguió el modelo de negocio de Disney, y licenció los personajes a otras compañías para producir merchandising de la serie (Steinberg, 2012, pp. 38-42).[17]

En los ochenta, el formato *media mix* sufrió una expansión demográfica gracias a la editorial Kadokawa Shōten, extensa compañía con multitud de productos culturales interconectados, tales como novelas, cine o música. Con el progresivo ascenso de Tsuguhiko, hermano menor de la familia Kadokawa y presidente

[14] De acuerdo con Hernández Pérez (2017, pp. 126- 129), las principales diferencias entre conceptos como *transmedia* y *cross-media* residen en que mientras que *transmedia* se asocia más con una relación serial y secuencial, las narrativas o franquicias *cross-media* se caracterizan por un desarrollo reticular centralizado. De este modo, la franquicia se expande por diferentes vías relativamente autónomas con base en un núcleo, no exclusivo de ningún medio, aunque con una cohesión de elementos entre una misma franquicia, configurando un *story world* (Hernández-Pérez, 2017, pp. 126-129). Ello también influye en que una franquicia *cross-media* tenga un enfoque más retroactivo y colaborativo, relacionado con los medios implicados y característico de las divisiones de trabajo de la industria japonesa, mientras que una franquicia *transmedia* suele ser producto de un único “creativo genial”, que coordina unidireccionalmente su evolución expansiva de manera premeditada (Hernández-Pérez, 2017, pp. 126- 129). Por otro lado, Hernández Pérez (2017, pp. 109-112) también utiliza el término cross-media para destacar el proceso de adaptación de un medio a otro, implicando una transformación, ajustes y cambios —tanto a nivel formal como narrativo—, así como una hibridación y sinergia con respecto al medio al que se adapta.

[15] Sin considerar necesario remontarnos a los orígenes de la animación en Japón, conviene destacar que existía una tradición de trabajos animados japoneses —ya fueran cortometrajes o largometrajes, entre otros formatos— así como de animadores desde la primeras décadas del siglo XX. De hecho, *Tetsuwan Atomu* tampoco fue la “primera” serie de animación japonesa emitida en televisión, cuyo mérito se atribuye a *Otogi Manga Calendar* (1962) de Yokoyama Ryuichi (Clements, 2013, pp. 90-91). Sin embargo, es debido a las características formales y técnicas del trabajo de Tezuka, su conexión con el manga, así como su proyección comercial en un modelo de media mix, que consideramos a *Tetsuwan Atomu* como el “inicio” de lo actualmente identificamos como *anime*. Para una mayor crónica de la historia de la animación en Japón y el desarrollo de *Tetsuwan Atomu* véase Clements (2013) y Steinberg (2012), así como el capítulo 6 para una mejor definición de las características formales del *anime*.

[16] El posfordismo es un concepto estrechamente relacionado con la posmodernidad, centrado en definir la masificación de los medios en la vida diaria y, por tanto, el modelo de concentración de medios y plataformas de comunicación como base de la acumulación capitalista contemporánea (Steinberg, 2012, pp. VIII-XII).

[17] Gracias a ello, Tezuka consiguió un sustento económico para mantener su estudio de animación y poder así producir más proyectos (Steinberg, 2012, pp. 38-42).

desde 1993, la compañía centró su modelo de negocio en la industria del *anime*, con todo tipo de revistas promocionales[18] y productos *media mix*, que oscilaban entre el manga, los videojuegos, el *anime* y las novelas. De acuerdo con Ōtsuka,[19] se reconfiguró el modelo al formato *media mix* contemporáneo, en el que predomina la dispersión y la deslocalización del producto o trabajo original, con el objetivo de vender cualquier producción del sistema (Steinberg, 2012, p. 160-161, 174; Natsume, 2004, pp. 126-141).

Estos procesos también vinieron acompañados por una serie de innovaciones tecnológicas, que producen nuevos formatos y plataformas de consumo tanto privado como colectivo. Como indica Lamarre (2019, pp. 175-178), a industria cultural japonesa alcanza un nuevo nivel en los ochenta, con la irrupción de los VHS y los videojuegos, dentro del marco social y de consumo de la subcultura *otaku*. Se establece una "ecología de medios" (*media ecology*),[20] que dota de nuevas posibilidades a un modelo *media mix* en constante evolución y transformación (Lamarre, 2019, pp. 229-231). Primero con diferentes medios y formatos de consumo privado —cintas VHS,[21] laserdisc y DVD— para posteriormente dar paso a *hardware* "descentralizado", como los teléfonos móviles y la expansion de internet como herramienta de telecomunicación digital.

Gracias a estos cambios y renovaciones, el formato *media mix* se convirtió en un modelo consolidado también en la estrategia editorial de muchas revistas de manga durante los años ochenta. De acuerdo con el teórico Nakano Haruyuki (2009, pp. 65-85), se estableció un contexto denominado "era de la burbuja

[18] En el caso de Kadokawa Shōten, la revista *Newtype* (1985).

[19] Ōtsuka Eiji, que durante los ochenta era empleado de Kadokawa, fue el principal teórico de la revolución del *media mix* propulsada en los años ochenta por Kadokawa Tsuguhiko.

[20] De acuerdo con Lamarre, una ecología de medios sostenida por por una inversión financiera, psicológica y tecnológica de carácter social, y cuya evolución y consolidación requiere de un exhaustivo análisis de técnicas individualizadoras dentro de los procesos totalizadores de la industria (Lamarre, 2019, pp. 117-20).

[21] La irrupción de las cintas VHS en los ochenta ofreció nuevas posibilidades comerciales y patrones de consumo, como también un nuevo marco de producciones creativas. Un caso paradigmático de estos procesos lo encontramos en las *Original Video Animation* (OVA), producciones de *anime* estrenadas directamente en vídeo doméstico, que permitieron alargar la vida útil de las franquicias con sucesivas películas, secuelas y especiales. Las OVA también fueron un marco de producción obras más experimentales y hasta pornográficas, lo que hizo que la industria creciera, tanto a nivel de producciones como a nivel creativo y temático (Clements, 2013, pp. 157-62; Lamarre, 2019, pp. 272-8).

manga", en el que muchas series manga tendrán un extendido éxito comercial debido a sus adaptaciones animadas, existiendo incluso serializaciones con *anime* programado antes del inicio del manga. En este sentido, Hernández Pérez (2017, pp. 139-140) propone que las demografías más susceptibles de participar en modelos *cross-media* son el *shōnen manga* y el *shōjo manga,*[22] debido a su popularidad y a sus niveles de ventas, pero también por la variedad de géneros y temáticas que ofrecen, lo que permite que sus personajes puedan migrar fácilmente de un medio a otro. En este sentido, los cuatro casos de estudio de esta tesis pertenecen a la demografía *shōnen manga,* de modo que su potencial media mix se complementa con la popularidad, extensión y éxito comercial de la misma previamente señalado.

En términos prácticos y corporativos, el modelo *media mix* funciona bajo "comités de producción" (*seisaku jinkai*) (Hernández-Pérez, 2017, pp. 52-54). Estos comités se establecen de forma temporal entre distintas empresas y corporaciones de diferentes sectores para coordinar su colaboración en un proyecto común, contando con un fondo de presupuesto, y un repartimiento de beneficios por licencias y *copyright* (Hernández-Pérez, 2017, pp. 52-54).[23] La adopción del modelo *media mix* por parte de la industria del manga, como también de la estructura cooperativa de comités, produce diferentes contextos de "creatividad colaborativa" (*collaborative creativity*) entre artistas y creadores de distintos sectores (Condry, 2013, pp. 1-4).

De acuerdo con Condry (2013. pp. 1-4), principal teórico de esta idea, la "creatividad colaborativa" es el proceso creativo multidisciplinar que congrega multitud de industrias y medios del entretenimiento, conectando el *staff* y productores oficiales con las producciones no oficiales. Entre los "actores" que conforman estos procesos encontramos los *mangaka*, editores, productores de

[22] En este sentido, Hernández-Pérez (2017, pp. 52-54; Schodt, 2011, p. 92) cita el caso de la editorial Kōdansha con *Sailor Moon* (1991), publicada en la revista *Nakayoshi*, que a principios de la década de los noventa —bajo el mando del nuevo editor jefe Irie Yoshio— empezó a coordinar de manera simultánea series manga con adaptaciones *anime* programadas pocos meses después de su inicio, ofreciendo una estrategia *media mix* coordinada. Como desarrollaremos en mayor profundidad, casos como *Dragon Ball* también son paradigmáticos de la expansión *media mix* del *shōnen manga*.

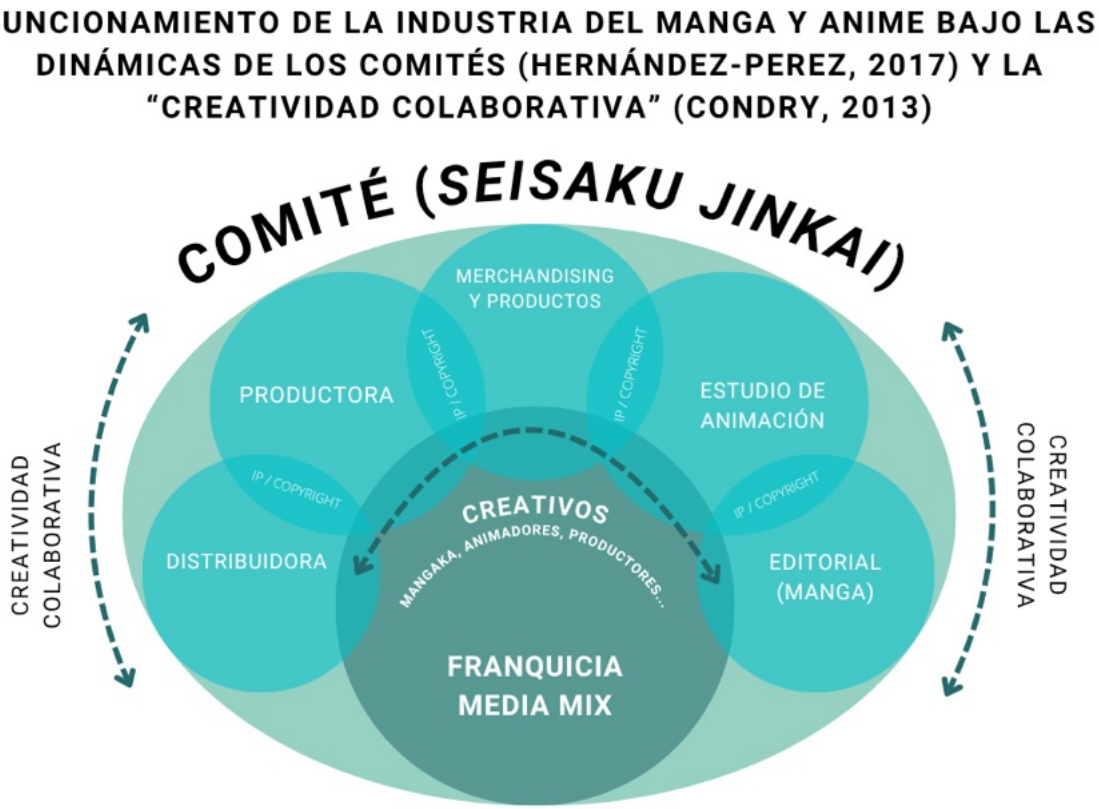
[23] Hernández Pérez (2017, pp. 52-54) ejemplifica el formato de colaboración en "comité" con casos como el manga y película de *Akira*, y menciona también las adaptaciones animadas de *Fullmetal Alchemist* (2001).

anime, animadores y directores, como también patrocinadores y marcas de bienes de consumo, entre otros. Para Condry estos procesos son “el alma del *anime*” y la clave del éxito global de su industria a varios niveles, tanto económico y social como cultural y estético. Se trata de dinámicas que reflejan la heterogeneidad y complejidad del sistema más allá de los medios en sí (figura 2).

Esta “creatividad colaborativa” toma, a grandes rasgos y con variedad de matices, la forma de personajes (*kyarakutaa*) y mundos (*sekaikan*), que se mueven a través de varios medios, y se interrelacionan con los contextos sociales en los que son consumidos y valorados (Condry, 2013, pp. 1-4). Dentro de las dinámicas de la collaborative creativity, los propios *mangaka* pueden llegar a tener una importante implicación en los procesos de creación de un *anime*, pero no solo ellos si no también la propia industria del manga y sus dinámicas. Agentes como los editores, o indicadores como las encuestas de popularidad de las series y sus personajes, utilizadas para saber los gustos de los lectores, y para enfatizar aquellos personajes y contenidos que se ajusten a estas tendencias, son elementos que constituyen según Condry (2013, pp. 106-111), el “capitalismo democrático” (*democratic capitalism*) de la industria del manga.

En definitiva, la estrecha relación entre manga y *anime* se entiende en parte por el desarrollo de modelos de mercado *media mix*, que establecen una convergencia de medios con implicaciones comerciales, sociales y estéticas. En el año 2008, el Ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI) de Japón apuntaba que el 85% de las producciones de manga de la editorial Shōgakukan y el 69% de Kōdansha recibían adaptaciones de *anime*, y durante la primera década del siglo XXI, aproximadamente el 60% de las series *anime* producidas eran adaptaciones de series manga (METI, 2008 en Hernández, 2017, p. 65; Condry, 2013). Así mismo, son varios los críticos (Itō y Galbraith, 2014, pp. 162-8; Berndt, 2008, pp. 302-03) que indican que hoy en día el público accede al manga a través principalmente del *anime* y otros medios como los videojuegos. A su vez, las adaptaciones animadas producen una expansión demográfica de las series adaptadas, y en general un mayor rendimiento económico y mediático de las franquicias (Lamarre, 2019, pp. 241-3).

Figura 2. Dinámicas de los Comités y la "Creatividad Colaborativa"



Nota. Figura de generación propia con Canva, basada en las ideas de Hernández-Pérez (2017) y Condry (2013).

De hecho, y como ya hemos comentado con el caso de *Tetsuwan Atom*, el manga supondría el punto de partida para el propio nacimiento del *anime* de televisión. Del mismo modo, también facilitaba su éxito ya que, debido a su popularización y fácil acceso como medio de masas, el público ya conocía las series y personajes antes de sus adaptaciones animadas (Condry, 2013, pp. 92-8, 101-6; Lamarre, 2019, pp. 241-3). Por el rol central que el manga ha adoptado históricamente dentro del sistema *media mix* como particularidad contextual de Japón, Hernández Pérez (2019, pp. 5-9) propone que podríamos hablar de un modelo *manga media*, un concepto que focaliza en la "complejidad" *transmedia* del manga en términos tanto de producción y distribución como de consumo, con importantes implicaciones a nivel estético en otros medios del mismo sistema, como por ejemplo el *anime*.

Por tanto, y como veremos en capítulos posteriores, la relación entre manga y anime favorece también una serie de conexiones formales y estéticas mediante la itinerancia recíproca de diversas convenciones y soluciones estilísticas entre ambos medios. Ya que, como indica Berndt (2021, pp. 171-2), la condición *media mix* de la industria también se manifiesta en transformaciones dentro de la especificidad de cada medio, con circulación de convenciones y modos de representación entre ellos, así como en el fácil reconocimiento y la asociación de estos con su ecología de medios. En esta misma línea, el crítico Adachi Kayū (2019, pp. 36-62) apunta que la condición media mix de ambos medios produce también un intercambio de técnicas utilizadas y una liminalidad del formato de producción y consumo, de manera que el manga no tiene por qué limitarse al cómic impreso.

En definitiva, ya sea por sus conexiones comerciales o artísticas, los estudios sobre manga y *anime* se han aproximado a ambos medios y su desarrollo paralelo elaborando una amplia variedad de conceptos y teorías complementarias entre sí. Esta condición complementaria ha incentivado la aplicación de ciertos conceptos o categorías de un medio a otro, como también la creación de conceptos análogos para cada medio en cuestión, independientemente de las especificidades que pueda tener cada medio. Es por estas interacciones que, para el exhaustivo desarrollo de una investigación sobre manga, se requiérale también el uso de conceptos, autores o fuentes relacionados con *anime*.

1.3. Desarticulando el Manga Contemporáneo — sus Diversas Capas de Producción y Consumo

Sin embargo, el marco teórico del *media mix* no se limita a explicar las conexiones entre el manga y el *anime*, también ofrece un marco para entender diversas transformaciones en las dinámicas de la industria del manga, como también su concepción como medio. En la misma línea que el concepto de “creatividad colaborativa” de Condry (2013), encontramos también una inevitable relación recíproca entre productores y consumidores, que en la industria del manga toman

la forma de creadores y editoriales, por un lado, y lectores y fans por otro. Para Itō Gō (2005, pp. 17-28), este fenómeno ha expandido la oferta de series y géneros para los consumidores, como también los mecanismos que tienen estos de aproximarse y valorar las obras, entendiendo pues el manga como un "sistema de expresión" con varios niveles y capas, donde el manga como medio —o "género" en palabras de Itō— es el nivel superior, el "entorno mediático" principal, y la pluralidad de "lecturas" y otras características son subsistemas:

> (…) Significa que el "género" del manga es considerado como un "hábitat" superior para una determinada obra o autor, mientras que la estructura de viñetas o la historia pueden considerarse "subsistemas" inferiores para otras obras o artistas. Al hacer eso, creo que puede ser posible abrir la obra y la expresión en las diversas "lecturas" de lectores y señalar firmemente la variedad de "lecturas" en lectores individuales (…) Creo que es también un indicador que hace referencia a la "riqueza" de obras manga singulares. Debe también usarse como eje de crítica cuando se critica una obra. (Itō, 2005, p. 27)

Básicamente, Itō (2005, pp. 60-65) destaca la codependencia entre autor y lector como factor que irrumpe en las dinámicas de la industria del manga *mainstream*, incentivando que los textos no sean independientes de la aceptación de los lectores, los cuales cuentan con un nuevo rol privilegiado debido al juicio y "lectura" de cada uno. De hecho, la aceptación y popularidad de las series se ha evaluado a través de diversos mecanismos empleados por las editoriales, entre los que destacan las encuestas de popularidad de series y personajes. Estas forman parte troncal del funcionamiento de las revistas de *story manga,* al condicionar la continuidad de las diferentes serializaciones y sus *mangaka* (v. Hernández-Pérez, 2017, pp. 140-141). De acuerdo con el editor Torishima Kazuhiko (2023, pp. 10-26), la clave del éxito de un manga reside en que sea "fácil" de leer para los lectores, que son quienes consumen el producto. Por tanto, la perspectiva de la audiencia es importante para el estudio e investigación del manga contemporáneo y sus diversas características, de modo análogo a la relevancia de los autores.

Es en este aspecto donde también entra la relevancia de un “factor social” (*shakaiteki yōin*), definido por la intención e individualidad de cada persona (figura 3). Este factor redefine el valor del tiempo de publicación y consumo, con la obra siendo un objeto atemporal, pero el autor y la contemporaneidad de la misma no, siendo “ambientes” que puedan verse reflejados en la creación y publicación de la obra:

> Nosotros, quienes somos “lectores”, y los “autores” y las personas implicadas en el manga, no vivimos independientemente a la sociedad, de manera que nosotros mismos también somos un sistema de procesamiento para el “hábitat” y el resultado generado de ese proceso, a veces llamado “obra”. (Itō, 2005, pp. 74-5)

Además, críticos como Natsume y Takeuchi (2009, pp. 115-122) destacan el componente generacional detrás de la creciente relevancia de los lectores, la cual se ha expandido aún más con la llegada de nuevas tecnologías y redes de comunicación como internet y las redes sociales. Siendo ya todos ellos consumidores nativos de manga y *anime*, su consumo no solo ha llevado a un mayor valor y estudio de ambos medios, si no también a la posibilidad de que estos lectores interactúen directamente con los modelos de producción de la industria. Ya sea aspirando a convertirse en *mangaka*, productores o también en críticos, tanto profesionales como amateurs, la voz de las lectoras y lectores gana más y más peso gracias gracias a las redes sociales.

De acuerdo con el editor Nakano Haruyuki (2009, pp. 65-85), estas dinámicas también conllevan un cambio demográfico en el perfil de consumidores, ya que si tradicionalmente el lector de manga era un niño, ahora estos apenas acceden al manga —consumen más *anime*— mientras que los adultos y adolescentes son el principal sector demográfico de lectores. Para Nakano (2009), este fenómeno debería llevar también a una reconfiguración del modelo de negocio e industria, que difumine —o haga desaparecer— la rígida división demográfica de las revistas, algo que ya viene sucediendo gracias también al rol del creciente formato digital.

Figura 3. El Entorno Mediático del Manga y sus Subsistemas



Nota. Figura de generación propia con Canva, basada en las ideas de Itō (2005).

Itō (2005) también propone que esta reconceptualización del medio y sus dinámicas parte de un cisma histórico concreto: la muerte de Tezuka en 1989, la cual eventualmente produjo una serie de transformaciones que dieron forma a un nuevo tipo de manga juvenil, denominado por Itō como *gangan manga*. Aunque el término *gangan manga* se base en el título de la revista *Gekkan Shōnen Gangan* editada por Square Enix desde 1991, Itō (2005) utiliza este término para referirse a un nuevo tipo de *story manga* asociado con esa revista —aunque no exclusivo de la misma— del que la crítica formalista y "tradicional" del manga carece de recursos y proximidad suficientes como para saber aproximarse y valorar. Ello produce no solo un "vacío" en la historia del manga (*rekishi no kūhaku*) desde 1990, si no también el mantra de discursos en torno a "la muerte" o "el fin" del manga tras el fallecimiento de Tezuka, quien era considerado por esta misma crítica la "matriz" del manga de posguerra (Itō, 2005, pp. 51).

De hecho, Itō (2005) es bastante crítico con el "Tezukacentrismo" que ha venido arrastrando tradicionalmente la crítica de manga y que ha absorbido la historiografía del medio. También expresa reservas hacia la consideración de la figura de Tezuka como "totalizadora" en términos de arte y expresión (*hyōgen*)[24] por parte de la crítica, con toda innovación o cambio en el medio —como pueden ser las aportaciones e influencia de Ōtomo Katsuhiro— poniéndose constantemente en contraste con Tezuka (Itō, 2005, pp. 62, 248-258). Estas dinámicas han sido definidas por Natsume (1995) como una división bipartita de la historia del manga que combina dos ejes: uno vertical centrado en la historia del manga de posguerra —que podríamos considerar como la vertiente "Tezukacentrica"—[25] y otra horizontal, que congrega el manga contemporáneo y su condición como medio de masas.

De este modo, Itō (2005, pp. 62, 283-297) propone una visión más crítica y reflexiva frente a estos relatos más "catastrofistas" en torno al manga contemporáneo, como también a los relatos "Tezuka-centristas" anteriores, adoptando un posición más propia de "diseccionar" el manga (*manga no kaitai*). Esta perspectiva sirve como marco de análisis para "reconciliarse" con ese bagaje historiográfico más diverso, también para aproximarse a este "nuevo" manga posterior a la muerte de Tezuka, a su calidad narrativa y formal, y a las nuevas posibilidades expresivas que pueda ofrecer el marco recíproco con los lectores del medio (Itō, 2005, pp. 283-297). Tal es así, que Itō (2005, pp. 280-281) considera el *story manga* contemporáneo un lenguaje universal abierto a través de generaciones, que aglomera una acumulación de elementos de cada época a partir de las interacciones entre creativos y lectores, estableciendo, por tanto, una historia de la expresión (*hyōgen shi*) del manga que va más allá de la figura de Tezuka y su influencia posterior.

En definitiva, la reconsideración del manga contemporáneo como un medio más "abierto", que pone un mayor valor en el rol de los lectores y las lectoras, nos

[24] Entendida en este tipo de marco teórico y discusiones como "formalismo", "semiótica" o "estética. Véase el capítulo 5 para un mayor desarrollo.

[25] Relacionada también con la historiografía "clásica y nacionalista" del manga, conteniendo su "linaje" con las artes tradicionales japonesas (v. Berndt, 1996; Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 96-101).

permite delimitar mejor la concepción del *story manga* japonés, que será el marco de estudio de nuestra investigación, y algunos de los factores que convergen en su transformación formal y estilística. Partiendo de todas estas consideraciones, como indica Natsume (1995; 2004, pp. 126-141), podemos situar una doble naturaleza del manga: una como "expresión" —el principal ámbito en el que se centra nuestra investigación— y otra como producto, esta última la cual se puede dividir en tres dimensiones según Natsume: productores —que van desde editores como productores, hasta *mangaka* como subcontratados— distribuidores —principalmente las editoriales— y vendedores, desde librerías a comercios minoristas. Siguiendo esta distinción, el siguiente capítulo ahondará en los organismos y entidades implicados en la producción del manga, así como en las técnicas y métodos de trabajo de estos.

2. Métodos de Trabajo en el Manga — su Sistema Editorial y los *Mangaka*

Establecida la noción de *story manga* en la que se enmarcan las series y convenciones formales con las que trabajaremos, como también los procesos históricos, culturales y comerciales en los que se localizan, este capítulo ofrecerá una panorámica de la profesión de *mangaka* y de sus procesos formativos, así como también de la implicación de otros actores como los editores o los diferentes asistentes que, como se ha indicado en el apartado anterior (v. Natsume, 1995, 2004), dan forma al proceso creativo detrás de un manga. Complementariamente, este capítulo también abordará los diferentes soportes y formatos de trabajo de un *mangaka*, a falta de profundizar en las diferentes técnicas de dibujo en el próximo bloque cuando hablemos de estilos de trazo y dibujo.

2.1. La Figura del Editor como Agente de las Políticas Editoriales

Para aproximarnos a los diferentes profesionales implicados en la producción de manga, cabe primero situar la noción *manga bungyō*, es decir, la división de trabajo que caracteriza la industria editorial del manga (*manga gyōkai*). Este sistema se define por el trabajo conjunto entre *mangaka* y editores dentro de un sector laboral exigente y competitivo, donde predominan las grandes cargas de trabajo en fechas de entrega estrictas (Kinsella, 2000, p. 51). Estas dinámicas las podríamos entender como una forma de "creatividad colaborativa" en términos de Ian Condry (2013), ya que, de este modo, el manga como producto artístico estaría producido por la conjunción de diversos creativos y, en muchos casos, también en relación con otros medios e industrias.

En cualquier caso, dentro de este sistema editorial destaca la figura del editor de manga (*manga henshūsha*), asesor creativo del *mangaka*, cuyo principal objetivo

es lograr el mayor éxito económico de la serie y, por tanto, su continuidad en publicación. Las tareas y funciones de los editores son variadas, desde el control y asesoramiento sobre contenidos que el *mangaka* debe o no incluir en su serie —que pueden ser pautas sobre nuevos personajes, contenidos, vías de desarrollo o decisiones narrativas, entre muchas otras cuestiones— hasta trabajos más prácticos y logísticos. Estos últimos comprenden aspectos tales como gestionar la colocación de los textos de la serie en sus respectivos bocadillos o encuadres, las redes sociales del autor y otros canales de comunicación oficiales dedicados a la promoción de la serie. De este modo, los editores adoptan también el rol más empresarial y "burocrático" de la industria del manga (Kinsella, 2000, pp. 7-8, 55-6, 176; Natsume, 2003, p. 5; Koo, 2024).

Como apunta el "renombrado" editor Torishima Kazuhiko,[1] los roles de los editores son tripartitos al ser directores, gerentes y productores (Torishima, 2023, pp. 102-3):

- Son directores, al cribar los contenidos de cada capítulo según su criterio —el cual debe intentar ser "acertado", de acuerdo a las políticas de la editorial— ayudar a los autores a estructurar sus series, ayudarles en su documentación temática —a veces acompañando a los artistas en viajes— como también informarse de las últimas tendencias en otros medios. En este ámbito, sus objetivos son potenciar y refinar el *appeal* de la serie, para que los lectores se puedan sentir identificados con la misma.
- Son gerentes, al encargarse del bienestar de los *mangaka*, ayudarles con sus finanzas y problemas logísticos —como velar por su espacio de trabajo o encontrar asistentes, entre otros— o incluso dar un soporte emocional, todo en favor de la correcta compleción de los manuscritos de acuerdo con la fecha de entrega previamente establecida.

[1] Torishima Kazuhiko es considerado un editor legendario. Fue el sexto editor jefe de la *Weekly Shōnen Jump*. Estuvo implicado en los grandes éxitos de la revista —como *Dragon Ball* (1984) o *Video Girl Ai* (1989) — durante 20 años, y participó en la creación de videojuegos como *Dragon Quest* (1986) o *Chrono Trigger* (1995) (Torishima, 2025, pp. 2-4).

- Y también son productores, al contribuir en el futuro del artista, su serie y formación, como también diversas estrategias para seguir incrementando el éxito de la obra o posibles futuras series y proyectos.

En este sentido, los editores también se encargan del reclutamiento de *mangaka* noveles mediante concursos y certámenes organizados por las propias editoriales. Estos concursos ofrecen grandes sumas de dinero al ganador, y normalmente garantizan la publicación del *one shot*[2] tanto del ganador como del resto de finalistas en alguna revista de manga de la editorial, pero también permiten establecer unas primeras relaciones (*tantō*) entre los jóvenes *mangaka* y los editores. Los *one shot* no solo deben considerarse un primer trabajo de los autores noveles en el mundo del manga profesional, sino que también suponen una "prueba de fuego" en la que se exige y valora su capacidad para crear personajes atractivos, ya que, si lo consiguen en el *one shot*, es posible que también puedan lograrlo en series de larga duración (Torishima, 2023, pp. 141).

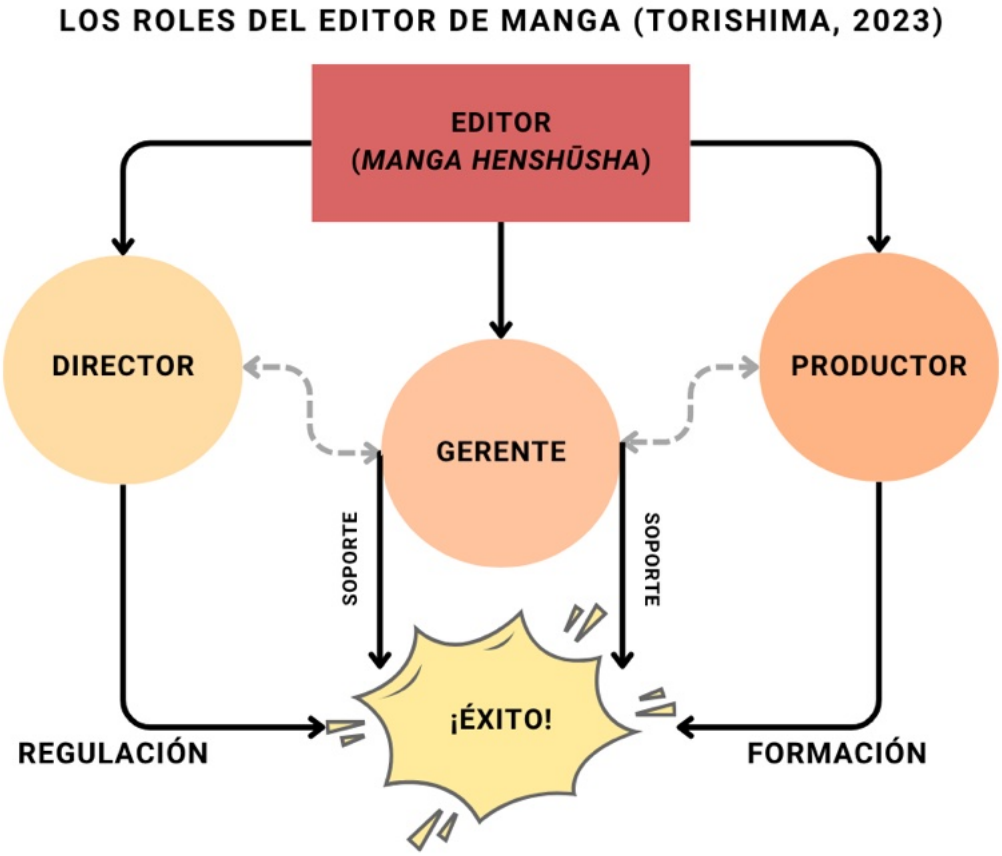
De este modo, los editores evalúan su potencial comercial y artístico, así como garantizan su formación, introduciendo a estos jóvenes artistas como asistentes de *mangaka* ya establecidos, de manera que en un futuro puedan llegar a ser grandes artistas y desarrollen su propia serie dentro de la revista (Kinsella, 2000, pp. 53-4). En palabras de Kishimoto Masashi (2010, pp. 96-106; Torishima, 2023, pp. 10-26), autor de *Naruto* (1999), el editor desempeña además el rol de "primer lector" en la evaluación de su trabajo, y su crítica evita la gestación de actitudes egocéntricas en los artistas. En este sentido, es habitual que exista competitividad entre editores —o también entre los propios *mangaka*— respecto de quién obtiene más ventas o popularidad, incluso dentro de la propia revista (Kinsella, 2000, pp. 173).

Sin embargo, y como se ha indicado previamente, lo editores de manga también instauran un control creativo sobre las series, condicionando las ideas o intenciones de los propios *mangaka* (Koo, 2024). Estas regulaciones no solo se ajustan a finalidades comerciales, sino también a diferentes agendas editoriales o

[2] Historia corta autoconclusiva, generalmente de entre 50 y 70 páginas, realizada por los *mangaka* y enviada a las editoriales para participar en concursos y otras ofertas de trabajo.

incluso políticas (figura 4). Desde finales de los años ochenta y a lo largo de los años noventa, el crecimiento de las convenciones de manga y *anime* como la *Comiket* y el mercado de *dōjinshi* pornográfico ofrecieron una nueva tendencia temática y estética, que se estaba diseminando entre los estilos de dibujo de manga de las revistas *mainstream.* Debido a ello, los editores establecieron una mayor regulación de los contenidos de las series, incentivando todos aquellos aspectos que vayan en consonancia con las estrategias de *branding* cultural del gobierno japonés (Kinsella, 2000. pp. 162-3).

Figura 4. Los Roles de Editor de Manga



Nota. Figura de generación propia con Canva, basada en las ideas de Torishima (2023).

De este modo, el poder intelectual y creativo de la serie suele congregarse en la editorial, y no tanto en el *mangaka*, que en muchas ocasiones se entiende como otro trabajador más del sistema, que debe ajustarse a las propuestas de sus editores si no quiere perder su trabajo (Kinsella, 2000, pp. 7-8). Esta relación de

poder desigual también se refleja en la distribución del *copyright* (*hanken*) de las series, que es compartido entre la editorial y el *mangaka.* En este sentido, la editorial posee el control de la licencia sin necesidad de mediar con el artista que, por lo general, solo recibe un 10% de las ventas de los volúmenes compilatorios de la serie, salvo excepciones en *mangaka* consagrados y *best seller* (Kinsella, 2000, pp. 55).

Estas condiciones producen en ocasiones tensiones y conflictos entre *mangaka* y editores, las cuales forman parte de la "mitología" laboral que envuelve al sector, y que oscilan entre lo personal y el mero trámite profesional. Algunas de estas principales problemáticas son la disciplina a la hora de cumplir con las fechas de entrega y parámetros de calidad (Kinsella, 2000, pp. 9-10). Sin embargo, la cuestión del *copyright* y el control editorial sobre el mismo también deriva en importantes dificultades no solo para investigar las dinámicas editoriales, si no también los procesos de creación del manga llevados a cabo por sus artistas (Natsume, 2016, pp. 88-91). En este sentido, las editoriales deben entenderse, por tanto, como empresas, y las series manga como productos explotados económicamente, y de los que se buscar establecer el mayor control posible, tanto de su rédito económico — en forma de diversas estrategias comerciales o planes de ventas — como también de la privacidad de sus modos de trabajo, vidas y decisiones personales de sus *mangaka*.[3]

Dentro de estas dinámicas, conviene también destacar el rol de las revistas, ya no solo como plataforma de serialización y distribución inicial de las series bajo una periodicidad específica, si no también como mecanismo que refleja diversas políticas editoriales y el *management* de sus editores, artistas y series. Como se indica en la *Enciclopedia de manga contemporáne*o (Takeuchi et al, 2006, pp. 221-235), las revistas, su especificidad de contenidos, como también el aumento de número de las mismas en los años sesenta, son junto al *media mix* uno de los principales factores de expansión y diversificación del manga al impulsar el aumento de series en publicación. Según diversos autores (v. Natsume y

[3] Este "proteccionismo" puede variar de una editorial a otra según sus políticas editoriales, así como el valor asignado a la publicación o artista en cuestión.

Takeuchi, 2009, pp. 54-9), investigar revistas de manga nos permite conocer el contexto en el que se desarrollan sus series, por qué se publican en dicha revista, cuál es el estado de la revista a nivel económico y de popularidad, cómo la serie irrumpe en ella, o la posición de una revista frente a su competencia directa, entre otros datos. Algunas de ellas, como *Weekly Shōnen Jump*, establecen un control de su propia imagen como "marca" editorial mediante el desarrollo de multitud de productos multimedia, como exposiciones, monográficos o documentales de TV, que exteriorizan el trabajo de la revista, sus *mangaka* y sus series de éxito.[4]

Sin embargo, también es una industria que busca expandir y maximizar el rendimiento económico de sus series. Las editoriales son conscientes tanto de la maduración de los lectores y lectoras, la existencia de múltiples generaciones de lectores simultáneas, como también del principal rango de edad de cada una de sus revistas, independientemente de su demografía. De este modo, se adapta el desarrollo de los contenidos y estilos de dibujo a nuevas tendencias culturales y patrones de consumo (Kinsella, 2000, pp. 48-49; Natsume, 2003, p. 5). En esta misma línea, el editor Torishima (2023, pp. 178-189) concluye que la magnitud y competitividad de este sistema editorial deben incentivar que los *mangaka* sean más independientes. Del mismo modo, la industria deberá beneficiar y facilitar el trabajo de aquellos editores que hayan demostrado su solvencia a la hora de producir series de éxito, con las editoriales maximizando sus mecanismos formativos de buenos editores y de captación y formación de nuevos artistas (Torishima, 2023, pp. 178-189).

2.2. La Profesión de *Mangaka* y el Proceso de Creación de un Manga

Paralelamente al rol de los editores y sus respectivas editoriales, en la *manga bungyō* encontramos la profesión de *mangaka*, es decir, el autor o autora de manga. Una profesión que, como acabamos de desarrollar, posee unas

[4] Este fenómeno ha sido denominado por Bryan Hikari-Hartzheim (2021) como "reflexividad industrial" (*industrial reflexivity*), en el que la editorial establece su marca mediante la publicidad de los procesos *behind the scenes* de sus productos.

perspectivas laborales y económicas notablemente limitadas y controladas. Como indican numerosos autores (v. Santiago-Iglesias, 2010, 124-5; Gravett, 2006; Kinsella, 2000), ser *mangaka* es una profesión implacable y poco recompensada tanto a nivel económico como psicológico, además de tener una percepción principalmente negativa en la sociedad japonesa debido a su escasa estabilidad laboral y económica, así como escasas probabilidades de éxito en un sector tan competitivo.[5]

La mayoría de *mangaka* no poseen una formación reglada o superior en arte,[6] aunque en muchos casos la afición al dibujo, consumo de manga y participación de clubs de manga formaron parte de su infancia y adolescencia. En otros casos, muchos de estos jóvenes artistas también empiezan probando suerte en los mercados y convenciones de manga *amateur.*[7] De acuerdo con Nakano (2009, pp. 145-159), este último aspecto tiene su origen con los adolescentes de los años setenta y ochenta, consumidores nativos de manga aficionados al medio y que aspiraron a participar del mismo con sus propias producciones, contar con una mayor resonancia y competitividad en las últimas décadas gracias a internet y las redes sociales.

Elaborando un poco más en la conceptualización de los *mangaka*, Natsume (2004, pp. 70-95) a través de su entrevista con el *mangaka* Chiba Tetsuya, considera que la capacidad de dibujar de los "buenos" *mangaka* es una característica innata que se manifiesta inconscientemente mientras trabajan. Este factor hace que los propios artistas sean a veces incapaces de elaborar en mayor profundidad sobre sus estilos de dibujo o métodos de trabajo, lo que también dificulta por tanto el estudio de sus figuras, aportaciones y estilos. Tradicionalmente, se ha estudiado a los *mangaka* en base al "mensaje" que

[5] En el año 2011, se estimaba que habían aproximadamente 6000 *mangaka* profesionales. Esa cifra disminuyó a 2.500 en 2021, aunque estos datos no contemplan aquellos *mangaka* y dibujantes que publiquen en soportes digitales (Koo, 2024).

[6] En la actualidad, también hay un gran número de ellos que entran al mercado laboral con una formación reglada, ya sea mediante cursos en escuelas vocacionales, o programas de estudios ofrecidos por universidades, como pueden ser la universidad Kyoto Seika (Koo, 2024).

[7] Como por ejemplo es el caso del grupo CLAMP, círculo de autoras que acabaría publicando en revistas de manga mainstream populares series como *X* (1992) o *Cardcaptor Sakura* (1996), entre otras.

buscan transmitir con sus obras, su visión del mundo y la sociedad, como también las interrelaciones entre guionista y dibujante, considerándose al guionista como el "autor original"[8] de la obra, mientras que el dibujante es el que ofrece una representación visual de la misma (Natsume, 2004, pp. 70-95; Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 102-108; Takeuchi, 2016, pp. 100-103).

Este es un punto interesante que incide en la naturaleza colaborativa del trabajo en el manga. En apariencia, la división de trabajo entre diversos creativos y asistentes desarticula la figura del *mangaka* como artista único, situándose como un factor que puede tener una relevancia directa a la hora de definir la identidad y naturaleza de los aspectos formales de una serie. Sin embargo, en la práctica se suele considerar al *mangaka* como autor "acreditado" de la obra que transmite una cierta "sustancia" propia, en contraste con las divisiones de trabajo y autoría que se encuentran, por ejemplo, en el cómic estadounidense. Además, de acuerdo con Torishima (2023, pp. 10-26), muchas veces son las propias editoriales las que asignan las duplas, o dibujantes a guionistas, o series concretas a creativos, teniendo en cuenta la sinergia entre el estilo del dibujante y la obra a adaptar.

En este sentido, miles de *mangaka* son ayudantes o aprendices en formación de algún *mangaka* de mayor renombre y éxito comercial, quienes constituyen una minoría en la industria y generalmente reciben la autoría exclusiva de sus trabajos (Santiago-Iglesias, 2010, 124-5).[9] De acuerdo con Saiga Tadahiro (2016, pp. 84-7), fue de nuevo Tezuka el "primero" en utilizar asistentes,[10] para gradualmente convertirse en un estándar de la profesión debido al crecimiento de la industria y el número de series. En este sentido, Saiga (2016, pp. 84-7) considera que este sistema ha servido como un mecanismo de formación "oculto", empleado por las editoriales y las dinámicas propias del sector.

[8] Cabe mencionar a Kajiwara Ikki o Koike Kazuo, entre otros guionistas destacados de la historia del manga.

[9] Salvo en los capítulos finales, donde normalmente se da crédito a todo el *staff* que ha trabajado en la serie, incluidos editores anteriores

[10] Bajo el nombre de *betaman* o *lineman*, debido a dedicarse principalmente a entintar las ilustraciones.

Sean de mayor o menor estatus, los “maestros” (*sensei*) trabajan con su equipo de asistentes —muchas veces amigos— en su propia casa o en un estudio. Funcionando en una estructura jerárquica similar a la de los talleres de los pintores renacentistas o los gremios de artesanos de la Edad Media, los ayudantes se forman y albergan las expectativas de en un futuro ser los “maestros" de su propia serie y grupo de asistentes (Kinsella, 2000, pp. 55-6; Santiago-Iglesias, 2010, pp. 124-5). En cualquier caso, todos ellos padecen las duras jornadas de trabajo, caracterizadas por dormir pocas horas, y también la ansiedad por la “supervivencia” comercial de la obra en la que trabajan y por cumplir con las cotas de éxito para su continuidad en la publicación (Santiago-Iglesias, 2010, p. 126; Kinsella, 2000, p. 171).

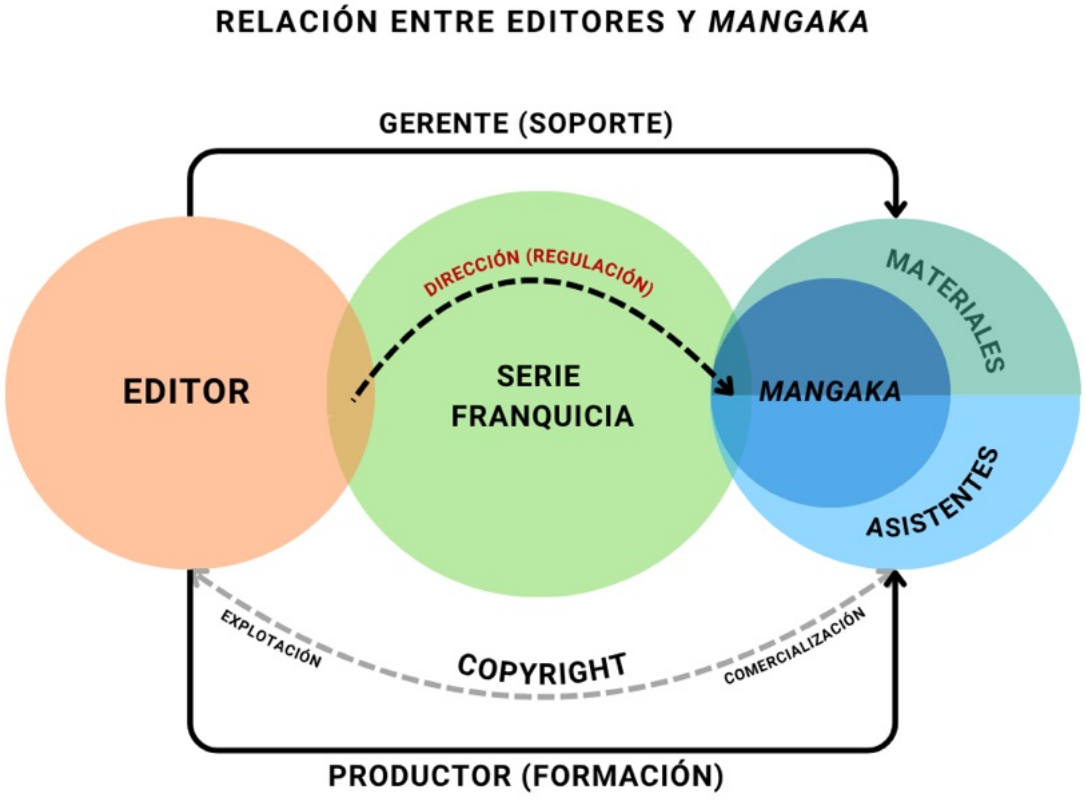
Sin profundizar en cuestiones contractuales y salariales,[11] los *mangaka* y sus asistentes trabajan subcontratados bajo el sistema de las editoriales (Kinsella, 2000, p. 8). Algunos *mangaka* veteranos y con gran prestigio, como Tezuka Osamu o Saito Takao, llegaron a establecer sus propios estudios y asistentes a modo de empresa, siendo estas un intermediario que mediaba entre sus trabajos y las editoriales. Sin embargo, se trata de casos puntuales y aislados, ya que, por lo general, un *mangaka* carece del suficiente capital y renombre suficientes para gestionar estos procesos, o bien las editoriales en las que publican no les permiten adquirir este tipo de independencia laboral y contractual (Kinsella, 2000, pp. 51-2; Natsume, 2004, pp. 70-95).

Cabe destacar que el contrato de asistentes es, junto al alquiler del estudio, uno de los principales gastos de los *mangaka*, al que se suma también el gasto de materiales utilizados, encarecido con el uso de técnicas digitales que requieren de ordenadores y tabletas de alta gama, aunque en la práctica dicha transición también haya facilitado el teletrabajo y telecomunicaciones entre el *staff,* con la posibilidad de ahorrarse el alquiler de espacios (Torishima, 2023, pp. 102-103). Paralelamente al aspecto salarial, encontramos también los derechos de comercialización y explotación de la serie, los cuales se entrelazan con la

[11] Véase Kinsella (2000, pp. 53-55), Torishima (2023, pp. 102-103) y Koo (2024) para una mayor referencia y desarrollo de estas cuestiones.

cuestión de la propiedad intelectual, en la que, como se ha indicado previamente, las editoriales y otros conglomerados poseen una parte sustancial del *copyright*. De acuerdo con Torishima (2023, pp. 102-103), los derechos de comercialización —esto es, la participación de la serie en procesos *media mix* como la creación de un *anime* o de *merchandising*, entre otros— recaen en la autorización del *mangaka*, mientras que los derechos de explotación están gestionados por los editores, que reciben grandes sumas de dinero por su labor de "intermediarios" (figura 5).

Figura 5. Relación entre Editores y Mangaka



Nota. Figura de generación propia con Canva, basada en las ideas de Torishima (2023), Kinsella (2000) y Santiago-Iglesias (2010).

Una vez establecidos estos dos agentes —los *mangaka* y sus editores— conviene desarrollar, a grandes rasgos, el proceso de creación y publicación de los capítulos de un *story manga* (tabla 1). Normalmente, aunque sin ser un patrón estricto y estandarizado, los capítulos se completan y entregan entre tres y dos

semanas antes de la fecha de publicación oficial, y comienzan su producción los domingos o lunes, con un primer contacto entre el *mangaka* y el editor para plantear el contenido del siguiente capítulo. En este primer contacto se elabora un *storyboard* abocetado a lápiz del capítulo —lo que se conoce como *name*— con la distribución de viñetas y bocadillos, sujeto a las intervenciones y sugerencias que hace el editor.

Una vez puesto en común este proceso y el editor haya validado la dirección de la serie, el *mangaka* y su equipo empiezan a repasar con lápiz los dibujos definitivos durante dos o tres días, elaborando el manuscrito del capítulo completo (*shitagaki*). En esta fase, algunos *mangaka* solo se encargan de dibujar algunos elementos clave para que su estilo sea identificable, como los ojos, caras o cuerpos de los personajes principales, lo que denota la relevancia de estos elementos formales. Paralelamente, los asistentes se encargan de completar estos dibujos, en ocasiones dibujando también los fondos y otro tipo de elementos decorativos (Kinsella, 2000, pp. 57-61).

Si el editor está satisfecho con la calidad de los dibujos, se pasa a la última fase de trabajo que es la del entintado, realizada tanto por el *mangaka* como por sus asistentes, estos últimos entintando muchas veces fondos, grandes superficies, o detalles menores. Por su parte, el editor se encarga de elaborar y calcular las tipografías del texto que irá en los bocadillos y otros encuadres —de cuya edición e impresión final se encargan compañías externas— concluyendo todo el proceso creativo al final de cada semana (Kinsella, 2000, pp. 57-61).

A lo largo del desarrollo de este trabajo, *mangaka* y editor mantienen un contacto recurrente (*uchiawase*), ya sea mediante teléfono y videollamada, o bien con algunas visitas puntuales del editor al domicilio del artista. En el caso de autores noveles, son ellos y ellas las que se dirigen a las oficinas de la editorial para reunirse con sus editores (Kinsella, 2000, pp. 55-6).

Tabla 1. Sumario de la distribución de trabajo de un *mangaka*

Día de la semana	Tarea de trabajo
Domingo - Lunes	- Reunión entre el *mangaka* y su editor. - Elaboración de un *name*
Martes - Miércoles - Jueves	- El *mangaka* y sus asistentes utilizan el *name* revisado para realizar una versión a lápiz del capítulo (*shitagaki*)
Viernes - Sábado	- Entintado de la versión definitiva del capítulo - Distribución de los textos

Nota. Tabla elaborada con las explicaciones de Kinsella (2000), Santiago-Iglesias (2010) y Torishima (2023). Cabe destacar que no es representativa del ritmo de trabajo de todos y todas las *mangaka*, así como sólo se centra en aquellos que trabajan bajo una periodicidad semanal.

Si bien la descripción de Kinsella no deja de ser un esquema generalista y cada *mangaka* sobrelleva sus propios tiempos de trabajo, estas fases y procesos son por lo general comunes en toda la industria del *story manga,*[12] y reflejan también el implacable ritmo de trabajo que deben gestionar muchos *mangaka,* que muchas veces deriva en bajas por enfermedad. Algunas de estas bajas pueden ser de una prolongación indefinida, que puede alterar e interrumpir la periodicidad regular de la serie, como ha sido el caso de series como *Hunter x Hunter* (1998) de Togashi Yoshihiro (v. Chakraborty, 2024), o *D.Gray-man* (2004) de Katsura Yoshino (v. Loo, 2009a) entre otras. En casos más extremos, implican también el abandono y supuesta finalización de la serie, como ocurre con series como *Nana* (2001) de Yazawa Ai (v. Loo, 2009b) o *Bastard!!* (1988) de Hagiwara Kazushi (figura 6). Lamentablemente, en otras ocasiones pueden incluso estar relacionadas con el fallecimiento del *mangaka,* como ocurrió con Miura Kentarō, autor de *Berserk* (1989), como uno de los casos más recientes (v. Loo, 2021).

[12] Como así han apuntado otros investigadores de la materia (v. Gravett, 2006; Santiago-Iglesias, 2010, pp. 124-126), entrevistas de los propios *mangaka* (v. Oda, 2016), y también series que reflejan estas mismas dinámicas de trabajo, como es el caso de *Bakuman* (2008).

Figura 6. Series Manga de Publicación Intermitente



Nota. De izquierda a derecha: *Hunter x Hunter* (© Togashi Yoshihiro, Shūeisha, 1998), *Nana* (© Yazawa Ai, Shūeisha, 2000) y *Berserk* (© Miura Kentarō, Hakusensha, 1989).

Si bien en el segundo bloque ahondaremos en las diversas plumillas y técnicas de dibujo —como también en una cronología histórica de las mismas— conviene concluir este capítulo destacando también los principales soportes y formatos en los que trabajan los *mangaka*.[13] Como veremos a continuación, estos no se limitan únicamente al trabajo en sus series manga, ya que podemos proponer que el trabajo total de una *mangaka* se puede congregar en tres tipos de soporte diferentes:

- Capítulos de manga, es decir, los manuscritos propiamente dichos entintados en blanco y negro.
- Ilustraciones especiales a color relacionadas con sus series. Estas pueden ir desde portadas de capítulos y volúmenes compilatorios a todo tipo de ilustraciones relacionadas con proyectos de las series, como pueden ser una película o la inauguración de una exposición, entre otros ejemplos.
- Diseños e ilustraciones dibujados para otros encargos y proyectos ajenos a sus series. En esta categoría entrarían, por ejemplo, el diseño de personajes para un videojuego o *anime*, ilustraciones para otro tipo de comisiones —como

[13] Que no los formatos de publicación del manga, como pueden ser el formato revista o el formato de volumen compilatorio *tankōbon*, entre otros.

pueden ser eventos, conciertos o marcas de ropa— y también las dedicatorias en formato *shikishi* que puedan dibujar a otros artistas y personalidades.

Si bien en el primer tipo encontramos su trabajo en los propios manga, el resto de ilustraciones especiales o sus trabajos para otros proyectos se suelen compilar en libros de arte (*artbooks*) sobre el *mangaka* o serie en cuestión, que normalmente vienen acompañados de comentarios y entrevistas al propio *mangaka*, sus asistentes o los editores. Todos estos trabajos, y en concreto los pertinentes al diseño de personajes, vienen acompañados de una serie de bocetos previos que ilustran el proceso creativo que se lleva a cabo durante la concepción de los personajes. En ocasiones, estos bocetos también se publican y dan a conocer al publico, ya sea en alguna publicación especial o reportaje, en los propios *artbooks* o incluso en exposiciones, ya sean temporales o como parte de colecciones permanentes de museos.

Estos diferentes soportes pueden tener un reflejo en la selección de ciertas técnicas y materiales de trabajo. El estilo de dibujo del artista suele itinerar de un formato a otro, y también puede sufrir cambios según la naturaleza del proyecto en el que trabaje. Sin embargo, aun teniendo en consideración estos diferentes formatos de trabajo, en esta tesis nos vamos a centrar en analizar los diseños de personajes localizados en los capítulos de manga. Esta focalización se debe a que consideramos que los capítulos de manga son, a grandes rasgos e independientemente de su formato de distribución, el soporte más representativo del medio —de hecho, se podría considerar que son “él medio”— y debido a su serialidad temporal y extensión cuantitativa, son también el ámbito de trabajo que mejor reflejan el estilo de dibujo de un *mangaka*, como también sus posibles cambios y transformaciones con el paso del tiempo.

3. El diseño de Personajes como Catalizador Artístico del Manga

Establecidos los principales artífices del *story manga* como producto de masas —editores y *mangaka*— y sus patrones de trabajo, los apartados de este capítulo se centrarán en definir los personajes de manga y sus diseños dentro de esta aproximación teórica al manga, como resultado de una negociación entre preferencias creativas y demandas de una industria cultural. Como hemos avanzado previamente, los personajes son nuestro principal objeto de análisis, y contienen en sí parte de las diversas convenciones formales, estilísticas y estéticas que conforman el apartado visual y artístico del manga. Para el *mangaka* Araki Hirohiko (2015, pp. 40-4), de los cuatro fundamentos que conforman un manga,[1] los personajes son el principio más importante al combinar el arte y la narrativa. De este modo, para Araki (2015, pp. 40-4), un manga puede funcionar perfectamente sólo con sus personajes, ya que constituyen el motor principal de la acción a narrar en la obra.

Otros *mangaka* de gran renombre comparten una perspectiva similar a la de Araki. Por ejemplo, Takemiya Keiko (2001, pp. 128-146) indica que hay dos maneras de afrontar la creación de un manga: crear primero una historia a la que se adaptan unos personajes, o bien crear unos personajes que propulsan la historia, como sucede con muchas series del género *gag manga*, por ejemplo *Dr.Slump* (1980). En esta misma lógica encontramos el lema “destacar el personaje” (*kyarakutaa o tateru*), del guionista Koike Kazuo, que equipara el manga con los personajes, siendo un elemento distintivo que hace contrastar al medio con las novelas, siendo también su elemento identificativo más directo a nivel visual:

[1] Estos son, los personajes, la historia, la ambientación y los temas (Araki, 2015 pp. 40-4). Cabe señalar que la distinción o separación no siempre es clara, como admite el propio Araki. Para un mayor desarrollo de el rol central de los personajes en todo tipo de formatos y narrativas a lo largo de la historia y civilizaciones, y cómo estos se desarrollan a través de la acción, véase Barry (2009, p. 43).

> Con destacar al personaje (*kyarakutaa o tateru*) me refiero a que los personajes son activos y se mueven vigorosamente en la obra. Crear un personaje es una tarea muy difícil. Debido al limitado número de páginas, tienes que expresar adecuadamente su estilo de vida, modo de hablar, apariencia, etc… (Koike, 1985, en Itō, 2005, p. 88).

Por otro lado, el editor Torishima (2023, pp. 28-41) propone que el "manga definitivo" debe plantear un personaje principal interesante, y que este pueda ser el motor principal de una historia de aventuras y crecimiento personal, al menos en lo que respectaría a la demografía *shōnen manga*. Encontramos consideraciones similares en el ámbito del *anime* que no parte de franquicias preexistentes, donde la creación de unos buenos personajes, tanto a nivel narrativo como estético y comercial, son probablemente el aspecto más relevante del largo proceso creativo de un *anime* dentro de las dinámicas de la "creatividad colaborativa" (Condry, 2009, pp. 140-2).

A grandes rasgos, todas estas consideraciones son compartidas por diversos académicos al hablar sobre los personajes de manga y *anime* (v. Kure 1990, Pellitteri, 2010, pp. 77-82, Santiago, 2010; Iwashita, 2020), y de hecho, algunos críticos consideran que los personajes de manga y *anime* desarrollan un rol central en la industria cultural japonesa contemporánea y sus dinámicas *media mix* (v. Condry, 2013, p. 1; Itō, 2005; Berndt, 2008, pp. 302-03; Yonezawa, 2002, pp. 105-118; Itō y Galbraith, 2014, pp. 162-8; Wilde y Kunz, 2023, pp. 154-158). En este sentido, los personajes se consideran un elemento transmedia "autónomo", que nace en un medio y puede moverse o utilizarse en otro. Estas itinerancias facilitan el conocimiento y acceso de los fans a las series a través de varios medios, a veces al margen de la intencionalidad inicial del *mangaka* (Yonezawa, 2002, pp. 105-118; Itō, 2005; Berndt, 2008, pp. 302-03).

Más concretamente, Itō (2005, pp. 25-26) apunta que tanto los personajes como la historia son "placeres mangaescos" (*mangateki kairaku*),[2] es decir, son un "subsistema" más dentro del modo de expresión del manga. Como hemos

[2] La *mangaka* Takemiya Keiko (2001) también distingue a los personajes y la historia como "placeres" diferenciados.

discutido previamente, de acuerdo con la lógica de Itō (2005), el manga y su expresión se sitúan como un "hábitat superior", del que cada consumidor extrae de la serie una lectura y valores diferentes, pese a que en la práctica de leer manga no es posible disociar sus diferentes elementos. En este sentido, se establece más bien una jerarquía variable, en la que cada lector pone su propio foco en uno u otro aspecto de la obra, existiendo pues, consumidores fuertemente atraídos por los personajes en particular, en detrimento de otros elementos de la obra.

De este modo, los personajes se convierten en un reclamo de consumo por parte de los lectores, a la par o incluso sobre —según a juicio individual— de las historias, o los propios *mangaka* y sus intenciones con dichos personajes. Como indican Berndt (2008, pp. 302-03) e Itō (2007, pp. 268-273; Itō y Galbratih, 2014, pp. 162-8), el modelo artístico del story manga contemporáneo ya no está centrado en autores o narrativas, sino centrado en personajes, sus distintos arquetipos y atractivos visuales, como también la apropiación y reproducción sistemática de estos personajes y sus características según diversos patrones y tendencias de consumo, presentes en la sociedad y cultura japonesas.

Siguiendo esta premisa, los siguientes apartados persiguen de definir en qué consiste exactamente un personaje de manga y *anime.* Esta labor nos permitirá desarrollar diferentes teorías y conceptos, entre los que destacan la *database consumption* de Azuma Hiroki (2009) y la noción de "semiótica del manga" (Ōtsuka, 1994). Dichos ámbitos analizan las implicaciones comerciales y estéticas de los personajes dentro de las dinámicas *media mix* de la industria cultural japonesa contemporánea, partiendo de esta dicotomía entre historia y personaje.

3.1. Distinción Entre *Kyara* y *Kyarakutaa* — la Naturaleza Ambigua del Personaje de Manga y *Anime*

Para desarrollar el rol de los personajes en el marco *media mix* de la industria, y las implicaciones de esta condición en sus diseños, conviene primero definir qué

es exactamente un personaje en términos de manga y *anime*. Por ello, la finalidad de este apartado es definir la noción de personaje en el manga, lo que deriva en desarrollar la distinción teórica entre dos concepciones de personaje: *kyara* y *kyarakutaa*, establecidas por el crítico Itō Gō (2005), así como en ahondar en la "naturaleza" de ambas categorías.

Como veremos a continuación, esta distinción confluirá en los personajes de manga y *anime* contemporáneos, aunque las connotaciones de ambos términos conservan una implicación y utilidad para definir la variedad de representaciones de los mismos. Esta distinción también introduce múltiples diferencias en la conceptualización, expresión gráfica, y sus roles en estrategias comerciales *media mix*, siendo una distinción asociada con las cualidades posmodernas del manga y el *anime* (Itō y Nakamura, 2011, pp. 69; Pellitteri, 2010, pp. 77-82).

Para comprender mejor la distinción entre *kyara* y *kyarakutaa*, cabe primero ahondar en la noción de "independencia del personaje" (*kyara no jiritsuka*), la cual se manifiesta en tres elementos que permiten elaborar un manga sin necesidad de palabras ni elementos narrativos (*monogatariteki yōso o*), como también identificar personajes concretos en él (Itō, 2005, pp. 56-8):

- Una "iconografía antropomórfica" (*ningen no yōna*),[3] basada principalmente en ojos, cara y cuerpo.
- La posibilidad de adentrarnos en la percepción que el personaje tiene de su realidad, como también asignarle un nombre al personaje como rasgo identificativo.
- El movimiento del personaje a través de la acción y las viñetas.

Estas tres capacidades permiten entender al personaje como una entidad "existente" y "omnipresente", que puede ser separada de su texto y moverse a otros, como también nos habitúa a su reconocimiento y consumo, al poder dibujarse como si fuese una entidad real (Itō, 2005, pp. 54-8, 263-4). De acuerdo con Itō (2005, pp. 63-66), esta independencia del personaje marca la "línea de

[3] Que podríamos traducir literalmente en forma de "como un humano" o *human-like*.

desconexión" (*setsudan sen*) entre el manga del "Tezukacentrismo" y el manga actual. Por tanto, incentiva también la codependencia entre autor y lector, que se manifiesta en los diversos "subsistemas" del manga contemporáneo previamente establecidos (Itō, 2005, pp. 63-66).

Estas dinámicas ponen también una mayor puesta en valor en aquello visible (*me ni mieru*) del manga, esto es también una lectura del comportamiento y emociones de los personajes, que conlleva una mayor relación de los mismos con las viñetas que con las palabras (Itō, 2005, pp. 65-66). De esta estrecha relación inicial entre personajes y viñetas es donde parte la relevancia de la noción "iconografía antropomórfica" que da forma a la iconografía del personaje. Una iconografía superficial, que mantiene la identidad y reconocimiento del personaje a lo largo de la narración, a veces incluso condicionando el tipo de composición y viñetas según el tipo de personaje a dibujar (Itō, 2014, pp. 19-55; Iwashita, 2013, pp. 85-155). De este modo, la iconografía del personaje —formada por los diversos elementos visuales que la constituyen— mantiene la consistencia reconocible del mismo no solo a través de las viñetas, sino también de diversos formatos y medios al definirse como un objeto recurrente, cuya recurrencia lo hace distinguible de otros —constituidos por otras iconografías de personaje diferentes— que puedan existir, validando también su independencia (Itō, 2014, pp. 19-55; Iwashita, 2013, pp. 85-155).

Sin embargo, la iconografía del personaje —junto a otros elementos que lo componen— debe entenderse y delimitarse bajo la concepción dual del personaje como *kyara* y *kyarakutaa*. En este sentido, el término *kyara* nace de una voluntad de definir más claramente al "factor" detrás del establecimiento del "personaje de manga" como concepto, no solo en contraste al concepto *kyarakutaa*, si no también a otras palabras de lectura o significado similar:

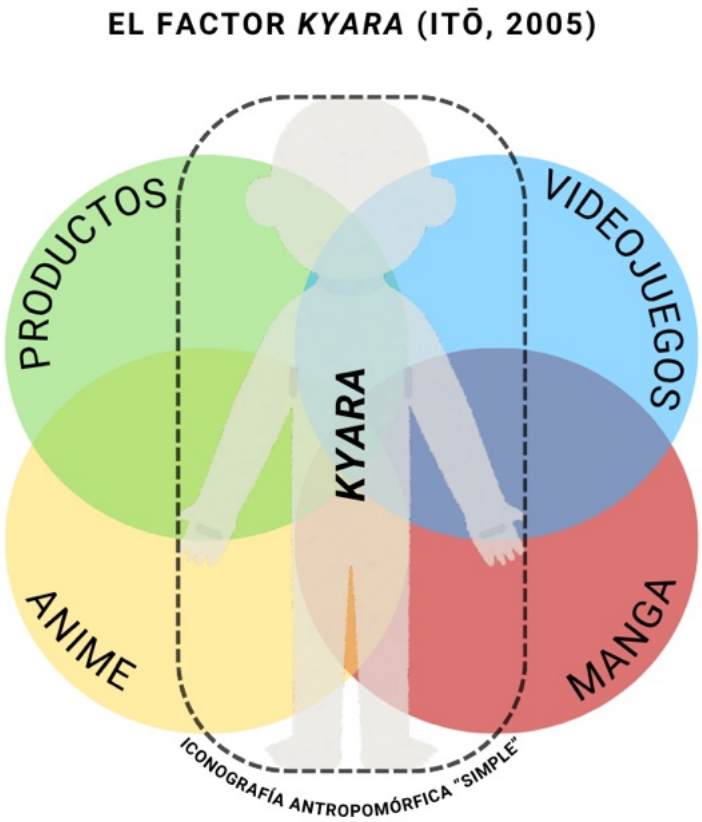
> *Kyara* es un nombre usado para distinguirse de *kyarakutaa*, y como sustantivo general, de personalidad o carácter, o un personaje en una novela, obra de teatro o película, y también se llama *kyara* para distinguirse de los caracteres, como pueden ser los *kanji* o los símbolos (Itō, 2005, pp. 86-87).

Como podemos ver con este argumento, *kyara* se posiciona como un concepto de definición ambigua, pero que entra en relación no solo con la idea de personaje, sino también con la noción de personalidad y de símbolo. Es precisamente este juego de palabras que precede al concepto lo que define una de sus principales características, esta es, la de ser un "protopersonaje" (*purotokyarakuta se*i), es decir, una "base" a partir de la cual crear al *kyarakutaa* (Itō y Nakamura, 2011, pp. 69). En este sentido, el *kyara* puede entenderse como una "presencia" (*sonzaiji*), una vida (*inochi*), una personalidad (*keikaku*) que necesariamente precede al *kyarakutaa*:

> En otras palabras, *kyara* está pensado para hacerte sentir algo así como una presencia (*sonzaiji*) y vida (*inochi*) previa al *kyarakutaa*. Se posiciona pues como un estado "protopersonaje". (…) En muchos casos, el *kyara* es dibujado con una iconografía basada en dibujos relativamente simples, y al ser nombrado con un nombre propio —o supuestamente recibirlo— te hace sentir su presencia como una personalidad (*keikaku*) (Itō, 2005, pp. 94-5).

Este último aspecto de la cita, en relación al aparente dibujo "simple" del *kyara*, hace referencia a la noción de "iconografía antropomórfica", y, por extensión a la configuración de la iconografía del personaje, entendida entonces como un conjunto de iconos y convenciones formales "simples" (figura 7). Estos símbolos funcionan como mecanismos de expresión específicamente reconocidos —mediante la asignación de un nombre al *kyara* en cuestión—, con los que el *kyara* adquiere, además, una personalidad y "presencia" en el proceso (Iwashita, 2013, pp. 85-155).

Figura 7. El Factor *Kyara*



Nota. Figura de generación propia con Canva, basada en las ideas de Itō (2005).

De este modo, se puede entender el *kyara* como una “contracción estilizada” de un personaje, un “factor previo” imprescindible al *kyarakutaa*, que dependiendo del código visual o estilo de dibujo del autor, la intensidad del factor *kyara* es mayor o menor basándonos en su “presencia" autónoma fuera de los textos (Itō, 2005, pp. 104-08). Esta condición se ve reflejada en el concepto “destacar al personaje” (*kyarakutaa o tateru*), mencionado previamente al inicio de este capítulo. Creado y popularizado por el guionista Koike Kazuo (1985), en su voluntad por hacer personajes destacados y atractivos para los lectores (*miryōkutekina dōjōjinbutsu*), aún en la actualidad es aplicado por los editores de las principales demografías de *story manga*.[4] Si se expresan adecuadamente aspectos como su estilo de vida, manera de hablar, o mentalidad, se puede

[4] Por ejemplo, el *mangaka* Umezawa Shun (2026) comentó recientemente esta práctica en una ponencia, en la que la indicación “destacar al personaje” se percibe como una directriz esencial en la industria del manga *mainstream* en revistas.

imaginar el espacio vital del *kyarakutaa* más allá del manga, constituyendo una vida (*jinsei*) y una personalidad (*keikaku*) propias que establecen una verosimilitud implícita entre personajes y lectores (Itō, 2005, pp. 90-92):

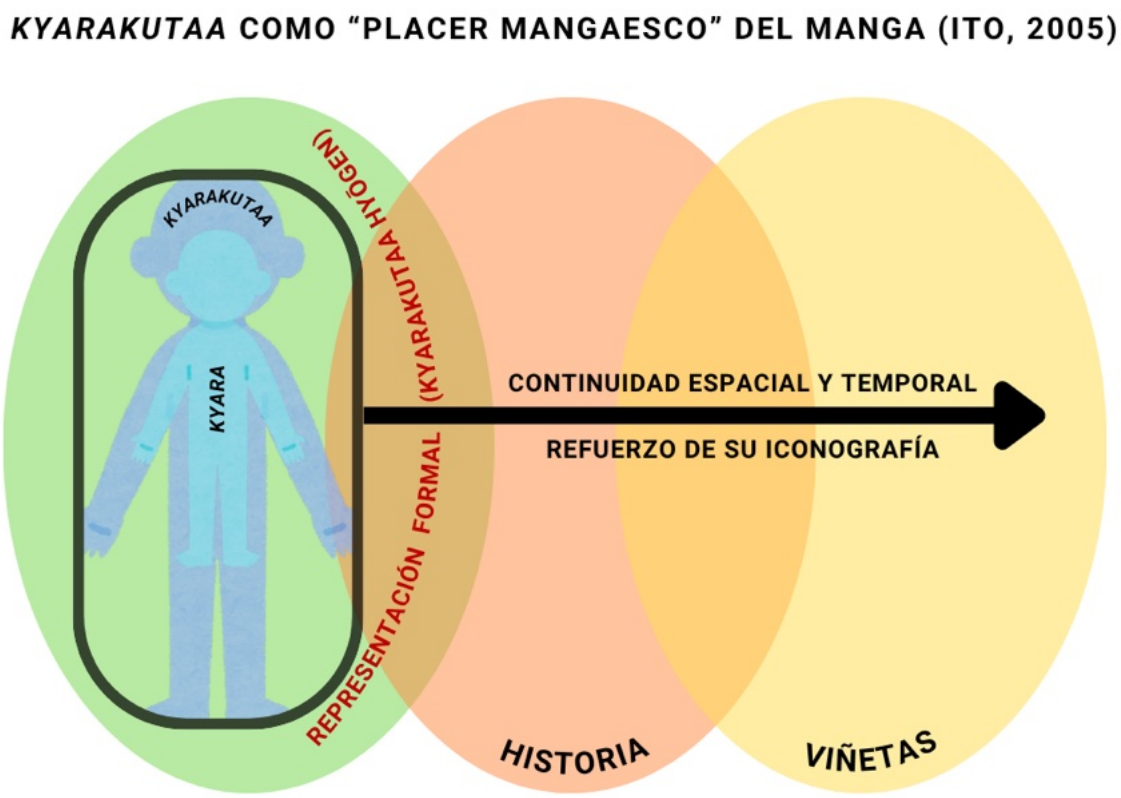
> En los personajes (*kyarakutaa*) de manga, las características de ambos (*kyarakutaa y kyara*) se superponen. Se considera que esta superposición sirve para expresar el *kyara* en la base del establecimiento del *kyarakuta*. (Itō, 2005, pp. 90-92)

Sin embargo, las ideas de Koike se diferencian de la noción de "intensidad" del *kyara* —también entendida como "fuerza del personaje"— en el sentido de que dicha intensidad se fundamenta más en el valor del *moe* y su potencial de reapropiación en el manga *amateur*, que Itō denomina como "creación secundaria" (*nijisōsaku*) (Itō, 2005 pp. 104-108). Algunos autores (v. Pellitteri, 2010, pp. 77-82; Wilde, 2018, pp. 137-141, 2024, pp. 135-145; Wilde y Kunz, 2023; Itō y Nakamura, 2011, pp. 77-79) sugieren que esta relación del factor *kyara* con otros medios y los modos de expresión *moe* incentiva que los personajes de manga contemporáneo estén más sujetos a estrategias *media mix.* De hecho, críticos como Iwashita (2013, pp. 85-155) apuntan que el factor *kyara* y su "iconografía superficial" aumentan la independencia de los personajes, al mantener la identidad del *kyarakutaa* que existe en cada historia y contexto.

Definido el *kyara* como "protopersonaje", una "presencia" previa y necesaria para establecer el *kyarakutaa,* a este último se le puede definir como los personajes que vemos en el manga, cuyo rol consiste en sostener el peso dramático y la acción de una historia, y cuya existencia más "real y humana" parte de haber establecido previamente su factor *kyara* (Pellitteri, 2010, pp. 77-82; Wilde, 2018, pp. 137-141; Iwashita, 2013, pp. 85-155). En este sentido, *kyarakutaa* sería también sinónimo de "personaje en escena" (*tōjōjinbutsu*), ya que otro aspecto que define al *kyarakuta* es su existencia y concreción en un medio o narrativa específica —ya sea un manga, un *anime* o un videojuego— siendo por tanto la representación en la historia, basada en aquellas descripciones e iconos previamente establecidas con el factor *kyara* (Iwashita, 2013, pp. 85-155; Wilde, 2024, pp. 135-145).

Además, Itō (2007, pp. 268-273) indica que este "espacio" en el que vive el *kyarakutaa* también influye su individualización, en su reconocimiento como tal y en el establecimiento de una iconografía y personalidad singulares. Estas se establecen mediante la continuidad espacial y temporal de su diseño en el mismo medio, favoreciendo su identificación, así como también la familiaridad con el consumidor (figura 8). Debido a estas características y a la conjunción de las mismas con el modelo *media mix*, los personajes de manga pueden definirse también como "personajes de naturaleza seriada" (Hernández-Pérez, 2017, pp. 144-145).

Figura 8. *Kyarakutaa* como un "Placer Mangaesco"



Nota. Figura de generación propia con Canva, basada en las ideas de Itō (2005).

Todo ello hace que los *kyarakutaa* sean, complementariamente a la historia o narrativa, una de las principales capas de lectura del manga dentro del complejo y variado sistema representativo del medio, siendo uno de sus "placeres mangaescos" (*mangateki kairaku*) para múltiples tipologías de lector (Itō y

Nakamura, 2011, pp. 73-4). En este sentido, y enlazando con las capacidades *media mix* del factor *kyara*, Itō y Nakamura (2011) proponen que el *kyara* forma parte de lo que define como "teoría de la obra" (*sakuhinron*). Esta noción se entiende como la posibilidad de que estos medios compartan los mismos personajes, mundos, narrativas y, en esencia, constituyan franquicias. De este modo, y debido a este flujo recíproco de elementos, podemos proponer que la condición *sakuhinron* —análoga en cierto sentido a la de *media mix*— produce también el intercambio de las mismas convenciones formales y estéticas entre medios.

Dentro de este *sakuhinron*, los *kyara* establecen su propio modo de representación formal (*kyarakutaa hyōgen*) con sus propias dinámicas independientes. Como veremos más adelante, este factor posee una relevancia crucial en la concepción y diseño de personajes, así como de los atributos y estilo visual que los conforman. Además, Itō (2007, pp. 248-255, Itō y Galbraith, 2014, pp. 168) añade que el *media mix* también hace que los *kyara* adquieran una extensa presencia en la cultura visual del manga y *anime*, videojuegos, juguetes y a grandes rasgos en el imaginario visual de la cultura popular japonesa contemporánea, su *soft power* global y su representación en la vida cotidiana, haciendo que el movimiento del personaje entre diversos medios enfatice la "vida" (*inochi*) del mismo (tabla 2).

Tabla 2. Sumario de las características de *Kyara* y *Kyarakutaa*

Kyara	***Kyarakutaa***
Conceptual (protopersonaje)	Personaje representado
Dibujo "simple" e icónico	Variabilidad formal y estilística
Independencia narrativa	Continuidad espacial y temporal
Expansión *media mix*	Concreción medial y narrativa

Nota. Tabla de generación propia basada en las ideas de Itō (2005).

Entendiendo, pues, que tanto *kyara* como *kyarakutaa* son dos condiciones unidas detrás “personaje de manga” contemporáneo, cabe también destacar que dicha unión, como también la aparente creciente intensidad del factor *kyara* y la consecuente independencia de los personajes, se entrelaza también con procesos históricos específicos. Por un lado, lo que entendemos como personaje o *kyarakuta* de *story manga*, tal y como acabamos de definir, remontaría sus orígenes a los personajes narrativos introducidos por Tezuka en sus muchas “renovaciones” del manga de posguerra.[5]

Sin embargo, y siguiendo la lógica del auge del *media mix* —que está detrás de las dinámicas industriales del *story manga* contemporáneo, así como sucesivos discursos en torno a la "muerte del manga”— la intensidad del factor *kyara* ha sido mayor en las últimas décadas, consolidando a los personajes como modelo de consumo cultural (Itō, 2007, pp. 116-124; Itō, 2005; Pellitteri, 2010, pp. 77-82; Ōtsuka, 2005 en Pellitteri, 2010, pp. 77-82). Por su parte, el filósofo Azuma Hiroki (2009 en Pellitteri, 2010, pp. 77-82), considera que los *kyara* poseen un mayor potencial para el *media mix* al trascender las narrativas y medios, lo que los hace entidades “inmortales” y pertenecientes a universos descontextualizados, alejados de una narrativa concreta. De este modo, lo destacado de estas consideraciones para nuestra investigación recae en que el factor *kyara* y las características que lo rodean —como puede ser el uso de una iconografía de personaje “simple” a nivel formal— habría ganado una mayor intensidad y presencia en los procesos de producción y consumo del manga a lo largo de las últimas décadas, independientemente de que el factor *kyara* ya existiese en la época de Tezuka y los inicios del manga de posguerra.

De este modo, y entendiendo al personaje de manga como una relación causal entre *kyara* y *kyarakuta,* las variables en la creación del personaje y la importancia que este personaje adquiere se pueden comprender, como indican Natsume y Takeuchi (2009, pp. 136-140), desde una perspectiva tripartita:

[5] De acuerdo con Ōtsuka (2005 en Pellitteri, 2010, pp. 77-82), los *kyarakutaa* creados por Tezuka ya tendían a la condición de *kyara*: eran estilizados e icónicos como un *kyara,* al mismo tiempo que profundos a nivel psicológico y narrativo.

- Son importantes dentro del proceso de orientación creativa, por ejemplo, al ser el método inicial a partir del cual aprender a dibujar manga, tal y como se enseña en multitud de academias y manuales de dibujo.
- Son importantes en aspectos comerciales en forma de "bienes de personaje" (*character goods*) dentro de las dinámicas *media mix* de la industria (v. Steinberg, 2009, 2012).
- Y lo más importante para el foco de nuestra tesis, son también importantes como elemento que desarrolla la expresión del manga como reflejo del estilo de dibujo de un *mangaka* en particular, como también de convenciones formales establecidas

Partiendo de estas consideraciones, sin perder de vista el factor *kyara* y la subsecuente independencia de los personajes, Miyamoto Hirohito (2003, pp. 46-52 en Itō, 2005, pp. 109-110), nos ofrece seis características formales y narrativas de un personaje de manga, las cuales consisten en:

- Su distinción formal y narrativa respecto de otros personajes, que permite su identificación particular.
- Su independencia, que permite al personaje participar de un mayor trasfondo narrativo transversal superior a los límites de la serie de la que proviene, y que no tiene por qué ser definido por el autor de la misma.
- Posibilidad de cambio y evolución bajo ciertas circunstancias, o según el desarrollo de su serie.
- Varias facetas (*tamensei*) de complejidad externa, caracterizada por su actuación espontánea (*igai*), su apariencia (*men*) o "puntos débiles" (*jyakuten*), entre otros rasgos.
- Opacidad en forma de distinción entre su representación exterior y pensamientos internos, los cuales no pueden ser vistos por el resto de personajes, más sí que pueden ser percibidos por los lectores a través de varios recursos visuales, compositivos y narrativos.
- Múltiples capas de complejidad introspectiva de ese lado interno opaco.

En este mismo orden, estas características van apareciendo o evolucionando a lo largo de la historia del manga, ya que los personajes que posean las seis características empezarán a surgir con el manga de Tezuka, es decir, con los orígenes del propio *story manga*, puesto que permite narrativas más largas y evolutivas (Miyamoto, 2003, pp. 46-52; Itō, 2005, pp. 109-110; Reyes-Guerrero, 2016 pp. 201-202).[6] Aunque estas consideraciones puedan entrar de nuevo en la problemática de la distinción entre manga de preguerra y de posguerra, es la serialización —ya sea semanal o con cualquier otra periodicidad— del *story manga* de posguerra la que ofrece una nueva dimensión al factor *kyara.* Ya que la serialización enfatiza el valor de la continuidad (*tsutzuki*) y la repetición de los personajes entre los lectores, y ofrece un mayor espacio para reproducir su independencia (Itō, 2005, p. 115).

Estos procesos de "modernización" (*kindaika*) bajo las aportaciones de Tezuka, establecieron el *kyarakutaa* del *story manga* y su gradual refinamiento posterior. De este modo, la mayor intensidad del factor *kyara* se corresponde con la independencia de los personajes (Itō, 2005, pp. 122):

> (…) A través de este cambio (independencia de los personajes), en otras palabras, tiene lugar un "corte transversal" (*setsudanmen*) en la historia del manga, siendo un nivel de expresión (*kyara/kyarakutaa*) que se ha vuelto posible de captar. (Itō, 2005, pp. 122)

En definitiva, la serialización del *story manga* permite una serie de estrategias narrativas y de evolución de los personajes de manera mucho más constante y directa con el lector. En consecuencia, ello genera la creación, difusión y reproducción de unos arquetipos de personajes atractivos para los lectores/as a varios niveles, que se estandarizan debido al éxito y consumo de estos modelos (Reyes-Guerrero, 2016, pp. 193-194). Más concretamente, destacan entre esos

[6] De hecho, Itō (2005, pp. 110-112) sugiere que las cuatro primeras características planteadas por Miyamoto (2003) —distinción, independencia, posibilidad de cambio y complejidad sexual— serían propias del factor *kyara,* y por tanto del manga previo a la llegada de Tezuka. Un ejemplo de ello serían *Shō-chan no Bōken* (1923), la cual era una serie de capítulos autoconclusivos, sin una gran narrativa única, pero con el protagonista itinerando de un producto a otro e incluso recibiendo copias pirata (Itō, 2005, pp. 110-112).

roles los héroes, protagonistas de sus historias, que se distinguen del resto de personajes al marcar la "impresión" inicial que produce la serie, así como al causar una sensación de realidad a lo largo de su recorrido, lo que permite abordar el estudio de los protagonistas desde una perspectiva sociológica y educativa (Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 136-140).

De este modo, para Itō (2005, pp. 110-115), Tezuka estandarizó una serie de moldes para la creación de personajes de *story manga* que, aun con sus cambios y alteraciones, perduran en el manga contemporáneo de las últimas décadas (Reyes-Guerrero, 2016, pp. 202-4):

- Un tono temático que mezcla humor con drama, confiriendo una mayor complejidad narrativa a los personajes.
- Un apartado formal sintetizado e icónico, alejado del realismo gráfico, en sintonía con las ambientaciones y marcos temáticos de ficción y fantasía en el cual se desarrollan estas series, con una vocación orientada a captar el interés de un público infantil o juvenil, al menos en lo que respecta a estas demografías.
- La combinación de estos personajes con recursos narrativos y visuales.[7]
- La "actitud formidable" (*kakkoyosa*) del héroe, en sus acciones, personalidad, indumentaria y diseño, entre otros aspectos.[8]

Sin embargo, no todos los arquetipos de personaje giran en torno al rol de héroe, y muchas veces este no es el foco principal de los autores al desarrollar sus series. En este sentido, el editor Torishima (2023, pp. 28-41) sugiere que, aunque el personaje principal deba destacarse más que el resto, el resto de personajes también cumplen otros roles importantes, que condicionan la serialización, popularidad y éxito comercial de una serie. Estas dinámicas se reflejan en los secundarios que acompañan al protagonista, y cuyas tramas se entrelazan con su

[7] Como se indicará brevemente en capítulos posteriores, una de las principales aportaciones de Tezuka al lenguaje visual y narrativo del manga como forma de cómic japonés es el conocido como "método cinematográfico" (*eigateki shuhō*). Debido a eso, se destaca su relación con procesos los procesos de estandarización de personajes.

[8] Para una mayor crónica de los distintos "tipos" de heroes del *shōnen manga* en décadas posteriores, véase Takeuchi (1989, pp. 50-52 en Reyes, 2016, pp. 205-7).

desarrollo, como también en los villanos, especialmente en el caso de géneros de acción y aventuras.

En relación a los géneros de las series, el *mangaka* Araki Hirohiko (2015) señala la relevancia del contexto temático y demográfico a través del cual se desarrollan los personajes y sus franquicias, es decir, unos géneros y temáticas que también condicionan la concepción y diseño de los *kyarakutaa*. Según Araki (2015, pp. 49-51) los personajes deben contener unas motivaciones que se amolden a la ética y moralidad del género, demografía o contexto en el que se produzca la obra.[9] En unas observaciones similares a las de Araki, pero desde una óptica más formal y estética, Santiago Iglesias (2010, pp. 148-50) indica que los diferentes estilos de los *mangaka* se ajustan a diversos estereotipos o clichés establecidos por géneros, temáticas o convenciones de mercado.[10]

Del mismo modo, Pellitteri (2010, pp. 107-10) clasifica algunos atributos formales y estéticos característicos en consonancia con distintos ejes temáticos, tales como lo *cool*, en forma de fuerza, carisma y presencia, y lo *kawaii* como adorable y dependiente, entre otras variedades. De este modo, Pellitteri (2010, pp. 107-10) apunta que los héroes y personajes buenos suelen ser altos o guapos, mientras que los villanos ven sus cualidades —normalmente negativas— acentuadas al máximo nivel expresivo en base a diferentes recursos. Por otro lado, los personajes cómicos son más histriónicos y excéntricos, con un acabado estético más *kawaii* y, por tanto, transmiten una mayor empatía con el público, lo cual también suele ser un tono común de los personajes secundarios (Pellitteri, 2010, pp. 107-10).

Diferentes *mangaka* (v. Kubo, 2010, p. 150; Araki, 2015, pp. 59-64) apuntan la relevancia de elaborar un buen trasfondo del personaje en todos sus matices, con la finalidad de hacerlo distintivo de otros. Por un lado, en aspectos temáticos y

[9] Por ejemplo, un protagonista de un *shōnen manga* de la revista *Weekly Shōnen Jump* intentará ser virtuoso y heroico por que los pilares de la revista son la amistad, el esfuerzo y la victoria, mientras que los villanos poseerán una maldad y rivalidad con el protagonista que hará empatizar a los lectores (Araki, 2015, pp. 49-51).

[10] Una idea similar plantea el *mangaka* Obata Takeshi (2010, pp. 231-240), que aconseja adoptar algún motivo estético concreto, relacionado con el tema o género de la serie, para diseñar sus personajes.

narrativos, como pueden ser fecha de cumpleaños, hobbies, marcas corporales, entre otros. Aspectos que, por otro lado, con translaciones formales, en el sentido de que ciertos aspectos narrativos —como definir los poderes y técnicas del personaje— se vean reflejados en el peinado o la vestimenta, la complexión física y otros atributos de su diseño. Estos aspectos también sirven como base para la originalidad, la variedad y el contraste con otros personajes, tanto de su propia obra como de otras.

Por último, la naturaleza seriada de los personajes de manga no solo se relaciona con la reiteración de diferentes arquetipos y moldes narrativos, sino también con la mutabilidad de los mismos. En este sentido, los personajes de manga poseen la capacidad de cambiar, evolucionar y crecer tanto en el desarrollo de su historia como en la duración de su serialización y expansión a otros medios y narrativas (Hernández-Pérez, 2017, pp. 166-167). En relación al enfoque e interés de esta tesis, es precisamente la demografía *shōnen manga* la que tiende a desarrollar más este aspecto, con series como *Dragon Ball* o *Naruto* como ejemplos paradigmáticos, al considerarse también que esta demografía tiende a seguir estructuras narrativas similares a las de un *bildungsroman*[11] (Hernández-Pérez, 2017, pp. 166-167).

Entraremos más en profundidad en consideraciones sobre aspectos formales y estéticos en el siguiente bloque, pero por ahora nos interesa destacar cómo, en todos estos esquemas y consejos, se anticipa una serie de patrones temáticos detrás de la concepción de los personajes. Una concepción que, como indican Galbraith (2017, pp. 150-9), Bruno (2019, p. 40) y Condry (2013, pp. 65-69), se puede dividir en tres facetas de producción, que pueden variar dependiendo de si tratamos con un personaje de manga o *anime*: su diseño a nivel formal y artístico,

[11] También conocido como “novela de aprendizaje” o *coming of age story*, *bildungsroman* es un término surgido en Alemania en el siglo XIX y utilizado para definir un género literario de obras e historias centradas en el crecimiento de sus protagonistas desde su infancia —o adolescencia— hasta la adultez. Para una mayor relación de algunas características de este género literario con el manga —y más concretamente el *shōnen manga*— véase Hernández Pérez (2017 pp. 166-170).

su voz[12] y su *scenario.*[13] Esta última faceta cumple la labor de background narrativo del personaje, así como también de su arquetipo temático, que Condry (2013, pp. 67-8) define como premisa (*settei*)[14] que se desarrolla en el mundo (*sekaikan*) de la serie, es decir, "el escenario en el que los dramas de los personajes (*kyarakutaa*) y sus premisas (*settei*) se desenvuelven". Del mismo modo, la combinación de estos tres elementos tiene connotaciones recíprocas entre sí, de manera que ciertos colores de pelo, accesorios y otros elementos visuales pueden denotar rasgos de la personalidad del personaje y su forma de hablar (Condry, 2013, pp. 67-8; Bruno 2019, p. 40).

Por último, Condry (2013, pp. 71-2) apunta la tensión originada al reproducir los diseños de personajes y sus mundos en el ámbito del *merchandising* de un manga o *anime,* donde los personajes se convierten en "plataforma creativa" de alta relevancia para el *media mix*. En un sistema centrado en la producción de personajes (*kyarakutaa*) y mundos (*sekaikan*), se enfatiza también la existencia y desarrollo de personajes ajenos a una narrativa o historia que contar, como puede ser el caso de *Hello Kitty* como ejemplo paradigmático (Condry, 2013, pp. 55-9, 82-3; Hernández-Pérez, 2017, pp. 144-145).

Sin embargo, no toda la industria del *anime*, ni especialmente del manga, se basa en el "sacrificio" de la historia en favor del personaje, y en muchas ocasiones una mayor recreación en la narrativa sigue influyendo en una mejor eficiencia del personaje en varios niveles. En este sentido, el productor Masakazu Kubo (2005 en Condry, 2013, pp. 72-3) defiende la creación de personajes de larga duración (*iki no nagai kyarakutaa*) en grandes franquicias que permitan un efectivo manejo del sistema, en un enfoque comercial similar al que tradicionalmente ha defendido el editor Torishima (2023). Esta perspectiva la podemos encontrar en algunas grandes franquicias *media mix* como *Pokémon*, *Mobile Suit Gundam* o *Fate/Stay*

[12] Donde entran aspectos tales como la selección de actores y actrices de doblaje (*seiyū*), registros de voz, acentos y maneras de hablar, entre otros rasgos.

[13] Terminología habitual en el ámbito de las *visual novels* (VN) que alude a la "historia" de la novela, así como el rol y diversos desarrollos que pueda tener un personaje específico en la la misma. Para un mayor desarrollo de estas cuestiones véase Maeda y Galbraith (2014).

[14] Otros autores, como Torishima (2023), la denominan *leitmotiv*.

Night, pero se puede extrapolar a la longeva extensión de algunas series manga *mainstream*, y su paralela expansión *media mix*.[15]

En definitiva, la discusión en torno al personaje de manga, su conceptualización y origen, así como la proliferación de diversos "tipos" de personaje, son cuestiones con un recorrido teórico extenso y consolidado. Críticos como Itō Gō (2005) o Natsume (1998) han establecido diversos patrones y características comunes entre personajes mediante las contribuciones de Tezuka Osamu al *story manga*. La relevancia de todas estas cuestiones, tanto a nivel teórico como práctico, se refleja en la existencia de libros específicamente creados para diseñar personajes, como es el caso de *Character Maker* (2008) de Ōtsuka Eiji, que hemos citado previamente en este capítulo, o los manuales de Koike Kazuo (1985) en relación con sus ideas en torno a "destacar a los personajes".

3.2. La *Database Consumption* de Azuma Hiroki y los Modos de Expresión *Moe*

Una vez establecido el personaje de manga y *anime* como nuestro principal objeto de análisis, e introducidas diferentes consideraciones en torno a su definición y concepción, este apartado se centrará en realizar una exhaustiva retrospectiva crítica de algunos de los principales paradigmas teóricos sobre a la industria *media mix* japonesa. Estas teorías son la *narrative consumption* (*monogatari shohiron*) del crítico cultural Ōtsuka Eiji (1989, Ōtsuka y Steinberg, 2010), y la *database consumption* del filósofo Azuma Hiroki (2009), las cuales expanden el importante rol comercial y estético de los personajes.

[15] Casos de *Dragon Ball*, *Sailor Moon* o *Detective Conan*, por mencionar algunos de muchos ejemplos, entre los que también se situarían las propias *One Piece* y *Naruto.*

Como comprobaremos a lo largo de este capítulo, ambas teorías no tienen por qué ser excluyentes entre sí,[16] ahondando y complementando una serie de cuestiones recíprocas en torno a los factores y criterios que definen la concepción de un personaje, su rol comercial, así como sus diseños y apartado artístico, congregando, por tanto, perspectivas teóricas en torno a economía, sociología y estética. Ambas ofrecen diferentes conceptos y propuestas teóricas; tanto la teoría de *narrative consumption* como especialmente la *database consumption* son vertientes conceptuales importantes del marco teórico de esta tesis, especialmente por su influencia en diferentes estudios posteriores sobre la materia, los cuales ahondan en el valor de los personajes como plataforma de transformación formal y estilística. Como indica Lamarre (2019, pp. 178-182), la postura de Ōtsuka sostiene las narrativas —o, mejor dicho, las grandes narrativas — como nexo del *media mix*, mientras que, por su parte, Azuma expande este discurso y sitúa la noción de *database* y los personajes como centro del sistema; de ahí que esta última teoría sea de un interés esencial para el desarrollo de esta investigación.

Para introducir estas perspectivas, cabe destacar primero que tanto Ōtsuka como, especialmente, Azuma parten de entender la cultura de masas japonesa contemporánea, su cultura visual y temática, y la subcultura otaku —sus principales aficionados y consumidores— como productos de la posmodernidad. Esta condición posmoderna hace que, a nivel comercial y artístico, la industria del manga y *anime* hayan pasado a fundamentarse en la noción de las *simulacra*. Recogiendo este término del filósofo posmoderno Jean Baudrillard (1981), Azuma (Azuma, 2009, pp. 25-6) considera, con sus reticencias y matices, que en el mundo *media mix* de la cultura de masas japonesa tanto el original —entendiéndolo como la producción oficial (*honmono*)— como la copia —lo que

[16] De hecho, en los últimos años ambos autores han focalizado sus líneas de investigación en otros ámbitos y cuestiones. Por un lado, Ōtsuka se centra en el análisis de las "procesos totalizadores" del *media mix* —es decir, como el gobierno y las grandes corporaciones se apoderan y utilizan esta industria de contenidos— cuando en los años ochenta se centraba más en las "técnicas individualizadoras" que incentivan el *media mix*. Por su parte, Azuma devalúa el *anime* como poco más que publicidad de bienes de consumo, es decir, lo entiende como un mecanismo de "economía de atención" —publicidad para incentivar el consumo masivo— en forma de "tecnología individualizadora" (Lamarre, 2019, pp. 178-182).

estos autores han denominado como "trabajos derivados"—[17] reciben el mismo estatus de consumo y tendencia dentro de la subcultura *otaku*.[18]

En el ámbito del manga y el *anime*, estos "trabajos derivados" consisten en producciones tales como *dōjinshi*, fanzines, parodias de conocidas series, figuras y demás merchandising producido por *amateurs* y artistas en ascenso en ferias como la Comiket. Este sistema deconstruye la idea de la obra de arte —en este caso, una serie manga o *anime*— como entidad "única y original", hasta el punto de que muchas veces la copias y derivative works son reconocidas —o incluso previstas— por los propios autores y productores de las series originales. De este modo, Azuma (2009, p. 25-6) indica que la industria cultural japonesa contemporánea evoluciona mediante la imitación y reproducción tanto de éxitos pasados como coetáneos del momento concreto.

Estas dos consideraciones —la posmodernidad del sistema, y consecuentemente, la ubicuidad de *simulacra*— son los principales fundamentos de la teoría *database* consumption de Azuma Hiroki que, sin embargo, contrasta con la postura que previamente había propuesto Ōtsuka Eiji en torno a unos procesos relativamente similares. En este sentido, Ōtsuka (1989 en Azuma, 2009, pp. 29-31; Ōtsuka, Steinberg, 2010, pp. 104-9) introdujo a finales de la década de los ochenta la teoría *narrative consumption*, un modelo de producción y mercado cultural en el que la sociedad japonesa consume artefactos y elementos que no son necesariamente reales a nivel tangible —en forma de narrativas, dramas y ficciones constituidas por personajes— que desarrollan el rol de pequeños dramas y narrativas acumulativas (*small narratives*), porciones que al "coleccionarse" permitan obtener una imagen de la totalidad de una "gran narrativa".

[17] También también conocidos como *nisemono* o *nijisōsaku* en japonés, cuya traducción habitual al inglés ha sido *derivative works*.

[18] Azuma adapta el término *simulacra* bajo estas connotaciones, en las que sirve para desarticular la percepción de lo "original" en forma de copias, independientemente de otras connotaciones o discusiones que pueda ofrecer el concepto desarrollado por Baudrillard (1981). Sin embargo, no es el único teórico que ha utilizado la terminología y obra de Baudrillard para aproximarse al estudio de la cultura popular japonesa contemporánea. Por ejemplo, John Treat (1993) se ha servido del término *simulacra* para estudiar la obra de Yoshimoto Banana, el fenómeno *otaku* y la cultura *shōjo* japonesa, y también ha sido empleado por Marilyn Ivy (1995, pp. 48-53) para su análisis de la sociedad japonesa japonesa de finales del siglo XX.

Esta gran narrativa, que desarrolla el rol de *worldview* colectivo y *media mix* —al desarrollarse a través de distintos productos y medios— se encuentra detrás del valor y motivo de consumo de cada pequeña narrativa, lo que enfatiza la reproducción de productos similares que participan en el marco de las *simulacra*. Al participar de este modelo, las *small narratives* pueden ser "oficiales" —por ejemplo, películas o secuelas de una franquicia— o trabajos derivados, que, para algunos consumidores, sean igual de válidos que las franquicias originales en forma de "variaciones" que siguen correctamente los patrones y canon de la gran narrativa, y por tanto, también permiten a los consumidores entrar a la *worldview* de la franquicia (Ōtsuka, 1989 citado en Azuma, 2009, pp. 29-31; Ōtsuka y Steinberg, 2010, pp. 104-9). Estos procesos también diluyen la idea de un autor único detrás de las historias, así como el consumo de productos culturales y reconceptualizan las dinámicas entre productores y consumidores (Ōtsuka, 2004, pp. 43-5).

Azuma (2009, pp. 31) entiende el modelo *narrative consumption* de Ōtsuka como la consecuencia de la expansión continua de las *simulacra* en forma de trabajos derivados, y lo sintetiza bajo la estructura "moderna" —es decir, previa a la posmodernidad— del *tree model*. Presenta la *narrative consumption* como un *tree model*, la gran narrativa cubriría todo el árbol desde las raíces, mientras que las pequeñas narrativas son la superficie y ramas que emergen de la gran narrativa. El claro ejemplo o paradigma del modelo *narrative consumption* defendido por Ōtsuka lo encontramos con la franquicia *Mobile Suit Gundam* (1979). Transversalmente a todo tipo de secuelas, películas, mangas, novelas, *spin offs* se mantuvo una cohesión con la primera serie y se construyó todo un universo ficticio; una *worldview*, en el que los personajes eran un elemento más. Nos hallamos, en esencia, ante una g*rand narrative* "moderna" en un contexto social y de consumo posmoderno (Azuma, 2009, pp. 34-5; Ōtsuka y Steinberg, 2010, pp. 104-9).

Por su parte, Azuma (2009) expande la *narrative consumption* teorizada por Ōtsuka, enfatizando el valor de la posmodernidad dentro de estas dinámicas, introduciendo la noción de *database consumption*. La teoría *database*

consumption se caracteriza por romper la jerarquía del *tree model,* al proponer una *worldview* descentralizada,[19] que acumula multitud de datos y formas ofreciendo un componente más arbitrario y subjetivo al uso y expresión que se da a esa *database* concreta (Azuma, 2009, pp. 31-4).

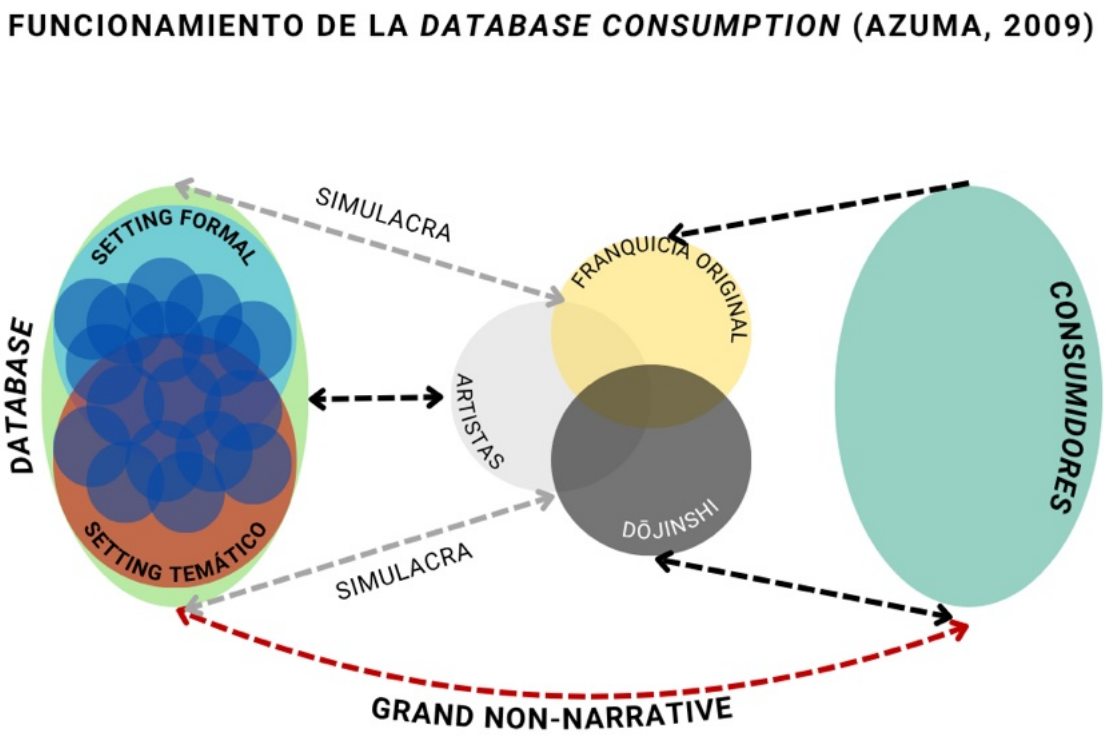
La existencia de una *database* descentralizada da lugar a la reproducción de multitud de "trabajos derivados" que puedan desmarcarse de los originales, es decir, no sujetos la "adecuación" de la *database* en cuestión con una *grand narrative* o *worldview* concreta, no son una "simple" variación, como consideraba Ōtsuka. Por tanto, el *otaku* que entiende las mecánicas posmodernas de la *database* es capaz de distinguir entre las obras "originales", las *small narratives* del *simulacra*, y la *database* donde se encuentra la acumulación de *settings* —ya sean convenciones temáticas o elementos del diseño de personajes, entre todos aquellos elementos reproducibles— que inspira la producción de *simulacra* (Azuma, 2009, pp. 31-4). En base a esta teoría, Azuma (2009, pp. 27-9) concluye que el consumo de ficción por parte de los *otaku* se ha focalizado en la preferencia por pequeñas y múltiples narrativas en detrimento de una gran narrativa de "mayor relevancia" —tanto a nivel cualitativo como social— dando lugar a la caída de una *grand narrative* moderna para participar de una *grand non-narrative* posmoderna (figura 9).

De acuerdo con Azuma (2009, pp. 36-9), el cambio de la *narrative consumption* a la *database consumption* se puede identificar en un momento histórico concreto, marcado por una nueva generación *otaku* surgida en la década de los noventa, que valorarán los datos —en forma de diseños, ilustraciones y ficciones— de las *worldviews* sin prestar atención a conexiones o significados concretos, dando paso al modelo de mercado *kyara moe*, en el que se consumen las iconografías de personajes y sus características en detrimento de una *grand narrative*, es decir, de un argumento y cohesión narrativa concreta. Azuma localiza este cambio de paradigma en el anime *Neon Genesis Evangelion* (1995) y su éxito tanto social como comercial. Sostiene que es una serie de ciencia ficción *mecha*, como *Mobile*

[19] Azuma compara con esta *worldview* descentralizada con internet, cuya naturaleza se equipara al término "rizomático" de Deleuze y Guattari (1980), y contrasta con el formato moderno del *tree model* (Azuma, 2009, pp. 31-4).

Suit Gundam, en la que sus fans no tenían interés por la trama de la serie y su *worldview*, sino más bien en sus personajes, sus diseños y su psicología.[20] Todos estos aspectos centrados en la concepción y el diseño de los personajes, se basan en generar elementos *moe* que darán paso a multitud de *derivative works,* donde se reproduzcan todos estos elementos y características estéticas en el diseño de personajes (Azuma, 2009, pp. 36-9).

Figura 9. Funcionamiento de la *Database Consumption*



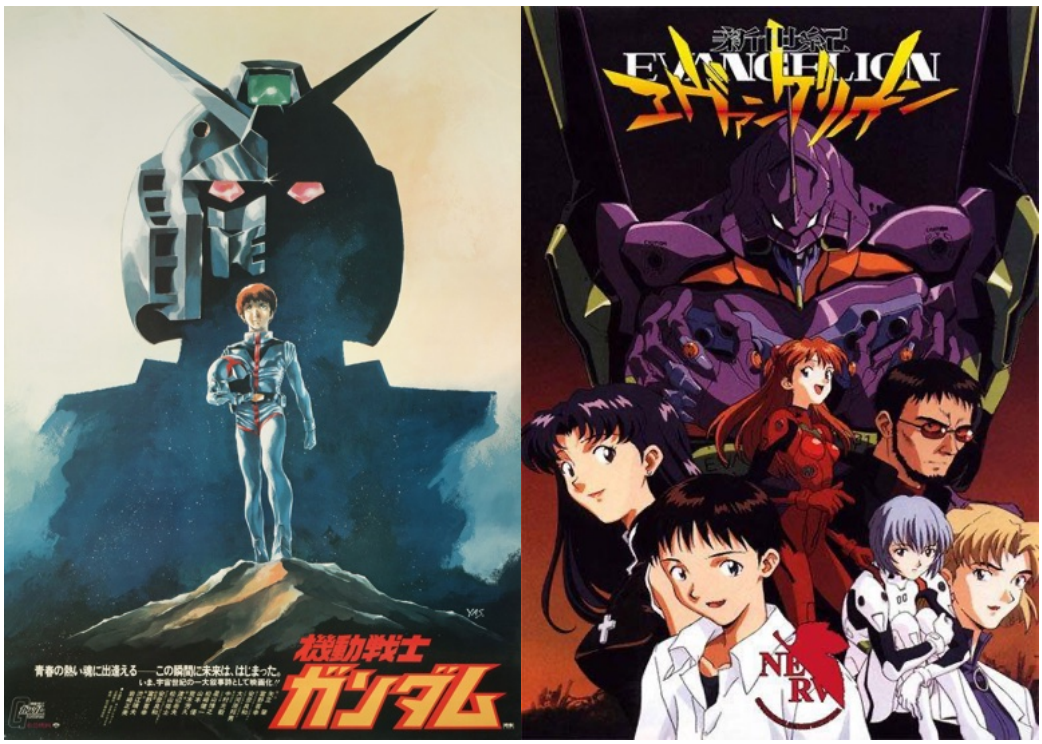
Nota. Figura de generación propia con Canva, basada en las ideas de Azuma (2009).

En definitiva, se podría decir que *Neon Genesis Evangelion* estandariza la noción de *grand non-narrative*, un marco de convenciones formales y temáticas —o conjunto de *settings* en términos de Azuma— sin una narrativa de fondo (figura 10). Para dar forma a sus nuevas producciones, cada artista extrae estos *settings* de la *database* y la expresión de esta *database* —es decir el diseño de personajes

[20] En este sentido, los propios creadores de Evangelion produjeron la serie con la intención de ser exprimida por el fandom en la Comiket y otros eventos de manga y *anime* amateur y no por secuelas oficiales (Condry, 2013, pp. 127-34). Siguiendo esta mentalidad, parte del argumento de *Evangelion* buscaba enfatizar los atributos formales y psicológicos de los personajes junto a fetiches —tanto formales como temáticos— que dieran rienda suelta a la imaginación de los fans, como el acabado y acción de los robots o el *fanservice* sexual de los personajes femeninos (Azuma, 2009, pp. 36-9).

y otras ilustraciones— sin necesidad de acudir al trabajo original que produce los mismos (Azuma, 2009, pp. 36-9).

Figura 10. *Mobile Suit Gundam* y *Neon Genesis Evangelion*



Nota. De izquierda a derecha: *Mobile Suit Gundam* (© Sunrise, 1979) y *Neon Genesis Evangelion* (© Gainax, 1995).

Sin embargo, para comprender mejor estas dinámicas conviene también introducir y definir el *moe*, un concepto desarrollado por numerosos críticos, investigadores y creadores en las últimas décadas. De acuerdo con Patrick Galbraith (2014, pp. 5-6, 2019, pp. 76-95), uno de los principales estudiosos del término, *moe* es la forma sustantiva del verbo *moeru*, que se podría traducir como brotar o florecer, pero también puede ser un nombre de mujer. A mediados de los noventa, la palabra *moe* se popularizó en internet, en redes de *otaku*, para expresar su pasión, amor y devoción por personajes de manga y *anime*, siendo este significado el que ha llegado a nuestros días. El término recibió una mayor exposición mediática y artística a principios de la década de los 2000, con la

popularidad de los videojuegos del género *nakige bishōjo*[21] del estudio Key[22] (Galbraith, 2014, pp. 101-14).

En esa misma década, diversos teóricos (v. Itō et al, 2007, pp. 86-116) apuntan que el *moe* es un punto de inflexión en la trayectoria del *story manga* contemporáneo, tanto por su conexión intrínseca con el modelo *media mix*, como por expandir el nivel de expresión y estilo de los personajes. Esto se debe a la gran variedad de géneros que hacen uso de un *appeal moe* (*moe kei*),[23] que dan un mayor peso a los personajes, y que además reflejan la caída del valor de las historias y las grandes narrativas. *Moe* se puede definir, por tanto, como el amor por personajes ficticios, englobando sus representaciones materiales, como pueden ser *merchandising* e incluso una persona haciendo *cosplay,* o la voz de un personajes, que también puede producir *moe*.

Aunque en capítulos posteriores ahondaremos en los orígenes de este concepto como también en sus principales expresiones formales y estéticas, conviene establecer en este apartado algunas consideraciones. Por un lado, cabe destacar que el *moe* es algo que se genera en el consumidor en respuesta al personaje, aunque sea mediante algunos rasgos o patrones formales y temáticos (Galbraith, 2014, pp. 5-6). Por otro lado, críticos como Honda Tōru (Honda y Galbraith, 2014, pp. 121) indican que el *moe* no tiene por qué surgir de bases humanas o realistas, ya que se puede ofrecer una representación antropomórfica de objetos y animales que también produzcan *moe* a través de diferentes fetiches sexuales.[24]

[21] Los *nakige bishōjo games* son un subgénero de *visual novels*, con un cierto componente de simulador de citas (*bishōjo games*) con personajes femeninos *bishōjo*, que pone un especial énfasis en el desarrollo dramático y sentimental de los personajes implicados, que buscan conmover al jugador. Para un mayor desarrollo de este género véase Maeda y Galbraith (2014), así como Galbraith (2019). El término *bishōjo* aparecerá esporádicamente en los próximos capítulos, y desarrollará en mayor profundidad en el capítulo 7.

[22] Estudio detrás de franquicias *nakige bishōjo* como *AIR* (2000), *Kanon* (1999) o *Clannad* (2004), entre otras, que recibieron adaptaciones animadas de la mano del estudio Kyoto Animation. De este modo, el término *moe* se ha asociado también a las producciones de este estudio (Galbraith, 2014, pp. 101-14).

[23] Como por ejemplos aquellos específicamente dirigidos al *male gaze* (Mulvey, 1975) de los consumidores hombres.

[24] Para una mayor aproximación y desarrollo al respecto de la atracción sexual por personajes ficticios, generalmente comprendida en la concepción de una “sexualidad *otaku*”, véase Saitō (2011), Honda (2005) y Galbraith (2014, 2019), entre otros referentes.

En este sentido, Lamarre (2013, pp. 133-7) apunta que los estímulos que congrega el *moe* pueden ir desde realidades más amplias y genéricas, como elementos asociados con la infancia en la sociedad,[25] hasta objetos de deseo más concretos. Estos elementos, en el caso del público masculino, están normalmente conectados con un deseo sexual reprimido, que entiende a las mujeres como objetos de consumo, práctica que reafirma una "masculinidad posmoderna japonesa".[26] En este caso del *moe* masculino, investigadores como Lamarre (2013, pp. 133-7) y Saitō (2007, pp. 223-30) sostienen que el objeto de excitación sexual puede ir desde subgéneros concretos,[27] hasta diferentes "arquetipos" o patrones de conducta, como pueden ser una actitud *tsundere*,[28] o arquetipos controvertidos como el *lolicon*,[29] entre otros.

Por otro lado, también existe una vertiente de *moe* orientada para las mujeres *otaku*. Este tipo de *moe* produce un *fanservice* que establece o insinúa relaciones sexoafectivas entre personajes masculinos de estética normalmente afeminada —con su propios estereotipos temáticos y estéticos— generando el fenómeno de consumidoras *fujoshi*.[30] En este sentido, algunos autores (v. Itō et al, 2007, pp. 86-116) apuntan que los contenidos *moe* que están realizados por mujeres y para mujeres reciben una condición más "invisible y tácita", que evidencia el

[25] Por ejemplo, el consumo de manga y *anime* como hábito entendido de un público infantil o juvenil, o aspectos como una estética *kawaii*, entre otros.

[26] Definida principalmente por Honda Tōru (2005), entre otros comentaristas.

[27] Tales como los géneros *magical girls* y *mecha musume,* ambos protagonizados por "bellezas guerreras" (*sento bishōjo*) (Saitō, 2011).

[28] Se entiende como *tsundere* una actitud o premisa temática desarrollada por personajes principalmente femeninos —aunque también pueden haber masculinos— caracterizada por una actitud externa fría o rebelde, que realmente esconde unos sentimientos interiores más afectivos y cariñosos. Debido a esta dicotomía, se ha considerado una actitud que causa un notable efecto *moe*, y por tanto con gran adopción y popularidad en multitud de series y franquicias. Para un mayor desarrollo de estas cuestiones véase Azuma (2009, pp. 40-50), Lamarre (2013, pp. 133-7), Saitō (2007, pp. 223-30) y Galbraith (2019).

[29] Derivado de la expresión *lolita complex*, el término *lolicon* se ha utilizado para definir aquellas series —sean o no pornográficas— centradas en relaciones sexo afectivas con personajes femeninos menores de edad, muchas veces también definidos como *loli*. Los orígenes de este tipo de historias se han localizado a finales de los años setenta, generalmente asociado también con la obra y estilo del *mangaka* Azuma Hideo en esa época. Para una mayor crónica del *lolicon,* su recepción y situación sociolegal, véase Saitō (2011), Ōtsuka y Galbraith (2014), Galbraith (2019) y Kimi (2021).

[30] El término *fujoshi* —literalmente "mujeres podridas"— ha sido utilizado para referirse de manera despectiva al sector demográfico de mujeres consumidoras de series y obras *dōjinshi* centradas en relaciones sexoafectivas homosexuales entre dos o más personajes masculinos. Para un mayor desarrollo a nivel académico del fenómeno *fujoshi* véase Saitō (2007, pp. 223-40), Galbraith (2009, 2014, 2019) o Lamarre (2013, pp. 133-7), entre otros.

eclecticismo y popularidad creciente del *moe* a través de varios medios y demografias. Ello se refleja, por ejemplo, en el incremento de lectoras de revistas de demografía masculina como *Weekly Shōnen Jump*, o diversos mecanismos alternativos para entrar al manga y el *anime*.[31] De este modo, y como indica el editor Nakano Haruyuki (2009, pp. 145-159), el *moe* y el mercado *dōjinshi* han incentivado transformaciones dentro de la industria del manga hacia nichos de mercado y gustos concretos. Esta focalización muchas veces trasciende demografias, basándose en gustos comunes entre lectores, siendo para Nakano (2009) una condición que puede contribuir a la "salvación" de la industria del manga a lo largo del siglo XXI.

Situando la relevancia del *moe* dentro de los procesos congregados en la *database consumption*, lo interesante de la propuesta de Azuma para nuestra investigación yace en que, de acuerdo con Azuma (2009, pp. 42-47), el aspecto estético, estilístico y formal de estas *grand non-narratives*, se localiza en la reproducción y combinación de un banco de "atributos *moe"* (*moe yōso*). Estos *moe yōso*, provenientes de una *database* descentralizada, son populares entre la subcultura *otaku* y el imaginario tanto visual como comercial de cada serie, franquicia y obra. De este modo, Azuma (2009, pp. 42-47) concluye que el diseño de un *kyara*[32] sólo puede existir como *simulacra* de estos elementos *moe yōso*. En palabras del propio Azuma, los personajes:

> Son diseñados de tal manera para arrastrar a la gente consigo, sus diseños son amalgamas de elementos a los que los fans responden como *moe* (…) los personajes son interesantes por sí mismos y no requieren de una historia. Si miras este fenómeno desde la perspectiva de lo que yo llamo *database consumption*, podrás observar que las historias pueden ser desglosadas en personajes, y que esos personajes pueden ser desglosados en elementos de diseño, y que estos pueden ser remezclados eternamente para crear sentimientos *moe*. (Azuma y Galbraith, 2014, pp. 173-4)

[31] Libros como el de Saitō (2000) o Azuma (2009), según Itō (2007), serían sintomáticos de esta tendencia.

[32] Considerado el "factor *kyara*" el epicentro de la producción de series tras la caída de las *grand narrative,* como también uno de los principales nexos del sistema *media mix.*

Según Azuma (Azuma y Galbraith, 2014, pp. 172-6), el manga y el *anime* están tradicionalmente fundamentados en grandes historias, desde sus orígenes hasta obras más recientes. Sin embargo, existen series y franquicias que funcionan enteramente por los personajes. Asimismo, los creadores se están focalizando cada vez más en crear personajes porque es lo que los fans quieren. Los consumidores desglosan estas obras para centrarse en estos personajes, sus elementos y, por tanto, reconstruir sus propias narrativas en sus "trabajos derivados" —por ejemplo, en *dōjinshi* y *fanzines*—, proceso que para Azuma supone un fenómeno posmoderno.

Por tanto, y coincidiendo con autores que hemos comentado, como Itō (2005), Condry (2009), o con *mangaka* como Araki (2015) o Takemiya (Takemiya y Nakajima, 2014), los personajes se crean antes que la narrativa y sus propios productos o series, y su éxito depende de lo atractiva que resulte la combinación de elementos *moe*. Por ello, muchos personajes y series comparten atributos *moe* entre sí, en forma también de todo tipo de características formales y estilísticas, mediante lo que se ha denominado como influencias, citaciones o incluso parodias (Azuma, 2009, pp. 48-52).

En base a esta última idea, Azuma (2009, pp. 48-52) comenta que se podría establecer una genealogía de personajes en base a "quién se inspira de quién". Sin embargo, también apunta que no queda del todo claro que haya una inspiración rastreable a autores o series concretas, sino que las series o franquicias más populares causan un gran cambio de paradigma de los elementos *moe* que conforman la *database,* que ha influido en la cultura visual tanto de series de su momento como posteriores. Estas últimas consideraciones son cruciales para nuestro estudio, ya que, intencionalmente o no, y pese a su foco en el *moe* como principal atributo estético, Azuma, con su teoría de *database consumption*, nos está ofreciendo un marco teórico a partir del cual entender la creación y evolución de distintas convenciones formales, estéticas y estilísticas concretas dentro de un escenario comercial y temporal específico.[33]

[33] De hecho, el propio Azuma (2009, pp. 42-47) se contradice un poco en este punto, ya que comenta que podemos trazar los orígenes de ciertos *moe yōso* con distintas franquicias —como por ejemplo *Kizuato* (1996), *Cream Lemon* (1984), entre otras— y artistas populares en sus respectivos momentos.

En los apartados del siguiente capítulo, concluiremos este bloque ahondando en más posturas y teorías que se basan en o cuestionan la propuesta de Azuma. De este modo, se sintetizarán otros modelos de convenciones formales, intrínsecamente ligados a las cualidades expresivas del manga como lenguaje artístico, que, en conjunto, nos servirán para analizar y entender la transformación formal del medio.

4. La Noción de *Database* Expandida — el Lenguaje Visual del Manga y su Flujo de Convenciones Formales Recíprocas

Establecida la relevancia de la *database consumption* y el rol del *moe* en sus dinámicas, el presente capítulo aspira a ampliar el marco teórico de este primer bloque sobre story manga contemporáneo y el rol de sus personajes como mecanismo de expresión formal. Con este propósito, se desarrollarán diversas propuestas teóricas de investigadores y *mangaka.* Estos sistemas y conceptos, algunos de ellos elaborados en la última década, profundizan en las consideraciones introducidas por Azuma y Ōtsuka, con nuevas propuestas e ideas análogas como la semiótica del manga, o la "plataformatividad" de los personajes, entre otras consideraciones.

Muchos de estos conceptos designan implicaciones formales y estéticas que atañen al diseño de personajes y a la práctica material del manga, y proponen diversos sistemas desde los que interpretar la transformación formal y estilística de los mismos. Asimismo, ayudan a una conceptualización de los elementos que conforman las convenciones formales y las prácticas materiales. De este modo, se completará un marco teórico de vital importancia para definir nuestro principal objeto de análisis, así como para identificar y definir los diferentes patrones formales que conforman sus diseños en el siguiente bloque de la tesis. Dichos patrones formales servirán como categorías de análisis para nuestra propuesta metodológica cuantitativa. Del mismo modo, estas nuevas teorías buscan actualizar y revisar de manera crítica la teoría *database consumption.* Aunque el propio Azuma considere que su teoría está validada,[1] ya hemos señalado que no está exenta de críticas ni de diversas carencias.

[1] Azuma considera que la subcultura *otaku* evolucionó de la manera que narra en su libro de 2001 —nosotros usamos la edición inglesa de 2009— lo que valida su teoría. Para un mayor desarrollo del comentario posterior de Azuma sobre sus ideas, véase Azuma y Maffesoli (2008, pp. 220-233).

4.1. La Semiótica del Manga Como Sistema de Convenciones Formales — Patrones y Transformaciones en el Marco de la Iconografía del Personaje

En primer lugar, conviene remarcar que la noción de *database* de Azuma (2009) no es una sistematización completamente nueva, ni ajena tampoco ajena al propio desarrollo formal y semiótico del manga como medio. En este sentido, la noción de *database* se puede asociar con otros conceptos previos similares, y también con otro tipo de dinámicas propias de la industria del manga y *anime*. Algunos críticos, como Ōtsuka Eiji (2008, pp. 23-58), consideran que estos procesos de "permutación" de elementos formales, que Azuma aglutina bajo la noción de *database,* ya se encontraban en las aportaciones del propio Tezuka Osamu (1996) al lenguaje visual del manga.[2]

De acuerdo con Ōtsuka (1994) y diversos críticos, Tezuka introdujo la "semiótica del manga", esto es, el lenguaje visual del manga como medio. Aunque en el siguiente bloque se desarrollará la vertiente más formal y estética de esta semiótica, ahora conviene centrarnos en la vertiente más conceptual de la misma, y cómo esta conforma la configuración visual del manga como lenguaje artístico. Para Tezuka (1996), los dibujos e imágenes del manga son como jeroglíficos (*shokeimoji*), diversos patrones que al combinarse entre sí conforman al personaje:

> (…) Sí, hay un patrón. En otras palabras, creo que es solo un símbolo. Por lo tanto, si combinas este patrón con este patrón, podrás ver una imagen cohesionada. Pero creo que no es una pintura pura, sino un símbolo muy simplificado. (…) No estoy haciendo

[2] Pese a que estas dinámicas se manifiesten de manera más directa en los noventa con la aparición extensiva de *dōjinshi* pornográfico con personajes de otras series Ōtsuka (2004, pp. 56-8). En esta misma línea, Kacsuk (2020) ha desarrollado un análisis cuantitativo con personajes y atributos cuyos resultados cuestionan la posición temporal —esta es, finales de los años noventa— que Azuma otorga al modelo *database.* En base a estos resultados, Kacsuk sugiere que el lenguaje visual del manga y *anime* siempre ha estado, hasta cierto punto, codificado en un modelo similar a una base de datos. Para un mayor desarrollo de este análisis y otras cuestiones, véase Kacsuk, 2020.

> un dibujo, pero siento que estoy escribiendo una historia con caracteres (*kanji*) especiales. (Tezuka en Ōtsuka, 1994, p. 6)

Dentro de esta perspectiva, el concepto de patrón (*pataan*)[3] es de especial importancia. Tezuka lo considera un método para representar la expresión de emociones faciales (*hyōjō no hyōgen dai*) bajo unos procesos de "patronización" e indexación de las mismas, pero estos mismos procesos de "patronización" también configurarían el método representativo común en el manga como medio (Tezuka, 1996, pp. 10-26; Ōtsuka, 1994, p. 8). Más concretamente, el crítico Takekuma Kentarō[4] denominan estos procesos como "dibujo con patrones" (*pataan o kaku*), un método de representación en el que el *mangaka* es capaz de dibujar "sin mirar nada" (*nanimo mienaide*), y así crear personajes sin referentes materiales, aunque se usen al inicio de sus carreras o años de formación (Takekuma**,** 1995b, pp. 65-66).

Sin embargo, sí que se puede considerar que los *mangaka* "miran algo" para dibujar. Más concretamente, utilizan esos mismos patrones formales (*katachi no pataan*) como referente, los "extraen" para trabajar con ellos, y elaborar así sus estilos y obras (figura 11). De este modo, los *mangaka* extraen patrones que representar mediante líneas, y el equilibrio entre estos patrones representados y el manejo de las líneas es lo que define la identidad del estilo de dibujo de un *mangaka*:

> Los artistas de manga han dibujado innumerables patrones formales. Cualquiera puede ser un artista de manga, y si les dices que dibujen un coche sin darles ningún material ni nada, 100 personas dibujarán "lo que parece un coche". (Takekuma, 1995b pp. 65-66)

De este modo, Takekuma (1995b, pp. 66) coincide con la perspectiva semiótica de considerar la teoría formal del manga como homologable a la de semiótica de

[3] Adaptación japonesa del inglés *pattern*.

[4] Basándose también en los apuntes de Tezuka en publicaciones como *Manga no Kakikata* (1996).

caracteres o símbolos. Conviene traer a colación la integración entre imágenes y texto sin solución de continuidad propia del manga como medio, que establece, por tanto, una conexión entre diversas artes (Suzuki, 2017, pp. 382-5). Además, el crítico Nakata Kentarō (2017, pp. 11-35) propone que la semiótica del manga pone un especial foco en el rol de los personajes como intermediarios de dichos patrones y códigos formales. En este sentido, se considera que dicha perspectiva se enfatiza en los años ochenta —con el éxito de Ōtomo Katsuhiro y el *boom* del *anime*— donde es más difícil distinguir quién es cada artista, y se consolidan grandes similitudes formales entre medios (Takekuma, 1995b, pp. 66). Estas dinámicas en los años ochenta se pueden explicar si se entiende el lenguaje formal del manga como símbolos y patrones, los cuales siempre mantienen consistencias independientemente del artista, género y medio.

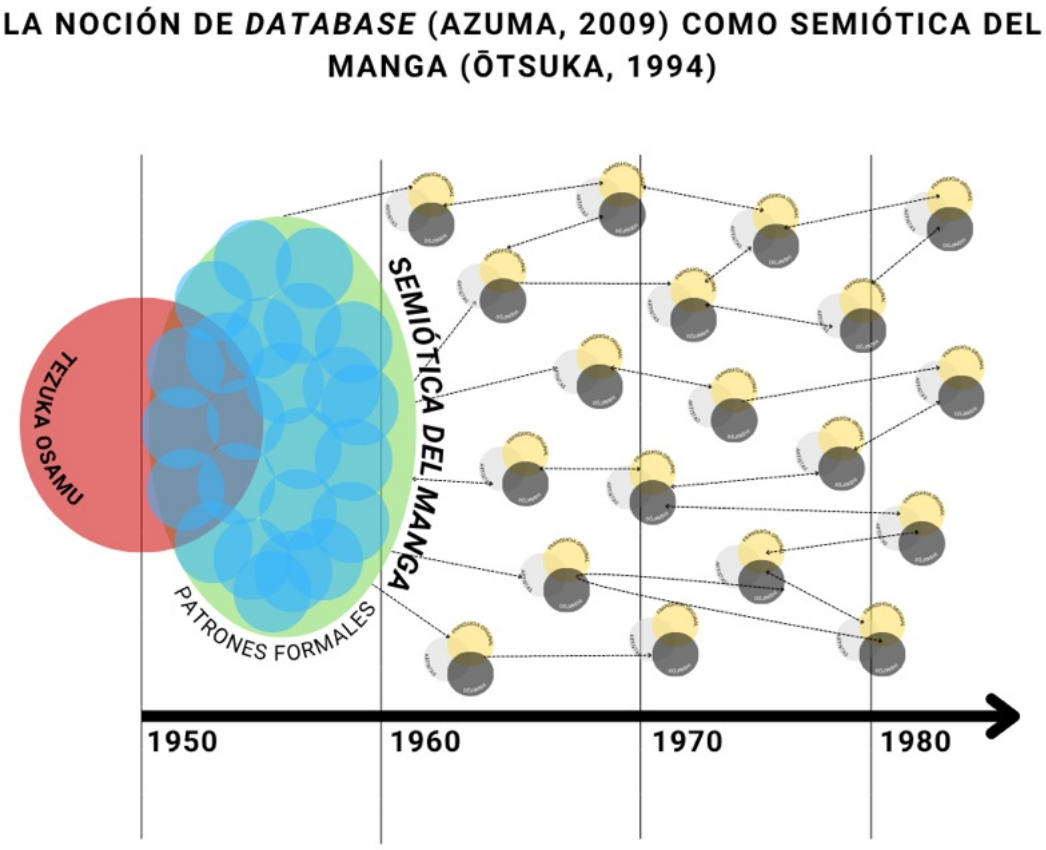
Con base en estos procesos, el manga, empujado también por diversas transformaciones económicas y comerciales, se vuelve por lo general un medio más monótono, convencionalizado y reiterativo, con algunos *mangaka* que presentan disrupciones, y otros que construyen y mantienen una identidad visual constante y fácilmente identificable a lo largo del paso del tiempo (Natsume, 1997, pp. 53-65).[5] (Natsume, 1997, pp. 53-65). Además, Takeuchi (1995, pp. 152-154; 2005, pp. 7-10) advierte que estas continuidades y disrupciones formales son abstractas, asimiladas de manera inconsciente en la percepción del público y los artistas. Sin embargo, Takeuchi (1995, pp. 152-154) también señala que, histórica y cronológicamente, podamos identificar diferencias formales y temáticas evidentes cada diez años aproximadamente. Esta afirmación es interesante para el enfoque de nuestra investigación y análisis, puesto que delimita las transformaciones artísticas del manga en una extensión amplia —una década— pero específica, lo que también valida el marco temporal (1995-2010) que hemos adoptado para esta tesis.

En relación con estos procesos, Itō (2005, pp. 249-250) destaca que la historia formal del manga se ha basado en un modelo de adquisición y expansión (*kakutoku kakuchō moderu*) desde la posguerra. Un sistema al que el propio

[5] Natsume (1997) pone el caso de *Doraemon* como ejemplo de identidad visual constante.

Tezuka se vio obligado a adaptarse debido a, entre otros procesos, la popularidad del *gekiga* y la percepción de su estilo como "anticuado" (*furukusai*).[6] Esta "adaptabilidad" de Tezuka ha incentivado el "Tezukacentrismo" tradicional de la historiografía del manga,[7] al ser un "actor" sujeto a la mayoría de procesos y dinámicas relacionadas con otros *mangaka* que buscan intervenir en la semiótica del manga —ya sean utilizando a Tezuka como referente, o bien oponiéndose a él — como bien analiza Natsume en su libro *Tezuka Osamu no Bōken* (1998) (Itō, 2005, pp. 254-55, 283-297).

Figura 11. *Database* y Semiótica del Manga



Nota. Figura de generación propia con Canva, basada en las ideas de Azuma (2009) y Ōtsuka (1994).

[6] Se percibe, por ejemplo, en la estética de su siguiente éxito, *Black Jack* (1973) y otras series como *Dororo* (1967). Un cambio que también fue percibido por los lectores, como destacan *mangaka* de la talla de Urasawa Naoki (Itō, 2005, pp. 249-250).

[7] Lo que Itō (2005, pp. 254-55, 283-297) también define como la profundidad (*atsumi*) del "ciclo Tezuka".

Las consideraciones de Natsume (1995, 1997, 1998) se encuentran en una línea similar a las de Itō Gō (2005), quien, como ya se ha desarrollado en capítulos previos, ofrece una reconsideración crítica del manga contemporáneo, con el objetivo de deconstruir su concepción y diversas capas de análisis. En este sentido, algunos aspectos de la semiótica del manga se pueden poner en relación con la concepción del manga y sus modos de expresión como un "hábitat" (*kankyō*) con múltiples subsistemas, en el que, en sus diversas características, se pueden identificar tanto continuidades y reiteraciones, como disrupciones y transformaciones:

> (…) penetra múltiples obras y artistas desde la perspectiva de cómo se secciona el tiempo y se representan los cuerpos. Como resultado, es posible trazar una "visión panorámica" que mantiene la transparencia de la mirada que puede ver el "género del manga" (*manga no jyanru*), pero que no suprime la variedad de "lecturas" de la gente. (Itō, 2005, pp. 21-22)

De este modo, podemos sugerir la estratificación de las diversas características —o "placeres mangaescos"— del manga que propone Itō ofrecen otro marco teórico para entender su transformación artística, análogo a las nociones de *database* y semiótica del manga. Entendiendo la "temporalidad" de las series manga como la duración de su publicación, Itō (2005, pp. 53-54) propone que estos factores también influyen, por ejemplo, en la individualidad y existencia de los personajes por encima de las lógicas de su peripecia narrativa principal, lo que se puede reflejar en una transformación formal y narrativa de estos.[8]

Sin embargo, el contexto de "existencia" original del personaje —ya sea su serie, género o medio— nunca puede desligarse o ignorarse completamente detrás de la configuración de su diseño posterior. En este sentido, Itō (2005, pp. 68-71) destaca que, cuando leemos un manga, tendemos a compararlo con otros elementos de nuestra memoria, ya sea una obra parecida o un género. De este

[8] Un ejemplo de ello se encuentra en los *spin offs* de una misma franquicia que presentan personajes relacionados "filialmente" con los de la serie original —o son herederos espirituales de los mismos— un factor que los lectores identifican y asocian, y que además refleja "maleabilidad" del factor *kyara* y la iconografía de personajes (Itō, 2022, pp. 415-452).

modo, dentro de la totalidad del manga como sistema de expresión, podemos discernir entre aquellos elementos asociables a géneros, demografías o tendencias concretas, y aquellos otros que son propios del estilo del autor. Por tanto, es posible tratar la expresión de la totalidad del manga o de un género particular y sus características (*tokusei*) a partir de un conjunto de obras individuales.

Más concretamente, Itō (2005, pp. 71-72) considera al autor (*sakusha*), como un mensajero (*okurite*) que se adapta al "hábitat" (*kankyō*) que conocemos como "género" —que, a grandes rasgos, es el medio del manga como "nivel superior" y totalizador— donde manipulando sus características esenciales, crea su propio trabajo y, por tanto, contribuye y modifica el "género" existente con sus propias aportaciones. Paralelamente, el lector se sitúa en una posición simétrica, como otro "subsistema" con su propio margen de acción dentro de esta estructura dinámica, y la sociedad se sitúa en un marco más amplio (Itō, 2005 pp. 72). Dentro de estas concepciones, el rol del autor y el lector cuentan con un lugar privilegiado debido al poder del juicio de cada uno, y se valora la importancia de un "factor social" (*shakaiteki yōin*), definido por la intencionalidad e individualidad de cada persona, así como la condición temporal de la obra tanto en su momento de producción y publicación, como en el de consumo (Itō, 2005, pp. 74-5).[9]

Siguiendo estas lógicas, Itō (2005, pp. 78-79) apunta que podemos encontrar otras "entidades" que puedan considerarse "subsistemas" aparte del autor, el género o los consumidores, como por ejemplo las editoriales,[10] o la tensión entre la estructura narrativa y los dibujos, como sistemas en relación intrínsecos de la expresión del manga. Estos sistemas, así como su maleabilidad y cambios temporales, se reflejan también en lo que Itō (2005, pp. 82-3) denomina como "placeres mangaescos" (*mangateki kairaku*). Estos "placeres mangaescos" son

[9] Algunas de las ideas de Itō (2005), así como su propuesta de sistema de producción y consumo de *story manga* contemporáneo, pueden relacionarse con los procesos de "codificación" (*encoding*) y "decodificación" (*decoding*) teorizados por Stuart Hall (1999). En este sentido, los roles de los *mangaka* y los lectores podrían interpretarse como partícipes de un "código negociado" (*negotiated code*), en forma de serie de manga, condicionada por una serie de factores temporales y contextuales. Para un mayor desarrollo de los conceptos y teoría de Hall, véase Hall (1999, pp. 507-517).

[10] En este caso, Itō (2005) apunta el ya comentado sistema de la *Weekly Shōnen Jump* (*Jump system*) como ejemplo de estos procesos.

diversas maneras de disfrutar el manga de acuerdo con el elemento focalizado en cuestión, y que generan impresiones (*kansō*) distintas durante el proceso de lectura y el proceso de inmersión en el mundo de la obra (*sakuhin sekai*). De este modo, la concepción estratificada del *story manga* que aporta Ito (2005) permite un análisis transversal, diacrónico y contemporáneo del mismo, y sus diferentes características y factores colindantes, entre los que destacarían para nuestra investigación su vertiente formal y métodos de expresión.

4.2. La Intervención del Artista y el Valor de la "Individualidad"

Sin embargo, y en relación con algunas consideraciones de Takekuma (1995b), la convencionalización del medio no responde necesariamente a una homogeneización total de su apartado visual. Más bien, la semiótica del manga ofrece un marco para la transformación, así como la reivindicación, de la individualidad artística a varios niveles. En este sentido, múltiples *mangaka* destacan la importancia de desarrollar un "estilo original" y personal.

Por ejemplo, el *mangaka* Araki Hirohiko (2015) utiliza el término *golden ratio*[11] para referirse a un conjunto de convenciones formales y estilísticas establecidas para lograr el óptimo éxito comercial de un manga, y, por tanto, la continuidad de su serialización. Para ilustrar mejor esta idea, Araki (2015, pp. 124-6) alude a las "cejas gruesas" de los personajes masculinos, un atributo formal predominante en el *shōnen manga* de las décadas de los sesenta y setenta (figura 12).[12] De este modo, el término *golden ratio* también funciona con dinámicas similares a las de la *database*, al establecer una serie de convenciones formales o temáticas en un contexto espacial y temporal específico. En este sentido, Araki (2015, pp. 59-64,

[11] Concepto proveniente de las matemáticas, y conocido como "número áureo" en el ámbito hispanohablante.

[12] Cuando Araki empezó su carrera a finales de los setenta, las cejas gordas en personajes masculinos formaban parte de su estilo de dibujo, como también lo hacían en el estilo de otros *mangaka* como Hara Tetsuo, Nagai Gō, Terasawa Buichi, Kurumada Masami o Hojo Tsukasa. Ya que dicha convención era un "fundamento básico" de la *golden ratio* del momento, todo dibujante del momento debía interiorizarla y deconstruir para desarrollar un estilo propio (Araki, 2015).

124-6) utiliza el concepto *golden ratio* como una base de inspiraciones que se debe superar para desarrollar un estilo artístico nuevo y original.[13]

Figura 12. Cejas Gruesas como Golden Ratio en los Años Setenta



Nota. De izquierda a derecha: Kenshiro (*Hokuto no Ken*), Hoshi Hyuma (*Kyojin no* Hoshi) y Seiya (*Sain Seiya*). Fragmentos adaptados de Hokuto no Ken © Hara Tetsuo, Buronson, Shūeisha, 1983; Kyojin no Hoshi © Kawasaki Noboru, Kajiwara Ikki, Kōdansha, 1966; Saint Seiya © Kurumada Masami, Shūeisha, 1986.

En una perspectiva similar a la de Takekuma, Takemiya Keiko (2014, pp. 17-22), considera que cada *mangaka* tiene su individualidad y que, incluso si se enseña la misma técnica de dibujo o estilo a veinte personas, todos los dibujos serán diferentes entre sí, gracias a la universalidad del lenguaje del manga y el *anime*. Sin embargo, el desarrollo de dicha individualidad depende también de con quién aprenda o se forme cada *mangaka* —o en quién se inspire, o incluso a quién haya "imitado" para formarse— del mismo modo que el paso del tiempo también influye en la adquisición de individualidad, de modo que puede ser muy difícil recuperar el estilo del "yo pasado" (Takemiya, 2001, pp. 128-146, 162-186; Takemiya y Nakajima, 2014, pp. 29-34). En este sentido, críticos como Natsume (1997, pp. 38-52) indican que copiar manga o estilos de otros *mangaka* es un método de formación autodidacta, en ocasiones sugestionado en el caso de los asistentes, que permite el desarrollo de un estilo de dibujo propio para el *mangaka* y, por

[13] Aunque a grandes rasgos ya venía siendo un término adoptado por la crítica de manga para definir y analizar diversas dinámicas similares. Por ejemplo, el editor Saitō Nobuhiko (2011, pp. 51-90) lo utiliza para analizar y definir las transformaciones que Momoko Sakura —autora de *Chibi Maruko-chan* (1999)— aporta al ámbito del *kodomo manga*, popularizando el uso de estilos *superdeformed*, o el papel de Azuma Kiyohiko —autor de *Azumanga Daioh* (1999)— para impulsar la popularidad de modos de expresión *moe* en el *gag manga*, entre otros casos y ejemplos.

tanto, permite asismismo a los críticos e investigadores definir los rasgos e identidad de cada dibujante y su uso de técnicas en base a ello.

Desde una perspectiva más social, Itō (2022, pp. 415-452), apunta que el acto de "dibujar" imitando modelo es una cualidad que se reproduce tanto entre autores como entre lectores. Muchos lectores se familiarizan con las series que ven, y pueden reproducir fácilmente sus personajes,[14] mientras que algunos autores —especialmente en sus años de formación— "entrenan" sus estilos de dibujo adoptando a otros mangaka y sus estilos como referentes. En relación con esta puesta en valor de la individualidad de los artistas, y en contraste con la perspectiva de Azuma (2009), pero en línea con las consideraciones de Natsume (1997) e Itō (2005), investigadores como Iwashita Housei (2013, pp. 1-21) proponen centrarse en los *mangaka* como entidades funcionales en sus respectivos contextos. Esto es que cada *mangaka,* con su propio estilo de dibujo, pueda contribuir a las convenciones formales populares y establecidas de la demografía y género en la que trabaja, que al mismo tiempo puedan haber estado establecidas por otros *mangaka* anteriores.

De este modo, la individualidad del artista es un factor que define los estilos de dibujo, así como se ve sujeto a constantes ciclos de negociación con la semiótica del manga y sus patrones formales previamente establecidos. Esos patrones se utilizan tanto para diseñar personajes como para conceptualizar sus elementos bajo una "iconografía de personaje" que los distinga de otros diferentes. Esta idea de "iconografía de personaje", introducida por Itō (2005) y ya desarrollada en apartados anteriores, posee un potencial ambiguo respecto del cambio y la transformación artística del manga en su diseño de personajes. Para entender un poco mejor esta idea, y más concretamente, la intervención del artista en esta "iconografía de personaje", el teórico Yomota Inuhiko (1999, pp. 183-201) propone la siguiente dicotomía:

- Nunca se dibuja dos veces una misma cara

[14] De hecho, autores como Adachi (2019), en una línea similar a la de Azuma (2009) sugieren que los "modos de expresión *moe"* son una iconografía dibujada producida por el fan y entendida dentro de un grupo de consumo comunitario (Itō, 2022, pp. 415-452).

- Se puede seguir dibujando la misma cara sin cesar

Aunque parezca que esta dicotomía plantee una contradicción, en la práctica no es tal ya que la primera oración se refiere a la fase conceptual del personaje —el "factor *kyara*"— cuando este aún no ha sido "codificado". Es una vez que se ha creado la iconografía del personaje, cuando la segunda oración se impone, haciendo que su "capacidad" de representación sea infinita. Sin embargo, el significado de la primera oración siempre está presente en la naturaleza artesanal a la par que seriada del manga, ya que, aunque se dibuje un mismo elemento infinidad de veces, nunca será igual al dibujo anterior (Yomota, 1999, pp. 183-201).

Diversos investigadores (v., Iwashita, 2013, pp. 85-155; Itō, 2014; Natsume et al, 2013, pp. 24-31; Takeuchi, 2005, pp. 220-45) ahondan esta cuestión mediante la distinción entre símbolos permanentes o temporales, siguiendo las ideas de algunos historietistas del siglo XIX como Rodolphe Töpffer[15] y, especialmente, las categorías propuestas por teóricos de la semiótica como Charles Sanders Peirce. Estos críticos adoptan la tipología inicial de signos propuesta por Peirce[16] y consideran que la iconografía del personaje se entiende como un símbolo permanente, formado por iconos e índices. Siendo ambos permanentes, los iconos corresponden a todos aquellos símbolos y patrones propios de la semiótica del manga,[17] demografía o género en cuestión, mientras que los símbolos índices

[15] Rodolphe Töpffer (1799-1846) fue un artista suizo considerado padre de la *bandée dessinee*, así como uno de los primeros estudiosos del cómic en su ensayo *Essai de Physiognomonie* (1845), en el cual en su capítulo 8 establece la distinción entre símbolos permanentes y temporales —estas últimas, relacionadas con las expresiones faciales, emociones y acciones de los personajes— adoptada por los críticos de manga reseñados. Para un mayor desarrollo y análisis de las ideas de Töpffer, véase Figuereido (2021), Groensteen (2014) y Tratjnek (2014).

[16] Esta primera clasificación, introducida por Peirce en su ensayo *On a New List of Categories* (1968), distingue entre iconos, índices, y signos. Aunque esta terminología —del mismo modo que Peirce posteriormente propuso otras clasificaciones— críticos como Takeuchi (2005), Iwashita (2013) e Itō (2014) adoptan las concepciones de iconos e índices para elaborar la semiótica del manga. Sintetizando las ideas de Peirce (1968), los iconos son aquellos signos que aluden a algo mediante una composición más esquemática, sintetizada y abstracta, mientras que los iconos índices plantean una alusión literal, correlativa y específica con el objeto que representan, motivo por el cual estos críticos de manga lo emplean en relación al diseño de personajes específicos (v. Iwashita, 2013). Para un mayor desarrollo de la clasificación que propone Peirce, véase Peirce (1968, pp. 287-298).

[17] Relacionado con lo comentado en la nota anterior, Stuart Hall (1999, p. 511) también relaciona el signo televisivo —al comprender sólo "una parte" de lo representado— con el icono de Peirce, lo que denota la maleabilidad y capacidad de abstracción de este tipo de signo de acuerdo con diversos medios y lenguajes artísticos.

son aquellos que aluden a la iconografía de ese personaje en específico (Iwashita, 2013, pp. 105-108). De este modo, ambos tipos de símbolo configuraran el "factor *kyara*" teorizado por Itō (2005), y, a su vez, este factor establece la "iconografía del personaje" a nivel dibujado (Iwashita, 2013, pp. 110-155).

El *mangaka* reproduce estos dos parámetros "permanentes" previamente establecidos por él mismo, y es en base a su estilo, técnica y circunstancia, tanto propias como del personaje en su contexto, cuando actúa la individualidad de su estilo, la dicotomía propuesta por Yomota (1999) se valida, y se ofrece un espacio para el cambio y la transformación artísticas en el manga (Iwashita, 2020, pp. 9-23). A su vez, esta ambigüedad de la iconografía del personaje puede suponer una desarticulación de la misma, al ofrecer una variedad formal de patrones y símbolos pese a los límites de su propia iconografía. Del mismo modo, dicha ambigüedad permite una hibridación entre la iconografía del personaje en cuestión y arquetipos preexistentes dentro de la semiótica formal del manga y que, en conjunto, provienen de la *database* en términos de Azuma (Yomota, 1999; Iwashita, 2013, pp. 110-155).[18]

Por otro lado, hay diversas consideraciones a tener en cuenta en la relación tripartita entre semiótica del manga, iconografía del personaje e individualidad del artista. Primero, pese a que la transformación formal y estilística del manga parta de una dialéctica entre los patrones de su semiótica como medio y la individualidad del artista, Yomota (1999, pp. 183-201) señala que la relación entre ambos factores puede diferir en rango y alcance. En este sentido, dicho rango puede ir desde un *star system* de personajes propio del autor y su estilo, pasando por influencias de otros artistas y maestros, hasta el plagio literal e íntegro de otro estilo y personaje.

Segundo, Nishi (2022, pp. 393-414) indica que las discontinuidades y disrupciones formales de la "iconografía del personaje", pese a su consistencia,

[18] Para ejemplificar estas dinámicas, Iwashita (2013, pp. 247-310) cita el concepto "quimera", introducido por el crítico Sasakibara Gō (2004), para definir la combinación de estéticas realistas y modos de expresión dentro de la configuración del arquetipo de personaje femenino *bishōjo*.

son perceptibles debido a generar una “incomodidad” visual, la cual es producto de factores técnicos basados tanto en la habilidad del dibujante como la técnica utilizada y la especificidad del medio (Figura 13). Dentro de estas dinámicas, Nishi (2022, pp. 393-414) cita el concepto “erosión del pincel” (*fude no kōzō*) elaborado por Ishikawa Kujō (1992), que consiste en una dialéctica entre copiar (*jinsho*) y la noción de *habitus* establecida por el sociólogo Pierre Bordieu.[19]

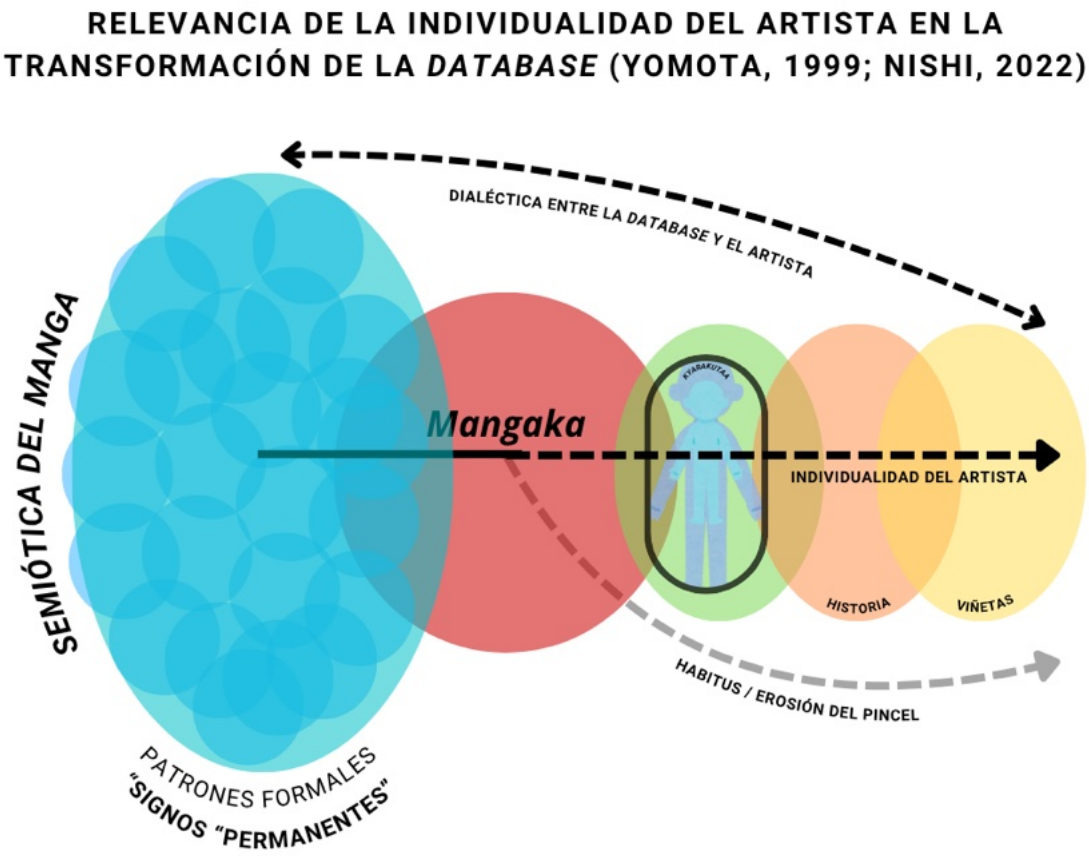
Nishi (2022, pp. 393-414) emplea ambos conceptos para definir la tensión entre reproducir los patrones estructurados existentes, y el cambio de los mismos de acuerdo con la situación, condicionada tanto por la habilidad, hábitos y técnicas del dibujante, así como por la especificidad de cada medio y su variabilidad representativa en el marco de *media mix.* De este modo, los cambios formales son producidos por la interiorización y externalización de estos patrones por parte del artista, así como los diversos condicionantes —técnicos, sociales o corporativos, entre muchos— que inconscientemente dotan de una individualidad a la interiorización y externalización desarrollada por cada *mangaka*. Por tanto, la dialéctica entre la copia y el *habitus* genera la “erosión del pincel” de cada *mangaka*, la posibilidad de que haya una discrepancia con los patrones formales establecidos, y posibilita a una renovación constante de los mismos (Nishi, 2022, pp. 393-414).

Tercero, Ōtsuka (2008, pp. 11-22) ahonda en la naturaleza colaborativa que posee el trabajo en el manga y *anime,* de modo que la capacidad de los personajes para itinerar entre diferentes manos creativas y, por tanto, diferentes estilos e “individualidades”, influye en su configuración total. En este sentido, cabe distinguir entre diseñar y crear al personaje; esto último congrega la totalidad del proceso creativo, mientras que el diseño solo alude al aspecto visual del personaje. De este modo, el diseño denota la individualidad del artista en su

[19] Bourdieu introduce y desarrolla el término *habitus* en su libro *Outline of a Theory of Practice* (1977), como un concepto que aborda los métodos y mecanismos —algunos de ellos condicionados por el “inconsciente” del individuo— a través de los cuales los individuos desarrollan actitudes y disposiciones que lo definen como tal, así como estos participan en practicas —culturales, sociales, entre muchas otras— cultural e históricamente constituidas (Bourdieu, 1977, pp. 77–80; Webb et al, 2002, pp. 15-17). Tanto Ishikawa (1992) como Nishi (2022) adoptan la noción de *habitus* para definir la trayectoria y manera de hacer individual de cada *mangaka*, condicionada por una serie de factores técnicos y corporativos que la alteran inconscientemente. Para un mayor desarrollo del concepto *habitus*, sus usos y aplicaciones, así como su relación con el arte véase Bourdieu (1977, 1996, 2000) y Webb et al (2002, pp. 10-44).

expresión propia y singular, frente posibles apropiaciones y reutilizaciones de patrones y características empleados en otros personajes (Ōtsuka, 2008, pp. 11-22).

Figura 13. La Invidividualidad de los *Mangaka*



Nota. Figura de generación propia con Canva, basada en las ideas de Yomota (1999) y Nishi (2022).

Por último, Iwashita (2013, pp. 108-110) advierte que, en el caso concreto de los patrones y convenciones del cuerpo femenino, como también en algunos iconos propios de la feminidad, la semiótica del manga presenta algunas tipificaciones y formas imbuidas con base un cierto bias de género (Iwashita, 2013 pp. 108-110). En relación con la idea de "factor social" de Itō (2005), este fenómeno refleja una mayor concepción del manga en la sociedad a la que pertenece, nutriéndose de códigos —tanto para su producción como lectura— sociales e históricos, de manera que el manga no deja de producir y distribuir imágenes relacionadas con esas dimensiones sociales, históricas y culturales (Iwashita, 2013, pp. 247-310).

4.3. Mecanismos de Reiteración y Transformación en un Marco *Media Mix*

Establecida la semiótica del manga como marco de transformaciones formales en el medio —previo a la noción de *database*, pero también presente en la concepción de la misma— y los diferentes factores y aspectos que inciden en estas dinámicas —entre los que hemos destacado el valor de la "individualidad" —, concluiremos este capítulo abordando las aportaciones más recientes en torno a estas cuestiones. Estas teorías más actuales parten, en muchos casos, de la noción de *database* de Azuma (2009), pero en una concepción expandida y en una perspectiva *media mix* que comprende varios medios. De manera similar a las lógicas de la semiótica del manga, este enfoque pone un mayor énfasis en la capacidad intrínseca y específica de cada medio, focalizando en los procesos de cambio y transformación artísticas.

Por un lado, en el ámbito del manga, tenemos la perspectiva de Adachi Kayū (2019, pp. 36-62), quien desarrolla el rol de la "iconografía de personaje" como factor ambiguo de diferencia e identidad, en relación con la relevancia de la autoría e individualidad de cada *mangaka*. Partiendo de la naturaleza *media mix* de los personajes, y también de destacar el carácter "arquetípico" de las convenciones de la *database* como "propias del manga" y su semiótica, Adachi (2019, pp. 36-62) destaca que estos procesos favorecen que la autoría de un personaje ya no sea individual y pase a ser un "fenómeno compartido", en el que el personaje pasará por varias manos o grupos creativos.

En este sentido, se entiende al autor original como el que establece la iconografía del personaje como guía —o canon— para que pueda ser utilizado por otros artistas, secuelas o incluso productos no oficiales. Dentro de estos procesos, se prevé que los artistas implicados en estos otros productos expresen su propia individualidad, de modo que, a nivel formal y estilístico, los personajes y sus símbolos son los principales "privilegiados" de la cadena productora (Adachi, 2019, pp. 36-62). Bajo estos parámetros, los personajes reflejan:

- La información que define al personaje
- Quien hizo el dibujo, condición que va cambiando según cambia el artista, el cual siempre intenta mantener la consistencia al respecto del "primer" dibujo.

Siguiendo estas dinámicas, Adachi (2019, pp. 36-62) concluye que privilegiar a personajes y símbolos concretos también significa privilegiar el estilo de artistas concretos, de manera que el "poder de los personajes"[20] también beneficia tanto a quien hace el dibujo como a su propio estilo, y este estilo es el tercer actor que influye en estos procesos. Por tanto, la postura de Adachi permite también plantear una agrupación de estos *mangaka* y estilos privilegiados en diferentes "escuelas", que puedan ser —con sus respectivos matices y consideraciones— representativas de una tendencia o período en una demografía o género específico (figura 14).

Al igual que Yomota (1999), el sistema que propone Adachi también pone un especial foco en el rol de las caras como aspecto clave para que los lectores identifiquen el estilo de un artista, pese a que un mismo artista sepa dibujar caras diferentes. En este sentido, Adachi propone el siguiente esquema de tipos, que determina los componentes de la cara de un personaje en el manga:

- Tipo 1. Muestra tanto la unicidad del autor como la del personaje en cuestión.
- Tipo 2. Muestra la unicidad del personaje, pero no la de su autor.
- Tipo 3. No refleja ni la unicidad del personaje ni la del autor.
- Tipo 4. Refleja la unicidad del autor, pero no la del personaje.

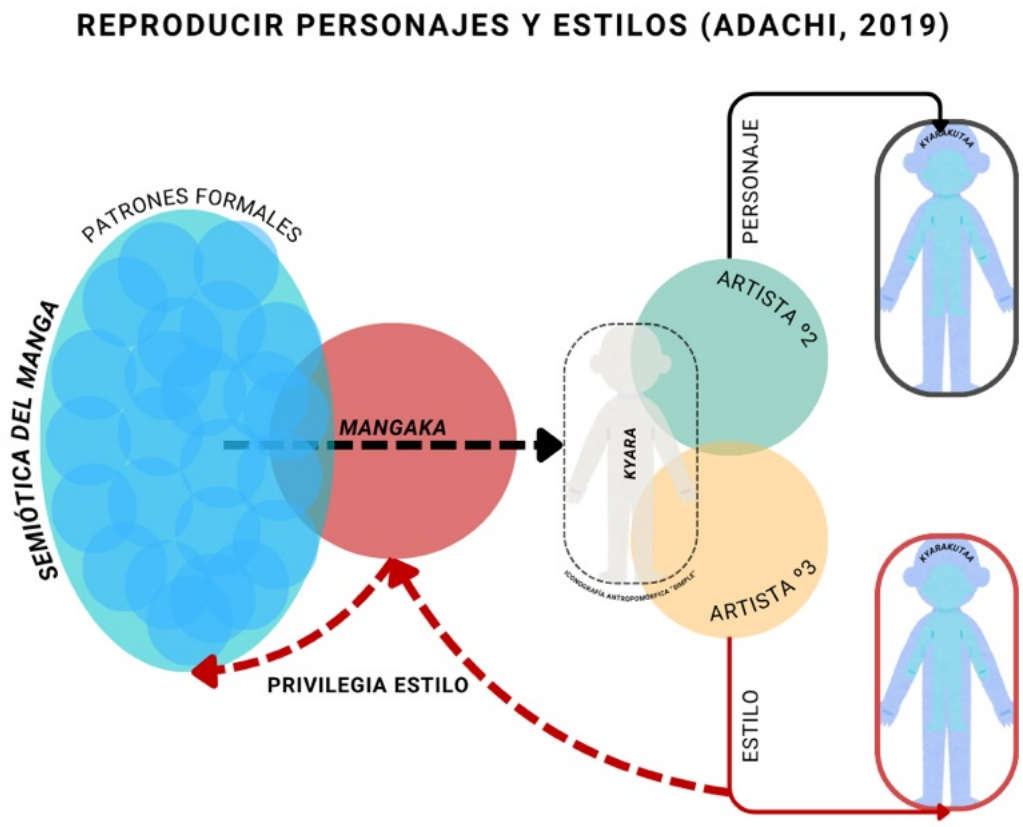
Para Adachi (2019, pp. 36-62), la cultura visual del manga oscila entre los tipos dos y cuatro, ya que en muchas ocasiones es posible distinguir el estilo de un autor, pero no a sus personajes, diferenciados principalmente por el tipo de pelo y otros elementos. Estas limitaciones se deben a la predominancia del *moe* como modo de expresión, respetando una serie de constantes apreciadas por los lectores, especialmente en el diseño de personajes femeninos. De este modo, en

[20] Que, en este sentido, refiere a la idea de "destacar a los personajes" (*kyarakutaa o tateru*) popularizada por el guionista Koike Kazuo (1985). Para un mayor desarrollo de esta idea véase Itō (2005, pp. 104-08).

base a una serie de patrones de caras estandarizados, y en combinación con diferentes tipos de pelo, ojos y ropa, se pueden crear infinidad de personajes femeninos atractivos bajo un mismo molde —que parte del sistema semiótico formal— lo que también facilita la creación sistemática de personajes bajo dos parámetros:

- Los elementos y atributos que permiten distinguir al personaje pueden extraerse de su propia iconografía.
- Se pueden identificar esos elementos fácilmente sin necesidad de cambiar el estilo de dibujo.

Figura 14. Reproducción de Personajes y Estilos de Dibujo



Nota. Figura de generación propia con Canva, basada en las ideas de Adachi (2019).

Bajo premisas similares, pero centradas en el marco del *anime*, uno de los académicos que ha ofrecido una revisión crítica más amplia del marco teórico de la *database consumption* es Stevie Suan (2021), el cual relaciona la noción de

database con los procesos de selección y ensamblaje de “citaciones” en el *anime*. De acuerdo con Suan (2021, pp. 160), la *database* sirve para indicar que la interconexión de convenciones repetidas entre estudios y géneros de *anime* se fundamenta en una red dinámica y descentralizada. De este modo, la “actuación” (*performance*) de convenciones “animescas”[21] producen significados, interactúan entre sí y se mueven en relación a esta misma red. Cada una de estas actuaciones comparte una similitud que se mantiene a través de esta red, la cual va cambiando gradualmente con el tiempo. Esta red es lo que en términos de Azuma denominaríamos como *database*, el terreno común (*common ground*) de los modelos que son “citados” y “accionados”, que estructura aquello que se actualiza en cada nueva actuación.

En relación con otros autores y sistemas que acabamos de desarrollar (v. Ōtsuka, 1994; Takeuchi, 1995; Adachi, 2019), Suan ahonda en el rol de la temporalidad de estos procesos. Esta temporalidad produce que la *database* esté en constante cambio a través de varios actos de citación y reiteración, no de duplicación sin más (Suan, 2021, p. 161). Estos procesos implican unas dinámicas de semejanza y diferencia con un límite interno, una constante común que varía con cada iteración. La tensión entre lo semejante y lo diferente hace que la *database* formal del *anime* esté en constante flujo, un proceso que crea tramos de formalismos predominantes según la época o el contexto, pero manteniendo los elementos justos para que siga siendo identificado como un *anime* y, por tanto, también un equilibrio entre variación y repetición (Suan, 2021, pp. 153).

En este sentido, Suan define reproducción como “una variación menor promulgada sobre la desviación de una tendencia” (Suan, 2021, p. 170), de manera que una “actuación citacional” conecta cada *anime* con otros, como si de un acto mimético se tratase. Esta actuación hace referencia a itinerancias previas, y establece además diversos ciclos de estos patrones citacionales, con series que

[21] *Animesque* en inglés original, a veces también mencionado como *anime proper*, que podríamos traducir como aquello “propio del *anime*”, y análogo al de “mangaesco” en el caso del manga. Es similar a otros términos similares teorizados previamente como el de *anime-ic* —introducido por Thomas Looser (2002)—, especialmente centrado en la “animacion limitada” del *anime*, mientras que lo “animesco” pone el foco en la “actuación” de estas características, y su tensión entre repetición y variación de las mismas (Suan, 2021, pp. 156). Para un mayor desarrollo de esta categoría estética, véase el capítulo 6 de esta tesis.

citan patrones similares en función, generalmente, de los géneros a los que pertenecen (Suan, 2021, pp. 173):

> A medida que pasa el tiempo, las distintas iteraciones crecen en número y, si son "afortunadas",[22] se acumulan a través de su repetición, e impulsan un cambio estructural en el modelo en el que funcionan las nuevas iteraciones. (Suan, 2021, pp. 161)

Con "afortunadas", Suan (2021 pp. 157) busca destacar el "rendimiento en el mercado, frecuencia de citas en otras obras y recepción de los fans" de un *anime*, ahondando en la dimensión comercial de las dinámicas de la *database.* De este modo, se puede entender que el éxito comercial de una serie será reflejo de lo bien que se adhiera y actúe en el marco de su "forma de medio" (*media form*). Por el contrario, si fracasa, será un reflejo de lo contrario, es decir, de su divergencia o más bien negación respecto de la *database* establecida.

De acuerdo con Suan (2021, pp. 184), estas dinámicas de repetición y citación cuestionan la creación individual dentro de los procesos creativos de la industria del *anime*, en una perspectiva similar al escenario de *collaborative creativity* propuesto por Condry (2013). Este cuestionamiento se fundamenta en la repetición, pero también en la copia. De este modo, Suan (2021, pp. 184) concluye que la citación, ya sea en forma de reproducción o copia, mantiene la identidad del medio, al mismo tiempo que abre posibilidades de cambio e innovación manteniendo una relación con modelos previos.[23]

En conclusión, el revisionismo crítico de la noción de *database* realizado por Suan realza la capacidad transformativa de la *database* y los factores que indicen en su evolución. Por un lado, el enfoque en el factor del éxito comercial de la serie o *setting*, pero con un importante énfasis en la relevancia del paso del tiempo para el cambio y la reproducción de convenciones formales. A su vez, ofrece una

[22] En el original inglés *felicitous*.

[23] Estas mismas dinámicas también se pueden encontrar en los "productos derivados" producidos por los fans, creando una sensación de comunidad entre ellos debido a su familiaridad común con los elementos que repiten y copian (Suan, 2021, pp. 192).

mayor granularidad a las dinámicas que condicionan la gradual transformación formal en el caso del manga (v. Takeuchi, 1995; Natsume, 1998, 2004), mediante adoptar una concepción *database* (Azuma, 2009) del conjunto de elementos formales que definen, en su caso, el *anime*.

Además, también nos permite proponer otro tipo de ciclos de citaciones aparte de los géneros, como pueden ser el momento histórico en el que se publican las series, sus demografías o incluso sus revistas, entre otras posibilidades:

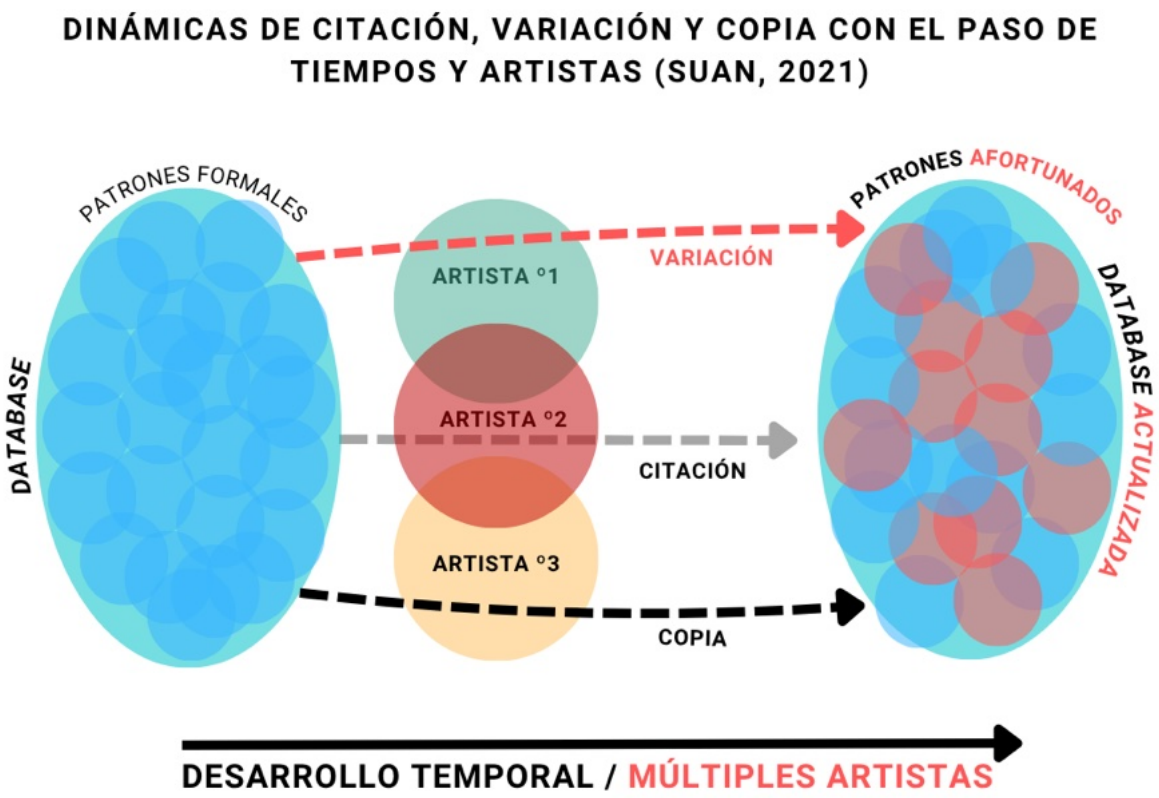
> (…) Los modelos en sí mismos no son estáticos, sino que están en constante cambio, no están definidos concretamente por un conjunto de límites, sino que son internamente dinámicos a través de su citación de modelos estructurales. (Suan, 2021, p. 164)

De este modo, podemos sugerir que el rol de dichas "actuaciones citacionales" es crucial para transformar la *media form* del *anime* y sus dinámicas, de manera que cada reactuación de algún elemento formal citará actos previos ya sólo por su naturaleza convencional (Suan, 2021, pp. 162). Una perspectiva histórica y temporal de estos fenómenos permite identificar en qué momento se creó y publicó o emitió una serie solo con ver los estilos de ropa y peinados de los personajes, del mismo modo que ciertos estilos de dibujo o técnicas ganan predominancia con su reiterada y gradual repetición, y se convierten, por tanto, en "modelos" del sistema (Suan, 2021, pp. 165; v. figura 15). En relación con las narrativas históricas de Natsume (1998, 2004) y Takeuchi (1995) en el manga, la identificación de estos "modelos" y tendencias comunes las podemos definir bajo el concepto *golden ratio* (Araki, 2015), entre otros términos previamente desarrollados en este capítulo.

Sin embargo, aunque Suan ponga su foco en la diferencia y variación que ofrecen estas actuaciones citacionales, reitera que la noción de *database* —al igual que la de semiótica del manga— es un sistema principalmente conservador, que busca mantener su propia identidad, el reconocimiento del producto como *anime* o manga en el caso de nuestra investigación. De este modo, dichas actuaciones

poseen, en esencia, una naturaleza reiterativa, que busca crear una uniformidad a través de sus diferentes citaciones e itinerancias, cada una de ellas particular, pero reteniendo en sí un enlace con los modelos convencionales de la *database* de la que participa (Suan, 2021, pp. 163).

Figura 15. Citación, Variación y Copia con el Paso del Tiempo



Nota. Figura de generación propia con Canva, basada en las ideas de Suan (2021).

Por último, encontramos también propuestas y perspectivas que inciden en el rol de las especificidades de cada medio, y cómo los personajes desarrollan un rol "intermediario" entre esas idiosincrasias de cada medio dentro de las dinámicas *media mix*. En este sentido, destaca la propuesta de Lamarre (2019, pp. 210-218) que entiende a los personajes como una tecnología social y una plataforma

generativa (*platform like*).[24] En línea con las propuestas de otros críticos,[25] Lamarre (2019, pp. 210-218) propone que los personajes participan de una descontextualización y recontextualización narrativa, social y estética constantes al reproducirse en múltiples medios. Estos procesos se pueden desarrollar de manera consistente, para afianzar el reconocimiento del personaje y sus atributos formales —es decir, su iconografía— entre el marco de consumidores, o inconsistente. En este caso, el personaje desarrolla nuevas posibilidades —por ejemplo, en el manga *amateur*, o en *spin offs*— y es sujeto de múltiples autores y propiedades intelectuales, que influyen en la expansión de las convenciones formales de la *database*.

A lo largo de este extenso bloque, hemos analizado diversos conceptos, sistemas de análisis y propuestas teóricas, como son la dicotomía entre *narrative consumption* y *database consumption*, la semiótica del manga, o el rol del "autor" en la originalidad artística del manga, entre otros aspectos. Como se ha desarrollado, todos estos términos y constructos teóricos comparten puntos similares con base en una misma premisa: la transmisión, variación, popularidad y consolidación de diversos elementos formales y estilísticos a través de los personajes, que se convierten en un elemento artístico crucial de dichos medios.

El peso otorgado a los personajes como "subsistema" (Itō, 2005) del manga como lenguaje artístico no se limita a una discusión teórica, y tiene un reflejo en todo tipo de perspectivas de investigación y metodologías de análisis, ya sean históricas (v. Natsume, 1998; Minami, 2008; Saitō, 2011) o taxonómicas en base a métodos cuantitativos (v. Ōtsuka, 2008; Minami, 2008; Roth y Kacsuk, 2025). La metodología que a continuación emplearemos para el análisis de los casos de estudio y su comparación, seguirá la perspectiva teórica y terminológica de algunos de estos trabajos, así como también planteará sus categorías y patrones

[24] La perspectiva de Lamarre parte de una reconceptualización del concepto "performatividad" de Judith Butler (2007) bajo la noción de "platformatividad", esto es, la performatividad relacionada con las plataformas, en la que tanto personajes —o contenidos, en un sentido más amplio— y plataformas establecen una relación personalizada e interactiva entre sujeto, personaje y plataforma (Lamarre, 2019, pp. 204-209).

[25] Véase Itō Gō (2005) Steinberg (2009), Saitō (2007, pp. 223-8) o Wilde (2018, pp. 137-141, 2024; Wilde y Kunz, 2023), entre otros.

de análisis formal partiendo de los conceptos y consideraciones desarrollados en este extenso bloque.

II

Genealogía de Convenciones Formales y Estéticas del Manga

5. El Estudio Formal del Manga

En el anterior bloque, hemos situado al personaje de manga como principal objeto de análisis de nuestra tesis, y definido los distintos mecanismos que configuran el lenguaje artístico del manga. Algunos de estos sistemas, entendidos bajo las concepciones de semiótica del manga (Ōtsuka, 1994) y la noción de *database* (Azuma, 2009), posibilitan la transformación y reiteración artística del manga a través del tiempo, los géneros, tendencias y artistas, entre otros factores y condicionantes.

Establecido dicho marco teórico, en este bloque vamos a concretar cuáles son los diversos elementos formales que conforman la semiótica en el diseño de personajes, en qué consisten exactamente y su variedad estilística, a partir de diversas dinámicas estéticas, técnicas e historiográficas. Al realizar este trabajo de organización, definición y sistematización, la finalidad de este bloque también es introducir y situar la propuesta metodológica aplicada en esta investigación. Más concretamente, se propondrán y validarán las diversas categorías de análisis empleadas, así como sus respectivos patrones formales. Contextualizaremos cada elemento mediante una retrospectiva teórica y genealógica de cada convención formal, y ofreceremos una visión de sus principales ámbitos y marcos de uso desde una base conceptual e historiográfica.

Como ya avanzamos en la introducción de nuestra tesis, los elementos y convenciones que conforman el diseño de personajes son formales porque son principalmente visuales; estilísticos, porque denotan la manera de trabajar e intencionalidad de sus creadores; y estéticos, porque contienen en sí una serie de valores y lecturas de trasfondo temático, narrativo y comercial. Esta misma lógica es la que vamos a seguir al definir y sistematizar nuestras categorías y patrones de análisis en los capítulos de este bloque.

En la introducción de la tesis, se expusieron brevemente algunas consideraciones investigación del manga desde una perspectiva formalista, destacando una tradición de críticos y teóricos japoneses, su interés por diversos elementos formales del medio —tales como las líneas o las viñetas—, así como algunos factores que han dificultado y limitado su estudio.[1] Por otro lado, también señalamos que resulta difícil hablar de un "estilo manga" o "estilo *anime*" como tal. Ya que el arte de cada *mangaka* y artista se entiende como algo único, inmerso en una gran pluralidad de estilos y soluciones visuales que conforman la semiótica del manga, así como sus dinámicas de consumo y mercado (Berndt 1996, pp. 36, 2008, pp. 299-300; Santiago-Iglesias, 2010, pp. 148-50). Stevie Suan (2021, p. 21-24) señala que el foco por la forma —o una perspectiva formalista— en el *anime*, nos sirve para definir su aspecto, su estética e identidad como medio; es decir, constituir su forma como medio (*media form*) y aquello que lo hace reconocible en contraste con otros lenguajes artísticos.

Desde una perspectiva formalista, se pueden definir las diversas características estilísticas propias se reproduzcan tanto en el manga como en el *anime.* Del mismo modo, el diseño de personajes se entiende como un elemento "formalizado" dentro de las dinámicas de repetición y diferencia que constituyen la semiótica y la *database* tanto del manga como del *anime* (Suan, 2021, pp. 21-38). Como acabamos de desarrollar en el anterior bloque, al igual que Suan existen una variedad de trabajos destacados que buscan sistematizar la "expresión del manga" (*manga no hyōgen*), esto es, el repertorio de recursos formales que definen el manga como medio.

De acuerdo con Saitō (2011, p. 145), este fenómeno, se debe a la "naturaleza subcultural" de medios como el manga y el *anime*, que propicia que sus características formales y narrativas estén más circunscritas, pero también las hacen más paradigmáticas e icónicas. En Japón, la crítica centrada en la expresión del manga se puede también abordar historiográficamente —en contraste con otras perspectivas de estudio de este medio—, y establece una

[1] Tales como el "proteccionismo" de las editoriales respecto de sus series y artistas, entre otros motivos.

definición y análisis de los elementos formales y semióticos que conforman el manga, así como un estudio de sus técnicas de dibujo.

5.1. La Crítica de la Expresión del Manga — las Dimensiones del Manga como Lenguaje Artístico

La "crítica de la expresión del manga" (*manga no hyōgen ron*) suele considerarse "la tercera generación" de estudios sobre manga (*manga kenkyū*) en Japón,[2] y tiene su eclosión en los años noventa, tras la muerte de Tezuka Osamu. Sus principales exponentes teóricos son Natsume Fusanosuke, Takeuchi Osamu, Ōtsuka Eiji y Yomota Inuhiko, entre otros a quienes ya hemos hecho referencia en numerosas ocasiones a lo largo de la tesis.

Estos autores, centrados en las características formales y semióticas intrínsecas del manga como medio, se alejan del enfoque más crítico y comprometido socialmente de las anteriores perspectivas, de modo que establecen un marco de estudio académico con variables formales y cuantificables para el manga (Natsume, 2004, pp. 184-189; Berndt, 2008, pp. 304; Theisen, 2015). Bajo esta premisa, el campo de estudio de la expresión del manga se puede dividir en tres ramas (Kinsella, 2000, p. 98-100):

- La historia del manga, con una especial atención en los "clásicos" de posguerra.
- La vida y obra de Tezuka Osamu, en el contexto de su reciente muerte, considerada una perspectiva demasiado "Tezukacentrica" (v. Itō, 2005; Berndt, 2008).
- Teoría del manga (*manga ron*), caracterizada por una definición y análisis de las características formales del medio.

[2] Los estudios de manga en Japón se remontan a finales de los años sesenta y cuentan con, al menos, dos generaciones previas. Por un lado, una primera generación de índole más marxista —cuyo principal exponente es el crítico de arte Ishiko Junzō (1967)— y centrada en el *gekiga,* que ya ponía un foco en aspectos formales del manga como las viñetas (*koma*). La segunda generación, localizada en los años ochenta con el establecimiento de la subcultura *otaku*, posee un carácter más subjetivo y literario propio del *fandom*, cuyo principal representante es el crítico Yonezawa Yoshihiro. Para un mayor desarrollo de estas dos generaciones previas y su historiografía, véase Natsume y Takekuma (1995), Kinsella (2000), Berndt (2008, p. 303) Natsume y Takeuchi (2009, pp. 109-115), Natsume (2017, pp. 39-62), entre otros.

Los escritos de estos críticos tenían una primera difusión en diferentes diarios japoneses, con columnas tales como *Mangakyō* de *Asahi Shinbun*, *Manga Geppan* de *Tokyo Post*, *Manga Geppyō* de *Yomiuri Shinbun* o *Manga!* en *Mainichi Shinbun*, entre otras (Kure, 1990, p. 126 en Kinsella, 2000, p. 98). Paralelamente, las aportaciones del *manga no hyōgen* quedaron mejor recopiladas en diversos libros de referencia, entre los que destacan *Manga no yomikata* (1995) de Natsume Fusanosuke y Takekuma Kentarō, *Sengo Manga 50-nen-shi* (1995) de Takeuchi Osamu y *Manga Genron* (1999) de Yomota Inuhiko (figura 16), así como una serie documental producida y emitida en la NHK titulada *Manga wa naze omoshiroika?* (1996), presentada por Natsume, y cuyos contenidos fueron compilados en un libro de nombre homónimo (v. Natsume, 1997).

Figura 16. Libros de Referencia del *Manga no Hyōgen Ron*



Nota. De izquierda a derecha: *Manga no Yomikata* (1995) de Natsume Fusanosuke y Takekuma Kentarō, *Manga Genron* (1999) de Yomota Inuhiko y *Tezuka is Dead* (2005) de Itō Gō.

En el siglo XXI, tanto Natsume como especialmente Itō Gō[3] y Azuma Hiroki expanden el enfoque formalista de estos estudios al integrar aspectos colindantes del manga, tales como sus lectores, patrones de consumo, las relaciones entre artistas y editoriales, así como el mercado de manga tanto en Japón como en otros países (Natsume y Takeuchi, 2009 pp. 109-115; Natsume et al, 2020, pp.

[3] Cuyos trabajos, libros y ensayos también se sitúan en la crítica *manga no hyōgen ron.*

164-5). Esta expansión y viraje del *manga no hyōgen* puede entenderse, de acuerdo con Natsume (2004, pp. 184-189), como un reflejo de las perspectivas de estudio del manga anteriores, así como como de que la crítica *manga no hyōgen* no es ajena a un cierto componente subjetivo. Itō (2007, pp. 116-24) también sugiere que estos nuevos discursos surgen debido a la expansión del mercado, con un aumento de la variedad y número de trabajos, que incentivan un mayor enfoque en obras o autores concretos, con la intención de desmontar el "Tezukacentrismo" incipiente de esta crítica y mantras como "la muerte del manga" (Itō, 2005, pp. 256-259).

Recapitulando las características de la crítica *manga no hyōgen*, una de sus principales aportaciones a nivel de teoría del manga y cómo aproximarse al estudio formal del mismo, la encontramos en el libro *Manga no Yomikata* (1995). Coeditado por Natsume y Takekuma (1995), este libro se podría considerar un equivalente a otros trabajos de referencia sobre cómic, como *Understanding Comics* (2019) de Scott McCloud o *Système de la bande dessinée* (1999) de Thierry Groensteen, pero aplicado al caso del manga japonés.[4] En *Manga no Yomikata*, el crítico Saitō Nobuhiko (1995b pp. 220-223) categoriza los tres principales ámbitos formales de un manga, constituyentes de su estructura (*kamae*) formal, y que se podrían entender como las diferentes impresiones (*kansō*) que conforman la lectura del manga para Itō (2005, pp. 82-83):

- Las imágenes, que podríamos denominar como dibujos, y contienen la "sensibilidad" de las líneas, así como las formas y posibles colores (Yomota, 1999, p. 10 en Kinsella, 2000, p. 100).
- Las viñetas (*koma*), que poseen una dimensión espacial y simbólica (Natsume et al, 2020, pp. 175-77).
- Las palabras, que ofrecen la dimensión temporal, al combinarse con las onomatopeyas (*giongo*), efectos sonoros (*onyū*), y la distribución de los diálogos en los bocadillos (*fukidashi*) y otros formatos de texto (Natsume et al, 2020, pp. 175-77).

[4] Editado conjuntamente por Natsume y Takekuma, muchos de los capítulos de *Manga no Yomikata* están escritos por otros críticos formalistas destacados, Saitō Nobuhiko (1995ab) o Sugimoto Ayako (1995), entre otros teóricos.

Pese a estos cambios y aportaciones, la crítica de la expresión del manga también cuenta con numerosos aspectos criticables y carencias, aparte de la ya comentada perspectiva excesivamente "tezukacentrica".[5] Por ejemplo, la crítica *manga no hyōgen* tendía en un origen a reivindicar el manga como un arte japonés autónomo, al considerar a sus artistas como "grandes maestros" y evitar el calificativo de medio de masas (*taishu bunka*) que defendían algunos críticos de la primera generación (Berndt, 2008, pp. 297-304; Suzuki, 2014; Itō, 2005, pp. 256-259). Sin embargo, en la práctica su relación con una perspectiva más historiográfica consiste en analizar las continuidades y discontinuidades entre el manga de preguerra y posguerra (Natsume, 2017, pp. 39-62).

Sumado a estas cuestiones, Itō (2005, pp. 283-297) considera que la crítica contemporánea de manga arrastra dos grandes problemáticas. La primera es la carencia de un mayor marco de análisis de algunas de estas publicaciones, que sufren de un efecto *white noise* (*waito noizu ka*), que las hace demasiado "esencialistas". Paradójicamente, aquellos trabajos más teóricos son catalogados como "demasiado complejos para algo como el manga", por lo que carecen de un público considerable y agravan el desinterés por estudiar el manga desde una perspectiva formalista.[6]

Por otro lado, a nivel formal y semiótico, la crítica de la expresión del manga pone un mayor foco en sus características narrativas, esto es, las viñetas (*koma*), la composición y estructura de los mismos, como también su coordinación con otros elementos tales como los bocadillos (*fukidashi*), líneas cinéticas (*dōsen*), onomatopeyas (*giongo*) o uso de las palabras, entre otros aspectos. De este modo, aunque los personajes, sus elementos formales y estilos de dibujo, también reciban un estudio y atención, el foco en ellos es notablemente menor que el que reciben los *koma* y la dimensión narrativa del manga a nivel formal. A su vez, ese

[5] En la que se considera a Tezuka el "padre" del manga de posguerra, principal artífice de su semiótica como también inevitable referente, ya sea en calidad de seguidor o de crítico, de *mangaka* posteriores en el ya comentado "ciclo Tezuka" (v. Itō, 2005).

[6] Itō señala estos problemas ya que su libro *Tezuka is Dead* (2005) busca, en parte, reconciliar el bagaje teórico, deconstruyendo mitos como la supuesta deficiencia artística y técnica del manga contemporáneo, la cual es más bien producto de una falta de rigor metodológico al aproximarse al manga actual y su contexto (Itō, 2005, pp. 283-297).

mayor foco del *manga no hyōgen* por las viñetas se retroalimenta al ensalzar la figura de Tezuka con base en la aportación de su "método cinematográfico" (*eigateki shuhō*)[7] introducido en *Shin Takarajima* (1947), pero también con un mayor foco en *mangaka* clásicos como Ishinomori Shōtarō o Fujiko F. Fujio y, en general, todos aquellos *mangaka* residentes de los "míticos" apartamentos Tokiwaso (Theisen, 2014). De hecho, este hábito no se limita a la crítica japonesa, sino que también es visible en la academia occidental (v. Schodt, 2012, 2011 o McCloud, 2019, entre otros), del mismo modo que en los estudios sobre *anime* ocurre un fenómeno similar con el caso de Miyazaki Hayao y estudio Ghibli (v. McCarthy, 1999 o Napier, 2005).

Paralelamente a la crítica académica formalista, encontramos un amplio corpus de publicaciones orientadas a la formación de los *mangaka* —tanto en calidad de dibujantes como de guionistas e incluso empresarios— que ofrecen interesantes consideraciones sobre aspectos formales y técnicos. La mención y existencia de estas publicaciones, que podríamos definir con la coletilla de *no kakikata,*[8] son dignas de mención para nuestro estudio ya que, precisamente por su enfoque más práctico y no tan teórico, ofrecen una serie de conceptos y apuntes formalistas afines a nuestra metodología de análisis, e incluso aplicables a la misma en algunos casos.

De nuevo, es Itō Gō (2007, pp. 52-68) quien ha ofrecido una genealogía historiográfica de este tipo de publicaciones, e indica que, hasta los años setenta este tipo de libros eran realizados por *mangaka best-seller* y de gran reputación. Al redactarse desde una perspectiva más autobiográfica propia de un "tratado" artístico, los autores de estos manuales explicaban sus propios métodos de trabajo utilizando dibujos y bocetos propios, o relatando sus estrategias en diferentes géneros. De esta índole, destacan los manuales de Tezuka Osamu (1996) e Ishinomori Shōtarō (1965), centrados en como hacer manga y la figura

[7] De acuerdo con Natsume y otros críticos formalistas (Natsume et al, 2020; Natsume y Takekuma, 1995, pp. 168-183), el método cinematográfico de Tezuka permite crear un sentido de orden a través de segmentar el tiempo de la acción, un orden caracterizado por el ritmo de percepciones y contrastes entre comprensión (*asshuku*) introspectiva del plano representado y la libertad (*kaihō*) de las viñetas, lo que ofrece una narrativa principalmente visual y no verbal.

[8] Literalmente, "Cómo dibujar".

del *mangaka* respectivamente, a los que posteriormente se sumarían otros de Fujiko F. Fujio (2000) o Takemiya Keiko (2001), este último focalizado en el *shōjo manga*. En la actualidad, este enfoque más propio de un tratado sigue siendo vigente y prolífico, con ejemplos que van desde el libro de Araki Hirohiko (2015), y otros formatos como los reportajes televisivos de programas como *Urasawa Naoki no Manben* (2014), hasta el uso de secciones formativas o compilación de entrevistas monográficas en diferentes *art books* o catálogos de exposición.

Sin embargo, a lo largo de los años setenta, Itō (2007, pp. 52-68) sugiere que esta tradición más ensayística pierde presencia, al abandonarse el enfoque autoreferencial y popularizarse un tipo de publicaciones más pedagógicas y de publicación seriada. Este viraje se enmarca en un contexto de mayor presencia de la crítica en la prensa, reflejada en las aportaciones críticas y ensayísticas de muchos *mangaka* famosos[9] en la revista *COM* (1966). También se relaciona con un relevo generacional, marcado por *mangaka* tales como Takahashi Rumiko o Hara Tetsuo, formados en la escuela *Gekigasonjuku* del guionista Koike Kazuo (Itō, 2007, pp. 52-68).

Precisamente, siguiendo la “herencia" de esta academia, surgen algunas de las series de manuales ya mencionadas, entre las que destacan en los años ochenta, la revista *Manga House* de Sakuma Akira[10] o la colección *Comickers*, que ofrece detalladas formaciones en el uso de técnicas de dibujo y entrevistas a *mangaka* e ilustradores profesionales. De acuerdo con Itō (2007, pp. 52-68), el aumento de este formato de publicaciones, con un enfoque también más comercial y técnico, se explica debido a la popularidad y uso más sofisticado de nuevas técnicas de dibujo durante los años ochenta, probablemente incentivadas por la *new wave* del manga, movimiento que trataremos en mayor profundidad en los próximos capítulos. En los años noventa sigue esta tendencia con la aparición de nuevas series como *Manga no Kakikata,* de la que Itō (2007, pp. 52-68) destaca que es una serie muy refinada y compartimentada en números orientados a aspectos específicos —entre los que destacan, especialmente, aquellos dedicados a

[9] Tales como Fujiko F. Fujio, Adachi Mitsuru o Takemiya Keiko, entre otros (Itō, 2007, pp. 52-68).

[10] Dibujante de la saga de videojuegos *Momotarō Dentetsu* (1988) y antiguo alumno de *Gekigasonjuku.*

dibujar personajes femeninos— aunque también indica que, a grandes rasgos, se siente de “serie B” en comparación con la calidad, entrevistas y profesionalización de *Comickers* (figura 17).

Figura 17. Manuales de Cómo Dibujar Manga (*Manga no Kakikata*)



Nota. De izquierda a derecha: *Manga no Kakikata* de Tezuka Osamu (© Tezuka Productions, 1996), el nº 4 de *Gekigasonjuku* (© Koike Kazuo, 1983) y el nº 22 de Comickers (© Bijutsu Shuppan, 1999).

Cuando Itō escribe este ensayo historiográfico en 2007, sugiere que en el futuro la cantidad de publicaciones sobre cómo dibujar manga aumentará, y que, sobre todo, se diversificarán aún más en diversas especialidades, como poder dibujar un tipo de personajes o elementos específicos. Ciertamente, podemos sugerir que se ha seguido esa tendencia en los últimos quince años, y especialmente en línea con los intereses de nuestra investigación, orientada principalmente al diseño de personajes más que a la realización de manga en sí, como se refleja, por ejemplo, en el manual *Character Maker* (2008) de Ōtsuka Eiji en términos más teóricos. Como indica Adachi (2019), esta tendencia se inscribe en los cambios estéticos de las producciones de cultura popular japonesa contemporánea, como se refleja en el amplio mercado de publicaciones en torno al diseño de personajes *moe*.

En cualquier caso, este tipo de publicaciones presentan una serie de cuestiones —como también de problemáticas— de interés para nuestra tesis. Por un lado, y desde su historia hasta la actualidad, vemos que existe un amplio número y

variedad de manuales de cómo dibujar manga —y diseñar personajes— que van desde las ya mencionadas series hasta publicaciones más ensayísticas realizadas por *mangaka* de renombre. Ahora bien, ¿cuál es la influencia real de estos manuales en la configuración del estilo de los *mangaka*? Una respuesta preliminar y coherente, en apariencia, sería que depende del caso y del manual utilizado, lo que también podría llevarnos a la siguiente pregunta: ¿este tipo de publicaciones desempeña algún papel en la transformación artística del manga? Una hipótesis que se podría plantear sería que muchos *mangaka* de renombre, que se podrían considerar paradigmáticos de una época, demografía o género, eran al mismo tiempo los autores e ilustradores de este tipo de manuales, transmitiendo por tanto sus estilismos y métodos a los artistas jóvenes, lo que permite prolongar y reproducir la genealogía estética a la que se adscriben.

Sin embargo, esta observación no se podría aplicar a las muchas series de manuales producidas en los últimos treinta años, las cuales están realizadas e ilustradas por dibujantes poco conocidos, a menudo profesionales específicos de este tipo de libros.[11] Además, y más importante, ni estas series ni los manuales de grandes artistas como Tezuka presentan reflexiones ni conciencias específicas sobre estilos de dibujo, más allá de ofrecer diferentes convenciones formales o expresiones faciales en lo que respecta a géneros y tonos temáticos. Paradójicamente, si se escoge un manual de personajes *bishōjo* de la serie *manga no kakikata* de los años noventa, y otro de alguna serie de diseño de personajes femeninos *moe* de la última década,[12] no solo se percibirán diferencias estilísticas obvias en base a los diferentes ilustradores de cada libro, sino que además es probable que se puedan asociar los estilos de cada uno a los estilos y convenciones formales que comúnmente asociamos a cada una de las décadas y contextos en los que se publicaron. Por lo que, en este sentido, sí que se podría plantear que los manuales de cómo dibujar manga pueden reflejar las principales convenciones formales y estilísticas de su época de publicación, del

[11] Un ejemplo de ello es el dibujante Hayashi Hikaru, quien trabajó en manuales de la serie *Manga no Kakikata* en los años noventa. así como en la actualidad sigue produciendo otros centrados en el diseño de tipos de personajes específicos (v. Hayashi, 2022)

[12] Como pueden ser *Drawing the female figure* (2022) de Hayashi Hikaru, o *Bishōjo Kyara Dessan* (2012) de Hobby Japan, entre otros manuales de la misma editorial.

mismo modo que cada nueva serie de manuales se adapta a las convenciones y necesidades de su momento.

Como podemos comprobar, este tipo de cuestiones son lo suficientemente amplias como para desarrollar otras investigaciones o tesis doctorales, por lo que en este trabajo no contamos con suficientes datos ni argumentos para validar algunas de las hipótesis o ideas planteadas en el párrafo anterior. Del mismo modo, estas tampoco son el principal objeto de interés de nuestra investigación. Sin embargo, conviene tener en consideración este tipo de publicaciones ya que, pese a los equívocos estilísticos ya comentados, sí que plantean una serie de términos y constantes comunes entre sí. Por ejemplo, suelen coincidir en qué elementos son constitutivos del diseño de personajes, o qué asociaciones y connotaciones pueden tener ciertos trazos, efectos, o tipos de expresión facial, entre muchas cuestiones.

Por todo ello, algunos de los patrones de análisis formal que definiremos a lo largo de este bloque pueden corresponderse con los encontrados muchas veces en algunos de estos manuales. De este modo, se establece también una conexión entre el ámbito práctico y el teórico o académico, como así se ha percibido desde diferentes estudios y ensayos (v. Adachi, 2019; Itō, 2007). Sin embargo, antes concierne también definir a qué nos referimos con patrón de análisis formal, y por tanto la propuesta metodológica que se ha diseñado para esta investigación.

5.2. Una Propuesta Metodológica Cuantitativa — Características Formales como Patrones de Análisis

En esta investigación se ha elaborado y se ha aplicado una metodología cuantitativa para el análisis formal del diseño de personajes de los cuatro casos de estudio. Esta propuesta metodológica se corresponde con las últimas tendencias en metodologías de análisis cuantitativo utilizadas en el ámbito de las humanidades y, más concretamente, de las humanidades digitales. En este sentido, se trata también de un marco metodológico cuya aplicación al estudio de

las artes y medios visuales es notablemente reciente,[13] además de estar sujeto a múltiples cambios y transformaciones de acuerdo con el desarrollo de nuevas tecnologías, entre ellas la inteligencia artificial en estos últimos años.

Aunque en las próximas páginas ahondaremos en esas consideraciones y posibles limitaciones, en la última década dichos mecanismos metodológicos cuantitativos para la investigación de artes visuales de consumo masivo han sido definidos por Lev Manovich (2020) como *cultural analytics*. Combinando métodos propios de las ciencias de la computación y ciencia de datos para investigar medios visuales contemporáneos, la finalidad de Manovich con *cultural analytics* es aproximarse de una manera diferente a los medios de masas audiovisuales —como la fotografía, la música, el cine o el cómic, entre otros— con el objetivo de desarticular métodos y percepciones tradicionales:

> En este libro, *cultural analytics* se refiere al uso de métodos de diseño y computación (…) para la exploración y análisis de la cultura contemporánea a escala. (…) Los números y visualizaciones también nos ofrecen un lenguaje para representar cambios temporales graduales y continuos. Ahora podemos describir las características de procesos culturales difíciles de capturar lingüísticamente. (Manovich, 2020, pp. 9-10)

Bajo esta premisa y conceptualización, el análisis cuantitativo de artes y medios visuales se puede dividir en artefactos culturales, metadatos, *datasets* y formatos de visualización de la información. Los artefactos culturales se desglosan y cuantifican como "datos culturales" (*cultural data*), y las características e información asociadas a estos artefactos son metadatos, esto es, "datos sobre otros datos" (Roth y Kacsuk, 2025, p. 15), que pueden definirse también como "información cultural" (*cultural information*) (Manovich, 2020, p. 76). Asimismo, se entiende por artefacto cultural cualquier producción artística o cultural que sea percibida como unidad o ente autónomo, sin que ello sea óbice para que pueda pertenecer a una serie u obra mayor.

[13] Los ámbitos de la literatura y la lingüística poseen un mayor recorrido teórico, metodológico e investigador dentro en las humanidades digitales (Manovich, 2020, p. 7).

Aplicados a los intereses y enfoque de esta investigación, los personajes de manga y sus diseños son nuestros artefactos culturales, es decir, nuestro objeto de estudio, y los metadatos corresponderían a la selección y designación de sus características formales. Sin embargo, no todos los metadatos son iguales, ya que Manovich (2020, p. 125) distingue entre dos tipos de metadatos:

- Los entendiendo propiamente como metadatos son aquellos datos previamente establecidos en alguna base de datos, tales como el año de publicación de una obra, el autor(es) de la misma, o la revista en que se ha publicado.
- Las descripciones y características manualmente introducidas y, por tanto, generadas por algún individuo, son conocidas como "atributos" (*features*).

El proceso de describir las características de un objeto de manera sistemática para su análisis, comparación y discusión posterior se ha definido como "anotación" (*annotation*) o "codificación" (*coding*) (Manovich et al, 2011, p. 9-10). En el ámbito del cómic, Scott McCloud (2019) sería un ejemplo paradigmático de estos procesos, del mismo modo que críticos del *manga no hyōgen ron* como Natsume Fusanosuke (1995, 1997, 1998) y Takekuma Kentaro (1995ab) o Yomota Inuhiko (1999) lo serían en el caso del manga japonés.

Sin embargo, Manovich también ha sido crítico con los sesgos y limitaciones de la codificación manual, y ha apostado por métodos de procesamiento de imágenes que ofrecen la generación de atributos y metadatos a través de algoritmos automáticos.[14] En este sentido, Manovich (et al, 2011, p. 12- 13) adopta esta postura porque considera que los lenguajes "naturales" —como la vista humana o nuestro lenguaje escrito— no nos permiten describir apropiadamente la totalidad de elementos visuales de una imagen, ni su rango de posibles variaciones formales o estéticas. Focalizando en el caso del manga, que Manovich ha abordado mediante el proyecto *One Million Manga Pages* (v. Manovich et al, 2011; Douglass et al, 2011), apunta que crear un vocabulario para aproximarnos y

[14] Más concretamente, aboga por visualizaciones de zoom a gran escala y algoritmos de extracción de características personalizados, que convierten datos visuales en cuantificables (Roth y Kacsuk, 2025).

definir todo tipo de características formales del medio es problemático e impreciso, debido a la extensión de manga en cuanto a series, páginas e ilustraciones. Pese a esta limitación, Manovich sugiere que métodos de codificación "tradicionales" podrían aplicarse si se limitan a investigar y elaborar elementos formales e iconográficos específicos, que puedan tener una expresión de formas estandarizada, o datos y aspectos narrativos concretos (Manovich et al, 2011, pp. 12-13)

Precisamente en esta misma línea, centrada en la acotación de aspectos concretos —ya sean formales o narrativos—, se han desarrollado en los últimos años algunas investigaciones y proyectos que utilizan procesos de codificación manual o trabajan con todo tipo de metadatos. Entre ellos destacan, por ejemplo, los trabajos de Neil Cohn (2007; Cohn & Ehly, 2016) sobre los imagotipos faciales (*kei yu*) y otros elementos semióticos del manga y, más recientemente, el proyecto Japanese Visual Media Graph (JVMG) de la Hochschule der Medien de Stuttgart, con el que tuve el privilegio de colaborar durante el desarrollo de esta tesis. Coordinado por Magnus Pfeffer, Zoltán Kacsuk y Martin Roth, el proyecto JVMG se ha centrado en compilar y trabajar con todo tipo de metadatos, su clasificación y granularidad, provenientes de diversas bases de datos elaboradas por fans —como *AniDB* o *Anime Characters Database*, entre otros— para el estudio del manga, *anime* y videojuegos desde aspectos como los personajes, sus características y todo tipo de metadatos asociados.

En base a estos objetivos, Roth y Kacsuk han propuesto el término *metadata analytics* en analogía con el de *cultural analytics* de Manovich (2020),[15] y diversas investigaciones y resultados del proyecto han producido una serie de publicaciones relevantes en torno a estas cuestiones (v. Roth y Kacsuk, 2025). Además, a través de su enfoque en bases de datos de manga, *anime* y videojuegos producidas por aficionados a estos medios, Roth y Kacsuk (2025, p. 17-18) han alineado las metodologías de análisis cuantitativo de metadatos con

[15] Kacsuk y Roth definen que los objetivos de los metadata analytics son "generar nuevas ideas en los fenómenos y procesos en el dominio cubierto por sets de metadatos específicos, sometiendo estos sets a varios niveles de granularidad de métodos de análisis cuantitativo y explotando sus cualidades como metadatos" (Roth y Kacsuk, 2025, p. 14).

algunos conceptos y consideraciones de críticos japoneses del *manga no hyōgen ron* y de la cultura *otaku*.

Por ejemplo, y como se ha desarrollado extensamente en el bloque anterior, Azuma Hiroki (2009) utiliza la terminología *database* para hacer referencia a la variedad y pluralidad descentralizadas de elementos que constituyen a los personajes, de modo que la base de datos puede entenderse, precisamente, como una red de codificaciones. En capítulos previos, también hemos desarrollado las aportaciones de Itō Gō (2005), que elabora la pluralidad de capas en las que podemos dividir y disfrutar el *story manga* contemporáneo, y establece, por tanto, una estratificación y granularidad de los diferentes elementos del manga.

Como ya se ha establecido anteriormente, el diseño de personajes es el principal objeto de estudio de este análisis, y pese a las limitaciones señaladas por Manovich (2020), ha sido codificado de manera visual, directa y manual. Contrariamente a procesar miles de páginas, el enfoque de esta tesis se centra, exclusivamente, en un único "objeto" de las mismas: los personajes y los elementos formales de su diseño. Los procesos de codificación en la investigación y análisis académico requieren también de una sistematización, esto es, de la elaboración de un diccionario de estos términos descriptivos (Manovich, 2010, p. 9-10). Por ello, nuestra propuesta metodológica también conlleva la elaboración de una "tabla maestra" (*master table*), con un conjunto de términos que denominaremos —siguiendo la terminología desarrollada en el anterior bloque en base a críticos como Tezuka (1996), Ōtsuka (1994) y Takekuma (1995ab)— patrones de análisis, empleados para codificar y definir los distintos elementos formales del diseño de los personajes a analizar.

A su vez, y en paralelo al procedimiento seguido por Roth y Kacsuk (2025), la elaboración de los patrones y categorías de esta tabla se basará, entre otros recursos, en las consideraciones y conceptos aportados por los críticos e historiadores de la crítica de la expresión del manga, como también otros investigadores pertenecientes al ámbito de los estudios de manga y *anime.* La

conceptualización de estos patrones se inspira, a grandes rasgos, en la concepción de los mismos como una base de datos (Azuma, 2009) o una semiótica (Ōtsuka, 1994), y en sus dinámicas de citación y repetición (v. Suan, 2021).

Establecidas las nociones de artefacto cultural como objeto de estudio, y la codificación de sus características como patrones formales, para la organización cuantitativa de los personajes y sus patrones a nivel de diseño se van a utilizar *datasets*. A grandes rasgos, un *dataset* consiste en la organización de información, por lo general "estática" —y, por tanto, histórica— que configura las bases de datos (Manovich, 2020, p. 57). El método generalmente utilizado para la creación de *datasets* es la muestra —o *sampling*— en la que se hace una selección de los objetos a analizar de manera cuantitativa que, pese a que no pueda contener la totalidad de los datos existentes a explorar, pueda ser en mayor o menor medida representativa del fenómeno investigado (Manovich, 2020, p. 94, 100).

Si se busca evitar sesgos que puedan incidir en la rigurosidad del trabajo realizado, o comprender grandes cantidades de datos para sustentar la representatividad de un estudio, la elaboración de muestras aleatorias es una opción de *sampling* notablemente extendida. Sin embargo, la elaboración de muestras aleatorias también presentan numerosas limitaciones y problemas, puesto que no siempre comprende la variedad de metadatos y atributos de los datos recolectados, entre otro problemas (Manovich, 2020, pp. 108-11). Por ese motivo, las muestras que se recogerán para esta investigación serán reducidas y estratificadas con base en diversas categorías de análisis, de modo que serán muestras semiestructuradas, al combinar datos estructurados y desestructurados.

De acuerdo con Manovich (2020,p. 147), los medios visuales, como el cine o el cómic, son datos desestructurados, que no pueden introducirse literalmente en una tabla o base de datos sin una codificación previa. Por ello, requieren de una codificación de sus diferentes elementos y características en base a un modelo predefinido y estructurado, en el caso de esta tesis, la tabla maestra de categorías

y patrones formales elaborada a partir de este bloque. Además, al tratarse de una muestra estratificada, estos patrones deben asociarse y limitarse a una serie de categorías de análisis también predefinidas en forma de columnas (Manovich, 2020, p. 147).

Por todo ello, en nuestra investigación vamos a dividir nuestras categorías de análisis en tres categorías diferentes:

- Parámetros generales: consisten en aquellos metadatos ya establecidos sobre la existencia del personaje analizado, como su dibujante, serie, su género, edad aparente o revista en la que fue publicado.

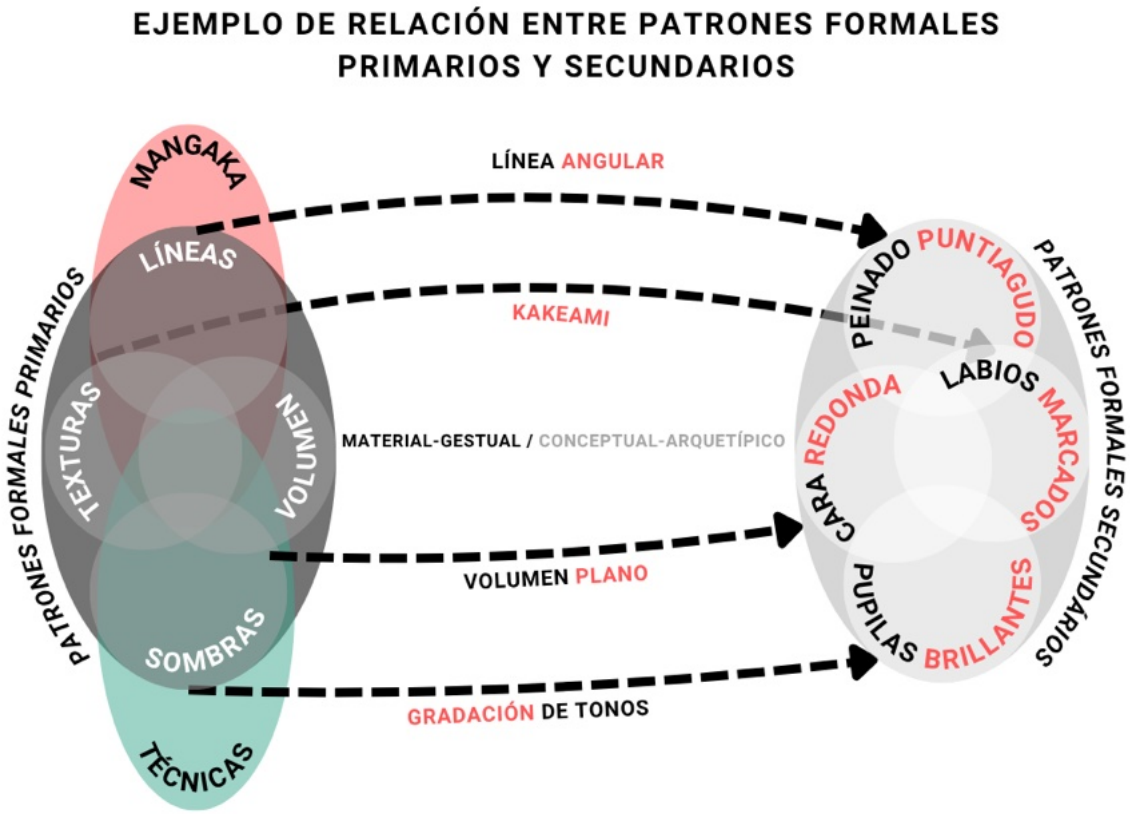
- Categorías formales primarias: comprenden aquellos patrones formales intrínsecamente relacionados con la creación formal y material de los personajes, como las líneas, formas y texturas. Reflejan tanto la gestualidad artística del dibujante y la técnica de dibujo utilizada, y definen la vertiente más estilística y artística del diseño.

- Categorías formales secundarias: comprenden patrones de naturaleza más conceptual y, por tanto, arquetípica. Son categorías comúnmente compartidas entre varios artistas, demografías y generaciones, con una convencionalización formal histórica y temáticamente específica. Más concretamente, las entendemos como los diferentes tipos de ojos, de cara, de peinados o de composiciones anatómicas entre otros elementos que, en conjunto, dan forma al diseño de los personajes.

Los patrones formales primarios y secundarios, al haber sido diseñados e introducidos manualmente a partir del aspecto visual de cada diseño, desempeñan el rol de atributos de cada personaje. Ambas categorías poseen una relación secuencial: los distintos tipos de líneas y formas, precisamente por su naturaleza material, serán el instrumento y la base que permiten la creación de las categorías formales secundarias. En este rasgo radica parte de la distinción, entre ambos tipos de categorías, así como de su correlación, al no poder existir las

segundas sin las primeras (figura 18). Por otro lado, mientras que las categorías formales primarias inciden en la "singularidad" de cada dibujante —en relación a las ideas de Takakuma y Natsume (1995), Yomota (1999) y Adachi (2019)—, las secundarias reflejan la noción de *database* formal (Azuma, 2009), en la que el lenguaje visual del manga está inmerso, así como sus patrones de reiteración y citación (v. Suan, 2021).

Figura 18. Patrones Formales Primarios y Secundarios



Nota. Figura de generación propia con Canva

Bajo esta estratificación, granularidad y concreción de distintos metadatos, las muestras reducidas y estratificadas elaboradas para esta tesis poseen una mayor naturaleza descriptiva, lo que permite una mayor comparación entre *datasets* y categorías de análisis, con la finalidad de explorar en mayor profundidad los intereses de la investigación y quizá arrojar posibles resultados inesperados (Manovich, 2020, pp. 108-11; Roth y Kacsuk, 2025, p. 15). Por tanto, los *datasets* estratificados que se han elaborado funcionan como una "representación de

datos" (*data representation*), esto es, la codificación de diversos objetos y sus características bajo un sistema definido (Manovich, 2020, pp. 122-123). Dentro de este sistema, las características de cada objeto —en este caso, los personajes— son codificadas a través de metadatos y patrones formales:

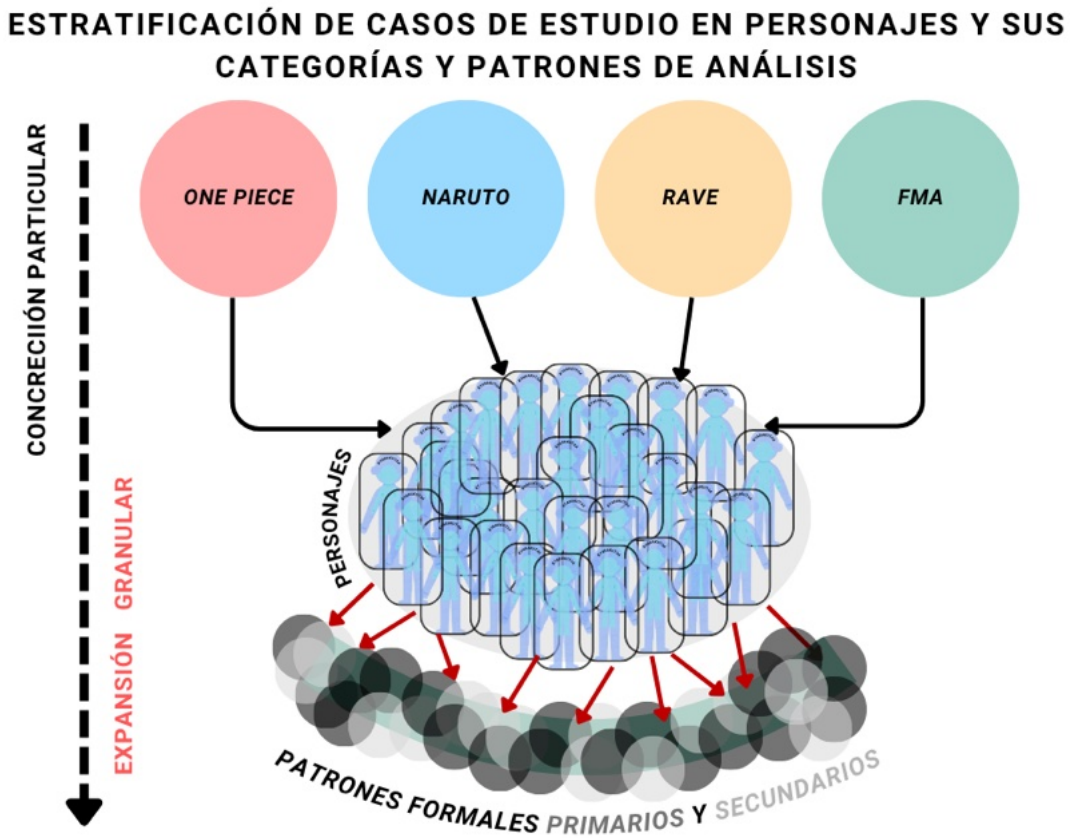
> Una cantidad de objetos y sus atributos constituyen un *dataset* que puede ser analizado, visualizado, "sonificado", juntado con otros *datasets*, discutido, y más. (…) Si queremos usar métodos cuantitativos y de visualización para el estudio de cualquier fenómeno cultural, tenemos que representar ese fenómeno en un dataset, esto es, un número (finito) de objetos descritos por atributos. (Manovich, 2020, p. 128)

Por otro lado, otra de las virtudes de esta propuesta metodológica es su "maleabilidad" y los distintos mecanismos que la componen. En este sentido, la estratificación de una muestra también permite la crear de nuevas categorías y patrones de análisis durante el desarrollo de una investigación, ya sea por percibir que faltan algunos patrones específicos para definir el elemento analizado, o bien por percibir que algunas de las categorías diseñadas no se ajustan a los intereses de la investigación (Manovich, 2020, p. 123). De este modo, dentro del análisis cuantitativo de metadatos y patrones, la elaboración del propio análisis, su tabla de codificaciones, y el desarrollo del mismo, se entienden como una actividad paralela y simultánea.

Parte de las aspiraciones de perspectivas cuantitativas como los *cultural analytics* (Manovich, 2020) o *metadata analytics* (Roth y Kacsuk, 2025) emergen de una concepción masiva de la producción cultural total con la finalidad, entre otros objetivos, de descubrir y destacar posibles dinámicas y procesos poco considerados bajo métodos de análisis "tradicionales". Ambas perspectivas se desarrollan también mediante la noción de "lectura distante" (*distant reading*), elaborada por Franco Moretti (2000). Esta perspectiva, que Moretti propone en el ámbito de los estudios literarios, consiste, a grandes rasgos, en aproximarse al amplio "espectro" de producciones literarias, en detrimento de unas pocas obras "canónicas", lo que permite destacar y estudiar nuevas variables, patrones o elementos hasta entonces desapercibidos (Roth y Kacsuk 2025, pp. 16-17).

Como se acaba de indicar, el uso y adopción de estos mecanismos metodológicos en esta tesis se aplica únicamente al estudio y análisis de los personajes de cuatro *mangaka* y sus series en un marco temporal delimitado. Los dibujos, diseño, páginas, y series a las que pertenecen los personajes de la muestra son, *grosso modo,* formatos "tradicionales". Sin embargo, el foco en el diseño de personajes, su codificación estructurada en metadatos, así como también su análisis y exploración cuantitativa, hacen que estos pocos casos se expandan en un número mayor de objetos de estudio (figura 19).

Figura 19. Estratificación de los Casos en Categorías y Patrones



Nota. Figura de generación propia con Canva

Una expansión que permite estudiar estas obras desde otras perspectivas, enfoques e intereses de investigación. De este modo, el enfoque de esta investigación combina lo específico y lo "canónico" a partir de cuatro *mangaka*, con una granularidad de datos cuantitativa y estratificada inherente a sus trabajos y reflejada en sus personajes y, más concretamente, sus diseños.

Por otro lado, y pese a la limitación de la muestra a cuatro casos de estudio, la granularidad y estratificación de los elementos formales de los personajes para el análisis cuantitativo no son ajenas a un cierto componente de "lectura distante" (Moretti, 2000). Gracias a los procesos de codificación manual durante el desarrollo del propio análisis, la generación de resultados a partir de distintos *datasets* puede reflejar y verificar de nuevas maneras ideas o consideraciones ya asumidas, o bien que han pasado desapercibidas. Algunos resultados y propuestas explicativas que se expondrán en los últimos capítulos de esta tesis son un reflejo de este potencial, en el que la similitud de algunos estilos de dibujo queda mejor reflejada mediante categorías de análisis específicas.

Por último, la extracción y exploración de posibles resultados de un conjunto de *datasets* cuantitativos también se sirven de diversos mecanismos de visualización de la información (*information visualization*). De acuerdo con Manovich (2020, p. 189), se entiende por visualización de la información el *mapping* entre los datos que tenemos y la visualización de los mismos con diversas interfaces visuales. En este sentido, la visualización de la información en el ámbito de las ciencias humanas —en las que se inscribe esta tesis— se basa, principalmente, en mecanismos propios del diseño gráfico y, más concretamente, en soportes bidimensionales. Estos consisten en gráficos vectoriales formados por todo tipo de formas geométricas, así como por una variedad de colores y gradaciones para mostrar diferencias y variaciones, o bien destacar distintos datos analizados. De acuerdo con Manovich (2020, pp. 190-192), estos soportes visuales se configuran mediante un proceso de reducción, en el que los datos y resultados se presentan de manera directa y clara.

Una vez establecida la propuesta metodológica de esta tesis, en este bloque se generarán y definirán las categorías de análisis formal —tanto primarias como secundarias— y sus respectivos patrones, que conformarán la tabla maestra de patrones formales que emplearemos para el análisis granular y estratificado del diseño de diferentes personajes en distintos *datasets*. Al final de cada capítulo de este bloque y de sus secciones, se sintetizarán algunas de estas categorías y sus patrones formales, resaltando en negrita aquellos que finalmente han formado

parte del análisis y de la extracción de resultados, y acompañados de un fragmento de los diseños analizados a modo de ejemplo visual de cada patrón. Como ya se ha indicado, la elaboración de estos patrones se fundamenta en una retrospectiva teórica, histórica y genealógica de cada convención formal, que parte, principalmente, de la crítica de la expresión del manga, sus investigadores, y *mangaka* relacionados.

6. Lo “Mangaesco” y los Modos de Expresión del Manga

Antes de proceder con categorías de análisis más especificas y granulares, conviene primero introducir aquellas categorías secundarias de carácter más estético e historiográfico, que definen a grandes rasgos la identidad visual del diseño y el estilo de dibujo del autor. Para ello, en este capítulo se abordarán las principales características y aspectos constitutivos del lenguaje visual común del manga y su semiótica, congregados por la crítica de la expresión del manga bajo la noción de lo “mangaesco”. De este modo, este capítulo explora estas bases estéticas y sus diferentes vertientes, para así desarrollar su variabilidad y transformación formal posterior, así como sus implicaciones en la generación de las diversas categorías de análisis formal primario y secundario.

6.1. La Naturaleza Caricaturesca del Lenguaje Común del Manga

Centrados en el aspecto de los dibujos,[1] desde la crítica de la expresión del manga se ha considerado que hay un lenguaje común de recursos formales que configuran el diseño de personajes, un sistema o bagaje que en el anterior bloque hemos desarrollado extensamente como “semiótica del manga”. Sin embargo, anteriormente también apuntamos que esta semiótica se caracteriza, por lo general, por un apartado estilístico icónico y caricaturesco, que procede de la concepción del dibujo como símbolos por parte de Tezuka. Además, esta estética es una de las características que definen los elementos del “factor *kyara*”, esto es, la base formal conceptual de los personajes.

La tendencia a lo icónico y “simple” a nivel formal se ha definido también como lo “mangaesco” (*mangateki*), la estética que caracteriza, a grandes rasgos, la

[1] En base a la división tripartita de los elementos formales del manga expuesta en el anterior apartado, de acuerdo con Saitō (1995b).

semiótica del manga, lo define como medio, e identifica como tal. En otras palabras, lo “mangaesco” sería lo que podríamos denominar como “estilo manga”, y que se podemos definir como aquello “propio del manga” (*manga proper*). Introducido en los años noventa por la crítica de la expresión del manga tras la muerte de Tezuka (v. Ōtsuka, 1994, 2008; Itō, 2005; Takeuchi, 2005; Natsume y Takekuma, 1995, entre otros) y exportado a la crítica internacional por Jacqueline Berndt (2012) como *mangaesque*, se puede definir la dimensión formal de lo “mangaesco” en base a los valores de lo simplificado, descriptivo, icónico, exagerado y sobretodo infantilizado y “amable” a nivel de personajes, proporciones y diseños en contraste a tonos más adultos, maduros y violentos (Berndt, 2012, pp. 153-158).

Estas características hacen que los recursos formales de lo “mangaesco” se sitúen, aparentemente, al margen del “realismo” formal, la veracidad y la crudeza. Asimismo, algunos de estos recursos formales se pueden identificar en algunos de los elementos que más comúnmente asociamos con el manga, como los grandes ojos, mientras que otros pueden ser más particulares. Entre estos últimos, destacan el uso de trazos curvos y formas redondeadas, o un canon anatómico no humano de cuatro a seis cabezas,[2] originalmente pensado para captar el interés de un público infantil, o asociado con el tono cómico de muchas series manga de posguerra (Reyes-Guerrero, 2016, pp. 202-4; Yonezawa, 2008, p. 175; Takeuchi, 2005, pp. 24-26; Schodt, 2012, pp. 62-67, 2011, pp. 59-62; Berndt, 1996, pp. 53-61; Santiago-Iglesias, 2010, pp. 150-4; Pellitteri 2010, pp. 100-106).

Berndt (2012, pp. 153-4, 157-8) propone que lo “mangaesco” es un mecanismo narrativo y formal con diversas capas de complejidad, que busca producir empatía por los personajes, sus emociones y sus relaciones como uno de sus principales focos expresivos, o “placeres mangaescos” en términos de Itō (2005). A su vez, lo “mangaesco” ofrece una estética maleable que permite también la transmisión de cuestiones ideológicas y morales, dentro del amplio rango temático que puede

[2] Siendo estas muy destacadas en contraste con las dimensiones del cuerpo.

cubrir el manga y el *anime*.[3] De este modo, la naturaleza icónica y caricaturesca del manga y lo "mangaesco" define y enfatiza el rango de contextualidad que permite el medio (Berndt, 2012, pp. 153-8).

El alcance de lo "mangaesco" no se limita al ámbito de los dibujos y personajes, tal y como se refleja en la mayor atención que el paneling ha recibido históricamente por parte de la crítica de la expresión del manga (v. Takeuchi, 1995; Natsume, 1995). Del mismo modo, más recientemente autores como Santiago (2018a, pp. 99-101) y Kacsuk (2018) han expandido el alcance teórico de lo "mangaesco", al considerarlo un estilo gráfico de carácter transnacional. En este sentido, se propone que el manga trasciende su condición de lenguaje artístico arraigado a Japón y su industria cultural, debido al potencial transcultural del conjunto de convenciones estéticas y valores intangibles que congrega lo "mangaesco".[4] Del mismo modo, investigadores como Suan (2021, p. 201) o Hernández Pérez (2017, pp. 98-99) identifican unas dinámicas similares con el caso del *anime* y la descentralización de su masa creativa a lo largo de Asia Oriental y el Sudeste Asiático desde los años noventa.[5] Este fenómeno convierte a Japón en un país que subcontrata animadores en lugar de ser el subcontratado,[6] y convierte la estética "mangaesca" y "animesca" en un fenómeno regional, caracterizado por mecanismos de "referencia Inter-asiática" (*Inter-Asian referencing*) (Suan, 2021, p. 201; Hernández-Pérez, 2017, pp. 98-99)

Como ya introducimos en el anterior bloque, el término "animesco" (*animesque*) de Suan (2021) se podría considerar una categoría estética análoga a la de "mangaesco". Por un lado, comparte un modo de representación icónico y

[3] Berndt (2012 pp. 151-2) demuestra este aspecto con el caso de *Hadashi no Gen* (1973), un manga juvenil de fuerte componente histórico y político que contiene multitud de escenas de gran violencia gráfica, pero perfectamente narradas bajo el marco de lo "mangaesco" que, combinado con otros factores estéticos y temáticos, apela fácilmente al tipo de público al que va orientado.

[4] Debido a estas capacidades formales y narrativas, dichos autores sostienen que el manga haya sido adoptado por dibujantes y aficionados de todo el mundo, surgiendo diversas tradiciones de manga, *fanfics* y fanzines no japoneses como la *nouvelle manga* —caso francés— o el "Iberomanga" —caso de España— entre otros productos "mangaescos" que participan de este *appeal* transcultural (Santiago, 2018a, pp. 99-101; Berndt, 2012, pp. 157-8; Kacsuk, 2018).

[5] En países tales como Corea del Sur, China, Taiwan o Vietnam, entre otros (Suan, 2021, p. 201).

[6] Como había sido en los años setenta, ochenta y parte de los noventa, animando todo tipo de co-producciones europeas y estadounidenses (v. Hernández-Pérez, 2017).

caricaturesco, presente en sus diferentes elementos formales, como los fondos, convenciones faciales y corporales, estilos de diseños de personaje, contenido narrativo o ambientaciones. En el caso del *anime*, y más concretamente lo “animesco”, se suman la animación de los personajes, técnicas y estilos de animación, *pacing* de la acción, actores de voz y el diseño de sonidos, entre otros aspectos (Suan, 2021). De acuerdo Saitō Tamaki, las imágenes de *anime* son “el resultado de una técnica sofisticada, que permite comunicación máxima con el mínimo de líneas” (Saitō, 2011, p. 150). De este modo, el uso de líneas y superficies permite la fácil traslación de dichos estilos a medios y técnicas digitales, como también su reproducción en otros formatos Saitō (2011, p. 150).

La técnica de animación que caracteriza al *anime* es la animación limitada,7 que con su limitación de frames y componente más estático, permite la translación de muchos de los formalismos propios de lo “mangaesco” al *anime.* Esta translación formal está relacionada con la “plataformatividad” (Lamarre, 2019) de los personajes y sus diseños, que funciona bajo el principio de “dinamismo inmóvil” (Steinberg, 2012; v. Kopylova, 2024), y que define la animación limitada como una técnica más icónica y figurativa (Suan, 2021, pp. 203-220). De este modo, la confluencia de lo caricaturesco y “simple” a nivel formal a modo de “dinamismo inmóvil” constituye la identidad visual del *anime* como medio, el reconocimiento mutuo de sus producciones, y su agrupación visual tanto a nivel social como comercial. De acuerdo con Lamarre (2019, p. 243) y Ōtsuka (2013), tanto el manga como el *anime* gradualmente han adoptado los recursos formales el uno del otro desde los años sesenta. Este proceso produce que en los años ochenta[8] los personajes de manga parecieran, aún más, “personajes de *anime*”, en

7 Técnica de animación caracterizada por animaciones de ocho dibujos (*frames*) por segundo y la reutilización recurrente de los mismos a través de un banco (*bank system*) de imágenes (Azuma, 2009, pp. 11-3). De este modo, los movimientos son más abstractos y limitados, lo que conlleva por tanto un abaratamiento de costes y producción que de acuerdo con Lamarre (2002b, pp. 335) se relaciona con diversos factores económicos, sociales e históricos localizados en los orígenes del modelo industrial de *anime* con Tezuka Osamu y el estudio Mushi Productions (Clements, 2013, pp. 116-30).

8 Época en la que Itō (2005, pp. 117-122, 283-297) sitúa el resurgir del “factor *kyara*” con la consolidación del modelo *media mix*.

aspectos como una mayor austeridad en las líneas, o matices formales de estética más *kawaii* en el diseño de personajes.[9]

Bajo estas lógicas, lo "mangaesco" también se ha considerado una categoría *media mix,* al compartir algunas de sus cualidades intrínsecas con medios como el *anime,*[10] así como estar presente en la cultura visual japonesa contemporánea. En este sentido, de acuerdo con Wilde (2018, pp. 130-1), la cultura popular japonesa ha experimentado un proceso de "mangaización" en las últimas décadas. Los diversos imagotipos, símbolos, pictogramas y onomatopeyas, que forman parte de la vertiente narrativa de la semiótica del manga, también se constituyen bajo lo formalmente icónico y simbólico, y se expanden al imaginario visual cotidiano y urbano japonés (Wilde, 2018, pp. 130-5; Berndt, 2012, pp. 153-4; Santiago, 2010, pp. 150-4).

De hecho, numerosos autores (v. Berndt, 1996, pp. 86-91; Saitō, 2011, pp. 141-144; Natsume, 2003; Pellitteri, 2010, pp. 95-6; Santiago-Iglesias, 2010, pp. 135-8; Nozawa, 2013; Natsume et al, 2020),[11] sugieren que la tendencia del manga por lo icónico, descriptivo y caricaturesco se corresponde con el carácter pictocéntrico de la cultura japonesa y su sociedad. Es aspecto se reflejaría en aspectos como el lenguaje —y el uso exhaustivo de *kanji*— o la poesía *haiku,* entre otros, y tiene implicaciones en el aspecto formal y narrativo del cómic japonés, al emplear mecanismos representativos simbólicos. Sin embargo, también hay autores (v. Cohn, 2007) críticos con la concepción "pictocéntrica" de la sociedad japonesa, y destacan su capacidad transnacional. Inspirado en la semiótica del manga de Tezuka, y de manera análoga a lo "mangaesco", Cohn (2007, pp. 3-4) propone el concepto "lenguaje visual japonés",[12] con el que aspira agrupar las convenciones formales y estilísticas del manga bajo un patrón visual estandarizado, reconocible, propio e intrínseco.

[9] Lamarre (2019, p. 271) cita a *Detective Conan* y su diseño de personajes como un ejemplo de estas dinámicas.

[10] Tal y como acabamos de señalar con el caso de lo "animesco" o *anime proper* (Suan, 2021).

[11] Algunos animadores o creativos, como Takahata Isao, también consideran la relación entre el lenguaje del *anime* y el manga con los *kanji* (Saitō, 2011, pp. 141-144).

[12] *Japanese Visual Language* en el original inglés, también abreviado muchas veces como JVL (Cohn, 2007).

De acuerdo con Cohn (2007), la gramática visual de imágenes secuenciales propia del cómic consiste en un lenguaje visual “estándar” del manga, y los diferentes estilos de dibujo son, por tanto, distintos “dialectos” o acentos derivados de dicho lenguaje. En este sentido, el “estándar” es la base que traza sus orígenes en Tezuka, y presenta una uniformidad icónica reconocible en sus diferentes elementos —ojos, bocas, tipos de peinado, entre otros— que la hace accesible y fácil de reproducir por otros artistas, y que contribuyen con su propio “dialecto” en este bagaje visual compartido (Cohn, 2007, pp. 3-5). Bajo esta lógica, el manga hace uso del “lenguaje visual japonés”, mientras que el manga como medio es el “contexto sociocultural” en el que aparece más, y mantiene una convencionalización e iconicidad accesible tanto en Japón como entre artistas de todo el mundo (Tomasello, 2000; Cohn, 2007).

En relación con estos procesos, también podríamos considerar dicha tendencia a lo caricaturesco y simplificación formal como una cualidad intrínseca y universal de los comics como lenguaje artístico para atraer al lector, así como adecuarse al marco de ficción representado en el medio (Berndt, 2021, p. 172; Lamarre, 2019; Azuma, 2009; Nozawa, 2013). En este sentido, Scott McCloud (2019, pp. 26-31) destaca al icono[13] como el vocabulario común de los comics, y en el cómic el icono adopta la forma de dibujos, y más concretamente, personajes. La apariencia de estos dibujos —es decir, su estilo— puede tener varios grados de abstracción —que, por lo general, derivan en una simplificación formal— al respecto de la realidad. De este modo, estos oscilan entre el dibujo realista, que se puede relacionar con la fotografía como su grado máximo de expresión al representar el mundo sensorial, y la caricatura (*cartoon*).

De acuerdo con McCloud (2019, pp. 26-31), la caricatura es el lenguaje icónico más predominante en los comics, y se sirve de una abstracción y simplificación de la realidad al resaltar detalles y atributos específicos, y universaliza estos procesos, en los que el lector puede insertar su sujeto en los personajes y “darle vida” a dicho concepto icónico. El proceso de abstracción icónica propuesto por

[13] Entendido el icono como una imagen que representa una persona, cosa o idea, que en acumulación produce los símbolos o el lenguaje (McCloud, 2019, pp. 26-31).

McCloud (2019) es similar a la concepción simbólica que elaboró Tezuka detrás de la semiótica del manga, con la diferencia de que, como indicamos en el anterior bloque, para Tezuka esos símbolos se gestan y reproducen en el plano de lo puramente simbólico y artístico. Es en este aspecto donde McCloud (2019) sitúa un tercer plano diferente de lo caricaturesco y lo realista: lo artístico, producto de una abstracción extrema, que tiende a lo no figurativo y, por tanto, a mostrar figuras y elementos no identificables.

6.2. El "Cuerpo Simbólico" y lo *Nijigen*

Las bases formales y estéticas de lo "mangaesco", como expresión de lo que en el anterior bloque definimos como semiótica del manga, provienen en gran medida de las aportaciones de Tezuka Osamu como "padre" del manga de posguerra. Tezuka considera que la expresión formal del manga se fundamenta en los principios de omisión, exageración y transformación, que dan forma a garabatos, bocetos y, a grandes rasgos, caricaturas (Tezuka, 1996, pp. 10-39). De este modo, el manga crea universos ficticios —producto de la imaginación y creatividad del artista— habitados por personajes icónicos y fácilmente identificables, dibujados con todo tipo de líneas y formas geométricas suaves tras un proceso de deformación, situado en el plano de lo puramente artístico y simbólico (Tezuka, 1996, pp. 10-39).[14]

Detrás de esta perspectiva yace también una valoración del dibujo (*desan*), una vertiente del arte visual a veces menospreciado en la pintura occidental, pero que según Takekuma (1995b, p. 64) recibe un rol primordial en los *mangaka*, pese a su en ocasiones falta de formación académica reglada, que derivaba en un cierto complejo de "malos dibujantes" (*desan conpurekusu*). A estas consideraciones,

[14] En relación con estos procesos, Ōtsuka (2013, pp. 47-69) propone que la perspectiva de Tezuka se basa en la noción de "idealismo" de diversos manuales de dibujo de la era *Taishō* —más concretamente, los libros de "bocetos simplificados" (*ryakuga*), de entre los cuales *Hokusai Manga* (1814-1819) sería un exponente— e indica que el "sujeto ideal" no tiene porque ser objetivo, sino nacer de ideas propias, similar, por tanto, a la perspectiva adoptada por Tezuka. De hecho, Ōtsuka y Yamamoto (Ōtsuka, 2003, pp. 169-214, 2013, pp. 47-69; Ōtsuka y Yamamoto, 2023, pp. 86-102) también proponen que hay una cierta continuidad histórica y artística entre el manga de Tezuka —y, por extensión, lo "mangaesco"— y el manga de preguerra, que congrega desde dibujantes —como Tagawa Suihō, autor de *Norakuro* (1931), y un referente para Tezuka— hasta los mencionados manuales *ryakuga* de los períodos Taishō, Meiji y Edo.

Saitō (2011, pp. 143-144) sugiere que hay una relación entre la relevancia simbólica e ideográfica del lenguaje japonés con la posibilidad de una habilidad de dibujo mejor o peor. De este modo, la estética “mangaesca” del manga se sirve de estos mecanismos de representación más icónicos, y su familiaridad entre el público —por su proximidad con el lenguaje japonés— para representar universos ficticios (Saitō, 2011, pp. 143-144).

Como ya mencionamos en el anterior bloque, los elementos formales y estéticos de esta semiótica —denominada por Tezuka como jeroglíficos (*shōkeimoji*)—[15] se pueden agrupar, reproducir y combinar infinitamente dentro de sus propias dinámicas simbólicas, y se convierten en los elementos de trabajo de los *mangaka*. Esta cualidad también explicaría, por tanto, la tendencia del manga hacia estilos de dibujo caricaturescos —mejor definidos como “mangaescos”— al no basarse en referentes de la realidad sensible (Iwashita, 2013, pp. 85-155).

Entendiendo lo “mangaesco” como constituyente de la semiótica del manga, Ōtsuka (1994, 2003, pp. 169-214) indica que la estética mangaesca se sirve de lo que define como “cuerpo simbólico” (*shōchōtekina karada*), una categoría estética que plantea numerosas implicaciones formales, tanto a nivel de diseño formal del personaje, así como de sus capacidades físicas y sexuales. A lo largo de este bloque, ahondaremos en cómo la noción de cuerpo simbólico incide en diversos aspectos formales —tales como el canon anatómico y diversos iconos sexuales— y existe también una vertiente más “extrema” de esta categoría, que Ōtsuka define como “formato Mickey” (*mikki no shoshiki*). Ōtsuka (2003, 2008, pp. 23-58, 2013) utiliza el “formato Mickey” para definir aquellos personajes, diseños y recursos formales estrechamente influenciados por Disney y Mickey Mouse, y que también se refleja en otros personajes “animaloides” de la animación y cómics estadounidenses de la época, como por ejemplo *El Gato Félix* (1929).

[15] Que puede considerarse sinónimos de “patrones” (*katachi no pataan*), en términos de Takekuma Kentarō (1995b, p. 64).

Norakuro (1931) es un ejemplo paradigmático de esta estética en el caso del cómic japonés, pero la gran mayoría de los personajes y diseños de Tezuka[16] también se pueden considerar deudores de esta categoría (figura 20). Para Takeuchi (2005, pp. 220-45), estos personajes eran considerados por Tezuka como "peluches" (*nuigurumi*)[17] debido a la maleabilidad y deformación de sus diseños, sin huesos ni articulaciones. La influencia de Disney en estas dinámicas se transmitía a través de manuales de dibujo, en los que se señalaba que Mickey Mouse estaba principalmente formado por formas redondas y ovaladas, además de ser en blanco y negro para facilitar su animación (Ōtsuka, 2013, p. 97).[18]

Figura 20. El "Formato Mickey"



Nota. Izquierda: *Norakuro* (© Tagawa Suihō, Kōdansha, 1931).
Derecha: Mikkii no Shōshiki de Ōtsuka Eiji.

Por último, un concepto que podemos colocar en paralelo al de lo "mangaesco" y su identidad estéticamente icónica es el de *superflat*. A veces aplicado al ámbito

[16] Como, por ejemplo, el diseño de Atom de *Tetsuwan Atomu*, cuyo peinado puntiagudo es una referencia a las orejas de Mickey Mouse.

[17] También definidos por Natsume (2004, pp. 8-26) como "hombres de goma" (*gomu ningen*).

[18] Muchos de los dibujos compilados en estos manuales parten de exoesqueletos lineales y formas ovaladas similares a los métodos de expresión utilizados por Disney, que facilitan la rápida asimilación de los mismos, y establecen un punto de contacto entre ambas influencias al crear un nuevo lenguaje visual modernizado (Ōtsuka, 2013, p. 97; Ōtsuka y Yamamoto, 2023, pp. 86-102). Por su parte, Takeuchi (2005, pp. 13) complementa este argumento añadiendo que la cultura visual del manga de preguerra —publicaciones como *Japan Punch*, entre otras— se fundamentaba también en los principios de exageración y caricatura, en consonancia con el tono cómico y satírico de dichas publicaciones.

del manga y el *anime*, *superflat* fue el nombre de un movimiento de *pop art* contemporáneo japonés surgido a finales de los noventa y principios del siglo XXI. De acuerdo con el artista Takashi Murakami (2000; Favell, 2011, pp. 51-53; Beynon, 2012 pp. 137-9), paradigma internacional del arte *superflat* y principal teórico del mismo, la palabra *superflat* se crea al comprender que el principio fundamental de la tradición pictórica japonesa yace en el valor de lo intrínseca y totalmente plano tanto en lo lineal, como figurativo y cromático, de las composiciones representadas. Esta característica produce, hasta cierto punto, una desarticulación de la superficie pictórica mediante una anulación de la profundidad y el volumen. Bajo esta lógica, Murakami (2000; Favell, 2011, pp. 51-53; Beynon, 2012 pp. 137-9) considera que estos aspectos —de lo plano y bidimensional— también están presentes en el apartado formal del manga, el *anime* y otros medios de la cultura popular japonesa contemporánea.

De este modo, gran parte de su producción artística se apropiaba tanto de valores estéticos comunes en estos medios, así como de sus temáticas e imaginería visual recurrente, tales como robots, personajes *bishōjo*, monstruos gigantes (*daikaiju*), todos estos temas e imaginería visual redefinidos de manera crítica (Murakami, 2000; Favell 2011, pp. 18-20; Beynon, 2012, pp. 130-4; Shamoon, 2015, pp. 93). Como hemos situado, el *superflat* fue un movimiento propio del *high art* japonés contemporáneo, por lo que su influencia y relación real con el manga y el *anime* es cuestionable. Sin embargo, debido a la relación estética y genealógica que Murakami establece del valor estético de lo plano, ha sido también utilizado por la crítica académica de manga y *anime*[19] para situarlo como un valor formal intrínseco de ambos medios. Debido a ello, se requiere una mayor conceptualización de lo *superflat* en esta tesis, al poseer una estrecha relación con los métodos representacionales y formales del *anime,* y su estética “animesca”, así como su relación e influencia en el lenguaje visual del manga.

Más concretamente, Murakami localiza el valor estético de lo plano en en los trabajos del legendario animador Yoshinori Kanada, que trabajó en multitud de

[19] Además de que también coincide con un uso extensivo del término por parte de la esfera institucional como, se reflejó con estrategias como el *Cool Japan*.

series como *Getter Robo* (1974) y *Space Battleship Yamato* (1974). El estilo de animación de Kanada se caracterizaba por transmitir movimiento mediante contrastadas diagonales, perspectivas y explosiones, en una superposición de los personajes, la acción y los fondos (Murakami, 2000 en Shamoon, 2015, pp. 93-95; Lamarre 2002b, pp. 334-6; Ruddell, 2008). En base a los comentarios de Murakami, diversos críticos (v. Lamarre, 2002ab, 2009; Shamoon, 2015; Azuma, 2009) ahondaron estas cuestiones sosteniendo que, formal y estéticamente, el *anime* tiende a la mimesis de una realidad conceptual 2D (*nijigen*), carente de peso, en consonancia con el uso de la animación limitada que utiliza el *anime*. Esta mimesis sintetizada y esquemática de la realidad refleja la cualidad *superflat* del *anime,* caracterizada por una austeridad y simpleza tanto en las líneas como en la superposición de gamas cromáticas planas.

Estas características de lo *superflat*, mediante su puesta en valor de “lo plano”, se relaciona con una cualidad propia de la estética icónica que caracteriza el manga y el *anime*: lo bidimensional, en japonés conocido como *nijigen* o a veces simplemente abreviado como lo 2D. Nozawa (2013), en su voluntad por definir la extendida presencia de personajes en la cultura visual japonesa, considera que lo *nijigen* se compagina con el marco de ficción y fantasía en el que se desenvuelven los personajes. Esta cualidad produce que algunos personajes evadan diseños que respeten el canon anatómico humano —como, por ejemplo, el mencionado “formato Mickey”— o una estética formalmente realista, entre las diversas posibilidades estilísticas que puede ofrecer lo mangaesco (Nozawa, 2013; Galbraith, 2009).

Sin embargo, debido también a la asociación de lo plano y bidimensional con lo “animesco”, así como sus diversos mecanismos —basados en la animación limitada— para una recreación sintetizada de la realidad, podemos proponer la categoría estética *nijigen-superflat.* Un concepto que, en paralelo a lo “mangaesco”, se pueda aplicar a aquellos diseños y estilos de dibujo que representen un “sutil” volumen y profundidad y se relacionen, por tanto, con un cierto componente de “realismo formal”. En base a los procesos de síntesis y austeridad icónica y cromática, así como de un “hieratismo”, más presentes en el

ámbito del *anime*, y por extensión su estética "animesca", entendemos también la categoría estética *nijigen-superflat* como divergente de los recursos expresivos y caricaturescos, más propios del cómic (tabla 3).

Tabla 3. Categorías estéticas "mangaesco" — "nijigen-superflat"

mangaesco	Nijigen-superflat
Caricatura y simplificación	Síntesis icónica
Abstracción plana	Volumen y profundidad en lo bidimensional
Tendencia a los símbolos e iconos	Tendencia a un sutil realismo
Cómic	Animación

En cualquier caso, las cualidades del cuerpo simbólico y su formación "mangaesca" convierten a los personajes de manga en "seres tipológicos y simples" tanto a nivel formal como estético, y hacen que sus elementos constituyentes sean partícipes de los diferentes sistemas de reproducción y transformación formal que hemos desarrollado en el anterior bloque (Ōtsuka, 2003; Iwashita, 2013, pp. 85-155). Cuanto más simple y arquetípico es un personaje a nivel formal y técnico, más individual, icónico y fácil de reproducir es su diseño (Takekuma, 1995a, p. 38). En este sentido, recordemos que una estética icónica y simple está detrás de la propia concepción del "factor *kyara*" establecido por Itō (2005, pp. 114-116), en forma de la iconografía[20] que configura los personajes, su existencia (*sonzai*), y el reconocimiento paulatino, temporal y multimedia de los mismos:

> *Kyara* es expresado a través de una iconografía simple basada en dibujo lineal. Incluso si discutimos su "realidad" (*jitsuzaisei*), no podemos desviarnos de esa premisa. El problema para el manga es su expresión en una "iconografía basada en simples dibujos de líneas humanas" (*hitokantanna senga o kihonsuru to zuzō*). De ese modo, el sistema de "serialización" (*rensai*) es un requisito para el establecimiento del *kyara*. (Itō, 2005, p. 114)

[20] A un nivel más conceptual, Iwashita (2013, pp. 110-155) sugiere que lo bidimensional es lo que caracteriza al "factor *kyara"* a nivel formal —en su planitud y simplicidad— como iconografía dibujada.

Además, y como desarrollamos ampliamente en el bloque anterior, la semiótica del manga —y por extensión lo “mangaesco” y sus convenciones formales aglomeradas— han sido sujetas a múltiples transformaciones, cambios e innovaciones con el paso de los años, las técnicas, los artistas, y las transformaciones en la industria (v. Suan, 2021; Itō, 2005; Ōtsuka, 1994; Natsume, 1997, pp. 53-65; Takeuchi, 1995, pp. 152-4). En este sentido, por un lado tendríamos el “estándar” de lo “ mangaesco” —que trazaría sus orígenes y características en el estilo de Tezuka— mientras que los estilos de otros artistas también podrían agruparse como “acentos” o “dialectos” del estándar introducido por Tezuka.[21]

Tal y como señala Takekuma (en Natsume, 1996, p. 66), un *mangaka* competente define la identidad de su estilo mediante el balance de los patrones simbólicos utilizados, y su manejo particular de las líneas, que configuran los elementos y personajes representados. Del mismo modo, y pese a localizar los orígenes de los patrones “mangaescos” en Tezuka, estos no tienen porque entenderse necesariamente como contribuyentes de narrativas historiográficas y diacrónicas “Tezukacentricas”. Más bien, podemos concebirlos como herramientas al servicio del surgimiento de nuevos "toques característicos” (*tacchi*), a medida que estos recursos formales pasan por diferentes manos creativas (Takekuma, 1995a, p. 38; Itō, 2005, pp. 256-259).

Por tanto, lo “mangaesco” se establece como una categoría estética y estilística que, a grandes rasgos, define las bases formales, narrativas y estéticas intrínsecas del manga como medio (tabla 4). Una categoría que también se ajusta a la pluralidad estilística y temática presente en el *story manga* contemporáneo, tanto a nivel japonés como transnacional. A partir de lo “mangaesco”, se establecen diversas soluciones formales, compartimentadas en los diferentes elementos y características que conforman el diseño de un personaje, al mismo tiempo que se sitúan algunos de los valores estéticos necesarios para

[21] En términos de Cohn (2007), y sus lógicas entre “estándar” y “dialecto”.

comprender la complejidad visual y estética del manga y el *anime* como lenguajes artísticos.

Tabla 4. Categoría de análisis primario — Resultado estético

Aesthetic_result		
mangaesque	**mickey_format**	**nijigen_superflat**
		

Nota. De izquierda de derecha: Nami (*One Piece*), Happy (*Fairy Tail*) e Itachi (*Naruto*). Fragmentos adaptados de *One Piece* © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999

6.3. Realismo Formal y la Noción de “Realidad” en el Manga

Sin embargo, lo “mangaesco”, y por extensión la semiótica del manga, no son ajenos de una “percepción” intrínseca de la realidad, así como de la posibilidad de desarrollo de estilos de dibujo realistas. En este sentido, se puede considerar que la dicotomía formal entre lo caricaturesco y lo realista es una de las cuestiones recurrentes en el debate en torno al manga como arte, o el manga como literatura. Esta discusión está relacionada con la asociación de la estética “mangaesca” como algo infantil o negativo,[22] y considerar que una estética más “realista” eleva el estatus cultural de las series, como por ejemplo se reflejaba en las aspiraciones de los artistas *gekiga* (Yokota-Murakami, 2006, pp. 176-193).

[22] Recordemos el complejo de “malos dibujantes” mencionado por Takekuma (1995b, p. 64).

En cualquier caso, se considera que el manga siempre posee un atisbo de realidad en sus mecanismos expresivos. De acuerdo con Ōtsuka (2003), la semiótica del manga negocia con la realidad mediante una contradicción, basada en la presencia de la realidad en el plano de los símbolos, que se denomina "realismo científico" (*kagakutekina riarizumu*). Este concepto hace referencia a cómo la realidad se manifiesta en lo "mangaesco" mediante la expresión de dolor —ya sea mediante la representación de sangre o muerte— y sexualidad en forma de cuerpos sexualizados, ya sea en aquellos que siguen una estética "mangaesca" —el cuerpo simbólico— o los que se dibujan con un estilo de dibujo realista, ofreciendo una representación del "cuerpo crudo" (*namami*) (Ōtsuka, 2003, pp. 169-214, 2008, pp. 99-125, 2013; Iwashita, 2013, pp. 85-155, 2007, pp. 54-61).

En este sentido, Ōtsuka (2003, pp. 150-60) indica que el realismo científico es una cualidad inherente de la semiótica del manga y el cuerpo simbólico, cuyo origen se localizaría en el estrecho contacto de Tezuka y otros dibujantes de la época con la industria bélica durante la Guerra del Pacífico. Más concretamente, esta influencia se refleja en obras como el *one shot Until the Day of Victory* (1945), en el que vemos a un niño llamado Tonkichi siendo tiroteado por un avión de combate y sangrando en el proceso (Ōtsuka, 2003, pp. 150-60). Para Ōtsuka (2003, p. 150-160), esa viñeta es "la más importante" de la historia del manga de posguerra, ya que contrariamente a la naturaleza inmortal y plenamente simbólica de los personajes de preguerra,[23] los personajes de Tezuka y otros posteriores tendrán un componente más "físico". Serán personajes capaces de sufrir un daño representado, de crecer, envejecer y de morir, pese a su naturaleza formalmente "mangaesca" y simbólica.[24]

[23] Como *Norakuro* y otros derivados que siguen el modelo del "formato Mickey". De acuerdo con Ōtsuka (2003, pp. 169-214), Tezuka acepta la influencia de Disney debido a su "simpático" carácter transnacional, que apela hasta a los enemigos de Estados Unidos, de modo que Tezuka vería la ocupación estadounidense y Disney como procesos de "democratización" de Japón. Sin embargo, Ōtsuka (2003) lo considera un proceso de "americanización", de modo que este cambio es un "producto histórico" que marcó el "poder nacional" del manga posterior.

[24] Un claro reflejo de esta tensión se puede apreciar en la naturaleza de Atom como androide (Ōtsuka, 2003, pp. 215-240).

Como ya hemos comentado, Tezuka considera los dibujos el núcleo de su sistema semiótico, con sus propios procesos de deformación derivados de estos mismos símbolos formales (Ōtsuka, 1994, pp. 12-14; Takekuma, 1995b, pp. 65-66). Sin embargo, diversos críticos y artistas (v. Ishinomori, 1965; McCloud, 2019) tienen una percepción diferente de en que consiste la deformación formal. Para Ishinomori (1965, pp. 56-60), la deformación formal se genera, precisamente, mediante un objeto real y transformarlo hasta caricaturizarlo, que establece una aproximación a la realidad como inherente del desarrollo de una semiótica “mangaesca” (Ōtsuka, 2003, pp. 65-101). De este modo, la semiótica del manga y su naturaleza “mangaesca” se fundamenta en una dicotomía entre idealismo y realismo, al ser caricaturesca en forma —desde un enfoque conceptual, ficticio y abstracto— pero con la capacidad de derivar en rasgos y estilismos más propiamente realistas, los cuales para Ōtsuka (2013, pp. 47-69) se fundamentan en lo objetivo, existente y concreto.

En cualquier caso, debido a la, en muchas ocasiones, conexión inherente de la realidad con los mecanismos que definen el cuerpo simbólico, es que la “realidad” (*riariti*) en el manga es un fenómeno complejo de definir. De acuerdo con Itō Gō (2005), podemos abordar esta cuestión de diferentes maneras. Por un lado, podríamos considerar la “realidad” el impacto que genera una obra y su mundo (*sakuhin sekai*) en los espectadores, al establecer una interacción real (*genjitsu*) entre ambos basada en a la capacidad de inmersión (*botsunyuu*) que ofrece la obra para crear dicha ilusión, sin que el espectador se percate de la mediación (*baikai*) empleada (Itō, 2005, pp. 84-85).

Sin embargo, el “mundo del manga” aspira establecer una ficción (*kyokō*), representada a través de lo “mangaesco” con sus respectivas omisiones de la realidad a través de lo ridículo (*koutoumu de*), inimaginable, y uso de un dibujo “simple” (*kantanna senga de kakareta shintai no yōna mono*). De este modo, se establece una contradicción entre lo simbólico y lo real, contradicción expresada en la misma naturaleza del cuerpo simbólico y que ya hemos definido como

"realismo científico", o también conocido como "realismo mangaanimesco" (*manganimeteki riarizumu*) (Itō, 2005, pp. 86-88).[25]

De hecho, estos aspectos también se reflejan en apartados narrativos y técnicos tanto del manga como del *anime*. En este sentido, y relacionada con la categoría *nijigen-superflat* elaborada en páginas anteriores, diversos autores (v. Saitō, 2011, p. 136; Suan, 2021, pp. 203-220) sugieren que la animación limitada del *anime* y el correcto uso de sus recursos "animescos" son capaces de producir un movimiento más realista —dentro de su propia noción de atemporalidad y extensión múltiple de un único momento privilegiado de la acción—[26] que imitar técnicas cinematográficas fotorrealistas, propias a veces del cómic y la animación estadounidense, tales como la "animación encarnada" (*embodied performance*) o la *full animation*.

De este modo, aquellos manga —o estilos de dibujo y narrativa— afines a la semiótica "mangaesca" serán también más susceptibles de recibir adaptaciones animadas, debido a tener un apartado formal óptimo para su adaptación a los *cell frames* del *anime* (Suan, 2021, pp. 38-9).[27] En relación a estos procesos, y a modo de rechazo de otras técnicas más formalmente realistas, se ha considerado que la animación limitada que caracteriza el *anime* y su "dinamismo inmóvil" (Steinberg, 2012) también participa de la atemporalidad de ambos medios, y por extensión, de su ambigua noción de realidad y parasocialidad entre consumidores (Suan, 2021, pp. 203-220; Lamarre, 2019).

Paul Wells (1998, p. 25), indica que la animación "prioriza su capacidad de resistir el realismo como modo de representación, y usa sus diferentes técnicas para

[25] Distíngase de la idea "manga y realismo" (*manga to riarizumu*), en la que Itō (2005, pp. 283-297) focaliza en la "observación" del factor *kyara* a aquellos aspectos propios del mercado *dōjinshi*, como el *moe* o el *yaoi*.

[26] Saitō (2011, pp. 137-138) cita a Miyazaki Hayao para relacionar dicho recurso narrativo con la tradición pictórica *kōdan* y la noción del "espacio japonés", además de situarlo como una característica propia del *gekiga*, como así se refleja en muchos manga de deportes en los años sesenta.

[27] En este sentido, Saitō (2011, pp. 136-137) ejemplifica dicha variedad indicando que Ishinomori Shotarō utiliza un "tiempo cinemático" de gran sofisticación, que será perfeccionado por Ōtomo Katsuhiro, mientras que Nagai Gō utiliza un "tiempo *gekiga*", fundamentado principalmente en recursos simbólicos y más propiamente "mangaescos", que se refleja en la gran variedad y cantidad de adaptaciones animadas que hay de las obras de Nagai.

crear numerosos estilos los cuales son fundamentalmente sobre “realismo”. En este sentido, Lamarre (2019) sugiere que la estrecha relación entre los mecanismos formales del *anime* y el *media mix* para la creación de realidades físicas —en forma, por ejemplo, de *merchandising*— está estrechamente relacionada con el surgimiento del consumidor *otaku* y su antisocialidad, o mejor dicho, su “nueva socialidad”, basada en personajes bidimensionales. Estos procesos se han definido también como *thingification of media*, esto es, la presentación de mundos fantásticos —tanto a nivel estético como de contenidos, como suelen preferir los consumidores— en soportes físicos, basada en la tensión entre lo real y lo ficticio (v. Lash y Lury, 2007; Condry, 2013, pp. 117-119).[28]

La noción de la “realidad” —o el realismo— en el manga se caracteriza también por la capacidad de sus personajes de morir o sufrir físicamente, lo que les ofrece una dimensión humana —una “existencia”, como comentamos previamente— y al mismo tiempo ser inmortales al tratarse de seres ficticios (Itō, 2005, pp. 126-132, 2022, pp. 415-452). Este fenómeno ha sido definido por Itō (2005 265-280, 2022, pp. 415-452) como el “fantasma del manga” (*manga no obake*), es decir, la carencia de un cuerpo real (*genjitsu no shintai*) del *kyara,* pero con cierto grado de corporeidad (*teido shintai*) y vida (*inochi*),[29] independientemente de la estética “mangaesca” de su diseño. Esta condición caracteriza tanto la posibilidad de realismo formal en el manga, así como es uno de los aspectos de la semiótica del manga que definen el *story manga* contemporáneo (Itō, 2005, pp. 265-280).

Bajo estas lógicas, proponemos que el realismo formal en el manga es un campo estético, a veces incluso intrínseco —en su propia noción de “realismo científico” o “realismo mangaanimesco” que define lo “mangaesco"— que influye y caracteriza estilos de dibujo, sin ser un estilo de dibujo como tal. Como remarca Iwashita (2020, pp. 56-69), podríamos considerar lo “mangaesco” y el realismo formal como “modos”, en ocasiones basados en la conexión entre el estilo de dibujo y la historia narrada. En el caso del manga, estos modos suelen ser

[28] Un ejemplo de estos procesos puede encontrarse en la producción de merchandising de parte de empresas como Bandai. Otro ejemplo, más extensivo, se encuentra en la la traslación de estos mundos ficticios de la realidad privada de la habitación del *otaku* al espacio público y urbano, como puede ser el barrio de Akihabara en Tokyo (Lamarre, 2019, pp. 194-202).

[29] Entendida como sentimiento, pese a ser un dibujo.

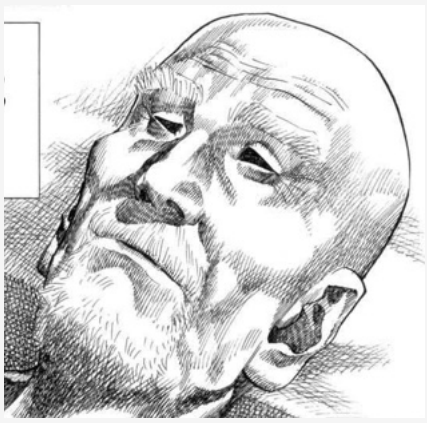
combinables ente sí, y como resultado, se desarrollan estilos de dibujo más o menos realistas, o carentes incluso de realismo formal.

Estas observaciones están en línea con las del *mangaka* Araki Hirohiko (Araki, 2015, pp. 119-124), que también indica que la decantación de un estilo por un enfoque más realista o simbólico, está estrechamente relacionado con la representación de situaciones o emociones concretas. Ello también implica el carácter narrativo y demográficos de ciertos géneros y temáticas, que, en algunos casos, se pueden dejar ver en virajes temáticos sustanciales hacia un tono más adulto (Takeuchi, 2005, pp. 24-26).[30] Contrariamente, y si consideramos el realismo inherente de las lógicas de lo "mangaesco" y el cuerpo simbólico, en la actualidad podemos encontrar todo tipo de series que traten contenidos profundamente realistas, violentos y adultos mediante estilos de dibujo con una estética "mangaesca" (Yokota-Murakami, 2006, pp. 283-297).

De este modo, proponemos el "balance" de realismo formal como categoría de análisis, que regula la irrupción del realismo en ese estilo de dibujo o diseño de personaje en específico, influyendo también en el estilo del resto de elementos formales. Tal es así, que concluiremos este capítulo proponiendo dos espectros en la concepción del realismo formal en el manga: la ausencia explícita y suficiente de recursos formales realistas —tales como lo "mangaesco" o el *superflat*— será considerada, por defecto, "realismo mangaanime", siguiendo las lógicas intrínsecas del cuerpo simbólico. Por otro lado, y en el extremo diametralmente opuesto, los estilos más explícitamente realistas, sobrepasando incluso las lógicas de la abstracción icónica propias del cómic, se pueden definir bajo el patron formal de "estética fotorrealista" (tabla 5).

[30] Takeuchi (2005, pp. 24-26) destaca el caso de *Dragon Ball,* y sus cambios en canon de cabezas y musculaturas, como ejemplo de este último fenómeno, que más adelante también resaltaremos.

Tabla 5. Categoría de análisis primario — Balance de realismo formal

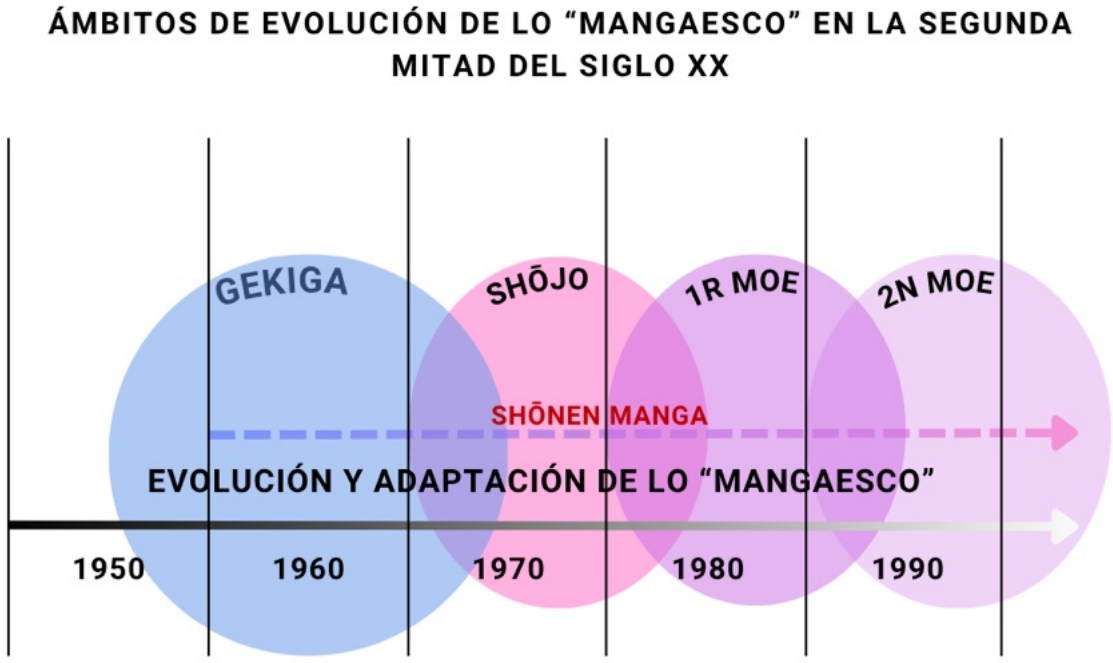
Formal_realism_balance	
manga_anime_realism	**photorealism**
	

Nota. De izquierda de derecha: Shanks (*One Piece*), Yagyu (*Vagabond*). Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Vagabond © Inoue Takehiko, Shūeisha, 1998.

7. Cambios y Transformaciones de la Estética “Mangaesca”

En el capítulo anterior, hemos definido la semiótica del manga y su expresión formal como “mangaesca”, y localizado los orígenes de dicha estética caricaturesca principalmente en las contribuciones de Tezuka Osamu, entre otros procesos. También hemos desarrollado los mecanismos mediante los cuales lo “mangaesco” negocia la introducción de un realismo formal, dentro de las dinámicas de su plano simbólico. Sin embargo, y como ya hemos desarrollado ampliamente, el apartado visual del manga y sus recursos formales experimentan diversas transformaciones con el paso del tiempo, innovaciones técnicas y las aportaciones de nuevos artistas (figura 21).

Figura 21. Evolucion de lo Mangaesco en la Segunda Mitad del Siglo XX



Nota. Figura de creación propia con Canva.

En los apartados de este capítulo vamos a desarrollar y definir dos tendencias o “ámbitos” —en ocasiones caracterizados por movimientos artísticos concretos— que transformaron de manera intrínseca el lenguaje visual “mangaesco” en el ámbito del *shōnen manga*, con diferentes aportaciones formales y estéticas. Estos ámbitos son, principalmente, el *gekiga* y el *moe,* este último estrechamente condicionado por las contribuciones y trascendencia del *shōjo manga.* Por su parte, el *gekiga* y sus aportaciones ofrecen la posibilidad de estilos de dibujo y elementos formales realistas en el manga, como se ha indicado en el capítulo previo.

7.1. Características y Aportaciones del *Gekiga*

El *gekiga* surgió a mediados de los años cincuenta como un paradigma estilístico y gráfico alternativo, que marcaría a evolución del manga de las próximas décadas, especialmente en el desarrollo de algunos contenidos, demografías y temáticas de orientación más explícitamente adulta. Considerada también una corriente contracultural de cómic *underground* japonés, su influencia se extendió a gran parte de los años sesenta, y ofreció un estilo más realista y adulto que se contraponía al carácter más caricaturesco e “infantil” de los personajes del *mainstream* de la industria del manga y las obras de Tezuka (v. Schodt, 2012; Santiago-Iglesias, 2010, pp. 97-9; Berndt, 1996, pp. 55-61; Rosenbaum, 2012, pp. 260-1).

Su principal representante y pionero fue el *mangaka* Tatsumi Yoshihiro, que junto a otros dibujantes emergentes —como Matsumoto Masahiko y Saito Takao— formaron el estudio *Gekiga Atelier* en Osaka en 1959. Estos artistas crearon la revista *Matenro,* en la que publicar sus mangas, la cual también empezó a tener presencia en los circuitos de *kashihon* (Rosenbaum, 2012, pp. 272-3; Berndt, 1996, p. 69; Santiago-Iglesias, 2010, pp. 97-9).[1] Entre algunas de las obras más

[1] *Kashihon*, que puede traducirse como “librerías de alquiler", son unos establecimientos dedicados al alquiler de todo tipo de publicaciones impresas —ya sean revistas, manga o autoediciones— a precios asequibles para los consumidores de clase media y baja en un contexto económico aún precario en ciertas áreas (v. O’Bryan, 2009), y que enfatizó el carácter popular y masivo del manga como medio (v. Junzō, 1967; Tsurumi, 1967). Para un mayor desarrollo y definición de estos mercados véase Rosenbaum, 2012, pp. 272-3; Berndt, 1996, p. 69; Santiago-Iglesias, 2010, pp. 97-9.

representativas —o asociadas— con el *gekiga,* destacan *Kuroi Fubuki* (1956) de Tatsumi Yoshihiro, *Ninja Bugeichō* (1959) de Shirato Sanpei o *Golgo* 13 (1968) de SaitoTakao, entre otras series (figura 22).

Figura 22. Series Asociadas al *Gekiga*



Nota. De izquierda a derecha: *Kuroi Fubuki* (© Tatsumi Yoshihiro, 1956), *Ninja Bugeichō* (© Shirato Sanpei, Shōgakukan, 1956) y *Golgo 13* (© Saito Takao, Shōgakukan, 1968)

En conjunto, el *gekiga* se puede considerar un movimiento artístico dentro de la historia del cómic japonés, y su principal eje temático consistía en el desarrollo de una profunda introspección psicológica en la representación de los personajes. Por lo general ambientadas en ciudades oscuras y sórdidas, sus realidades narrativas se caracterizaban por un componente adulto, violento y crudo. El *gekiga* presentaba dramas más maduros, con componente político y crítico con la sociedad japonesa de posguerra, al representar temas como la represión, la pobreza o la discriminación social, entre otros. Estos temas e intereses, orientados principalmente al público adulto, hicieron que el *gekiga* cosechara un gran éxito y presencia mediática entre los jóvenes universitarios de izquierdas durante los cincuenta y sesenta,[2] así como entre numerosos intelectuales de la época (Rosenbaum, 2012, pp. 262-4, 75; Kinsella, 2000, p. 25; Berndt, 1996, pp. 55-61; Pellitteri, 2010, pp. 145-8).

[2] También conocida como generación *yakeato*, nacida durante la Segunda Guerra Mundial (Rosenbaum, 2012, pp. 262-4, 75).

A nivel más formal y de diseño de personajes, el *gekiga* presentaba unos personajes de escala más realista y humana —en base a un canon de 1:7 cabezas, en contraste con los personajes más achaparrados y caricaturescos de Tezuka— que se complementa con el uso de primeros planos para enfatizar el dramatismo facial. Un elemento expresivo en el que el *gekiga* pone especial atención son las sombras, como aspecto que aumenta el efecto de volumen y fisicalidad de los personajes y objetos representados. Valores como la pobreza (*binbō*) se representaban en los distintos escenarios y ambientaciones mediante métodos de sombreados específicos (Takeuchi, 2005; Itō, 2007, pp. 79-89).

Asimismo, el uso de sombras se relaciona con el “efecto máscara”, otro de los aspectos formales y narrativos popularizados por el *gekiga*. El efecto máscara, consiste en la representación de personajes de estilo y estética “mangaesca” sobre fondos pronunciadamente realistas y detallados, ofreciendo un resultado estético híbrido (McCloud, 2019, pp. 42-45). Se considera que estas características y otros recursos narrativos tienen su inspiración en el cómic *underground* americano, técnicas del cine moderno como la *Nouvelle Vague*, el realismo literario y el cine *noir*, así como medios propios de la tradición visual japonesa tales como el *ukiyo-e* o el *Kamishibai* (Rosenbaum, 2012, pp. 267-8, 274; Berndt, 1996, pp. 55-61; Pellitteri, 2010, pp. 145-8; Itō, 2014, pp. 19-55).[3]

Debido a su carácter antagónico y crítico con el manga comercial, el *gekiga* se comprendía como un tipo de cómic japonés distinto al *story manga mainstream* de revista de la época, así como un medio alternativo. Y de hecho, parte de la voluntad de los autores *gekiga* residía en llevar al manga a una dimensión más refinada, que elevará el cómic y la novela gráfica como arte de vanguardia, alejándose del carácter más caricaturesco e “infantil” de la época, y optando por recursos formales más realistas (Rosenbaum, 2012, pp. 260-8; Yokota-Murakami, 2006, pp. 176-193). Pese a que para finales de la década de los sesenta, el

[3] El *Kamishibai* es un formato de teatro de calle compuesto por un narrador que relata una historia ilustrada en diversas tablas, que rotan en un pequeño marco de acuerdo con el desarrollo de la acción. El *Kamishibai* fue especialmente popular durante la primera mitad del siglo XX, en un contexto previo a la Segunda Guerra Mundial o la llegada de la televisión a los hogares domésticos, y dio lugar a personajes populares como *Ōgon Batto* (1930). Para un mayor desarrollo de este medio véase Rosenbaum, 2012, pp. 267-8, 274; Berndt, 1996, pp. 55-61; Pellitteri, 2010, pp. 145-8; Santiago-Iglesias, 2010, pp. 97-9.

gekiga como movimiento homogéneo empezó a decaer debido al auge y consolidación de numerosas revistas de manga juvenil,[4] el *gekiga* tendrá una nueva continuidad en publicaciones de manga adulto como *Garo* (1964) o *COM* (1966), esta última fundada por el propio Tezuka que acabaría adoptando algunos convencionalismos del *gekiga* y admirando las aportaciones de los mismos con tal de modernizar su estilo (Rosenbaum, 2012, p. 271; Natsume, 1997, pp. 38-52; Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 104-106).[5]

Numerosos autores (Berndt, 1996, pp. 64-5; Pellitteri, 2010, pp. 145-8; Kinsella, 2000, p.31) han indicado como las aportaciones formales y narrativas del *gekiga* tendrían una fuerte influencia en el *story manga* mainstream de décadas posteriores a modo de integración holística en el medio y sus convenciones estéticas con el paso de los años en nuevos autores, géneros y décadas. En este sentido, la herencia más directa del *gekiga* la encontramos con la consolidación del *seinen manga* en los años setenta, esto es, la demografía orientada a un público adulto masculino. Las demografías de manga adulto en todas sus facetas son consideradas las más prolíficas y variadas de la industria, al romper con las rígidas convenciones que caracterizan otras demografías, y revalorizar el rol del manga como "cómic japonés" (Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 42-47).

Artistas como Ikegami Ryoichi (*Sanctuary,* 1993; *Crying Freeman,* 1989) o Terasawa Buichi (*COBRA,* 1974), y de manera más tangencial en grandes paradigmas como Ōtomo Katsuhiro (*Akira,* 1983) o Urasawa Naoki (*Monster,* 1994; *20th Century Boys,* 1999) son algunos de los *mangaka* que empezaron a despuntar en esa demografía durante los años setenta y ochenta, además de ser autores de la generación *baby boomer,* y consumidores nativos de manga y *anime* clásicos (Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 42-47). Debido a las técnicas empleadas, como también al resultado estético más oscuro, voluminoso y físico de algunos

[4] Principalmente, y en el ámbito del *shōnen manga*, las revistas *Weekly Shōnen Magazine* y *Weekly Shōnen Sunday*, consideradas clásicas de la demografía.

[5] Pese a su irregular historia y escueto éxito comercial que llevaría a su desaparición en 2002, la revista Garo dio trabajo a artistas *gekiga* veteranos — tales como Sanpei Shirato, cofundador de la revista, o Tsuge Yoshiharu, entre otros — como de artistas emergentes. De este modo, de desarrolló una línea de manga experimental, alternativo y vanguardista, ajeno y paralelo al *story manga* mainstream (Holmberg, 2010; Kinsella, 2000, pp. 31-37).

estilos como el de Ikegami, podríamos sugerir que una de las herencias estéticas del *gekiga* se materializa en un realismo formal idealizado y físico, que caracterizaría diversas series *seinen* de los setenta, ochenta, y noventa (García-Aranda, 2025, pp. 9-10).

El caso de Ōtomo Katsuhiro resulta de especial relevancia tanto en estas dinámicas, como en el ámbito de la expresión del manga, ya que de acuerdo con numerosos críticos (v. Berndt, 1996, pp. 71-2; Natsume, 1998; Itō, 2005; Takeuchi, 1995, pp. 152-154) lo consideran un un auténtico renovador del manga, una “antítesis” del *gekiga*, y probablemente el punto de inflexión más importante de su historia desde Tezuka. Aunque ahondaremos más en detalle de sus aportaciones al hablar de tipos de trazo, conviene aquí destacar la notable influencia que recibe del cómic occidental, y más concretamente del *bandee dessinée* (BD) francobelga (Natsume, 1998, pp. 293-362).

Fusionando estas inspiraciones con el bagaje "mangaesco” de Tezuka y la herencia del *gekiga*, Ōtomo fue considerado el principal exponente de la *new wave* del manga, una nueva generación de jóvenes *mangaka* aparecida en los años setenta, entre los que aparte de Ōtomo destacan Urasawa Naoki, Eguchi Hisashi o Takano Fumiko, y cuya línea de trabajo se localiza principalmente en el *seinen manga* ofreciendo toda una amalgama de innovaciones estéticas de diferentes influencias (Natsume, 2004, pp. 50-54). En contraste con el realismo idealizado y físico mencionado en el anterior párrafo, los *mangaka* asociados a la *new wave* plantean una estética realista más objetiva y fotográfica, caracterizada por sus referentes en el cómic europeo y el tipo de trazo adoptado, así como la relación de Ōtomo con el ámbito de la animación mediante la adaptación animada de *Akira* (1988) (García-Aranda, 2025, pp. 9-10). Este último aspecto establece una relación con la categoría estética *nijigen-superflat* previamente desarrollada, sus procesos de síntesis de la realidad en lo icónico y bidimensional, y por extensión los mecanismos expresivos del *anime*.

Sin embargo, las aportaciones del *gekiga* no solo tuvieron una fuerte influencia en la gestación del próximo manga adulto hasta consolidar el *seinen manga*, sino

que también dejaron una fuerte impronta en el manga juvenil de su época y el de futuras generaciones. Este fenómeno se debe al creciente interés de los editores de *shōnen manga* por captar a los jóvenes *mangaka* de *gekiga*, o inspirados por ellos (Kinsella, 2000, pp. 31; Reyes-Guerrero, 2016, pp. 196-198). Ishiko Junzō, uno de los principales críticos defensores del *gekiga*,[6] define estos manga *mainstream* inspirados por el *gekiga* como "manga gekigaesco" (*gekigachō manga*), e indica que ofrecen una "frivolización" de las bases *underground* y políticas del movimiento, en favor de una absorción por parte del *establishment* de la industria del manga (Suzuki, 2014). Sumado a estos procesos, Natsume (1998, pp. 293-362) y Takeuchi (1995, pp. 152-154) consideran que el *story manga* se vuelve también más personal, autoexpresivo y literario a partir de los años setenta, al refinar el rol del manga como cultura popular a través de varias generaciones, y al aumento y variedad del número de publicaciones.

Los principales exponentes de esta tendencia se reflejan por ejemplo en series del género *spokon* como *Kyojin no Hoshi* (1966), *Ashita no Joe* (1968), dramas históricos como *Hadashi no Gen* (1973), *space opera* de Matsumoto Leiji como *Captain Harlock* (1977), series de Nagai Gō como *Devil Man* (1972). De acuerdo con varios críticos (Berndt, 1995, pp. 64-5; Natsume, 2004, pp. 106-114), series como *Ashita no Joe* o *Hadashi no Gen,* algunas de ellas clásicos del *shōnen manga,* reflejaron el proceso de maduración de los jóvenes trabajadores de la emergente sociedad japonesa, héroes que hacen enormes esfuerzos y sacrificios para superar todo tipo de adversidades, alcanzar sus objetivos o directamente sobrevivir en su día a día (figura 23). En este sentido, el guionista Kajiwara Ikki[7] es comúnmente considerado el ideólogo del tono y noción de masculinidad de estas series, sus personajes y temas.

[6] Desde publicaciones seriadas como la revista *Mangashugi* (1968) (v. Suzuki, 2014).

[7] Coautor de series como *Ashita no Joe* o *Kyojin no Hoshi* en el rol de guionista.

Figura 23. Clásicos del *Shōnen Manga* “Posgekiga” (Gekigachō)



Nota. De izquierda a derecha: *Ashita no Joe* (© Chiba Tetsuya, Kajiwara Ikki, Kōdansha, 1968), *Devil Man* (© Nagai Gō, Kōdansha, 1972) y *Kyojin no Hoshi* (© Kawasaki Noboru, Kajiwara Ikki, Kōdansha, 1966)

Al elaborar en las impresiones del crítico Sugahara Kiyokazu, Reyes Guerrero (2016, pp. 207-210) sostiene que Kajiwara fue el creador de la *golden ratio* del nuevo *shōnen manga* de los años sesenta y setenta, que intensifica el tono de héroe *nekketsu*[8] como modo de supervivencia al mundo real. De este modo, Kajiwara recrea una nueva masculinidad ficticia, caracterizada por arquetipos de antihéroe *outsider* musculado irascible (*yasei*) y conflictivo (*furyō*) (Reyes-Guerrero, 2016, pp. 207-210). Aparte de las grandes cejas gruesas,[9] la estética “mangaesca” del *shōnen manga* de esta época recibirá rasgos faciales y corporales por lo general más angulosos, especialmente en lo que respecta a la nariz y los ojos (Reyes-Guerrero, 2016, pp. 202-204).

Sin embargo, el manga *gekiga-chō* o “posgekiga” también contiene exponentes de un carácter más ecléctico, y al aglomerar géneros como la ciencia ficción, la acción y el terror. Ese es el caso de *GeGeGe no Kitaro* (1959) de Shigeru Mizuki, o las series de Nagai Gō, en las que la herencia del *gekiga* se refleja en la

[8] En detrimento del perfil *yasaotoko,* que caracterizaba el *story manga* de Tezuka durante los años cincuenta (Reyes-Guerrero, 2016, pp. 202-204).

[9] Mencionadas por Araki (2015) como ejemplo de *golden ratio* del *shōnen manga* clásico.

oscuridad temática de las representaciones —con un profuso uso de sombras— y la violencia explícita, a veces rozando lo escatológico, como se refleja en el caso de *Devilman* (Berndt, 1996, pp. 64-65; Natsume, 2004, pp. 72-76).

Este enfoque caracterizará el *shōnen manga* en sus diversas revistas, a través de los jóvenes autores populares en estas décadas[10] hasta al menos los años ochenta. En los años ochenta, la estética más "mangaesca" experimentó un aparente *revival*, y un enfoque temático más optimista de la mano de artistas como Toriyama Akira (Reyes-Guerrero, 2016, pp. 2010-12). Desde Chiba y Kajiwara, pasando por Nagai y Motomiya, hasta *mangaka* de generaciones posteriores como Hara Tetsuo (*Hokuto no Ken*, 1983), Hōjō Tsukasa (*City Hunter*, 1985) o Araki Hirohiko (*Jojo's Bizarre Adventure*, 1987), la corriente estética utilizada y algunos de sus principales rasgos —como el uso de cejas gruesas— se alinearían con una vertiente de realismo formal idealizada y física (García-Aranda, 2025, pp. 9-10).

De este modo, podemos concluir que la herencia formal y expresiva del *gekiga* se refleja en distintas demografías y géneros de décadas posteriores. Por un lado, en forma de enfoques más adultos y una violencia más explícita, pero también en el uso de una serie de recursos y soluciones formales más explícitamente realistas,[11] y esta es la aportación del *gekiga* que más interesa para nuestra tesis. Siguiendo estas lógicas, y complementando la propuesta previa de que el realismo formal en el manga debe entenderse como un parámetro que regula la irrupción del realismo en el estilo o diseño específico, podemos añadir los siguientes patrones estéticos en relación a diversos modos de realismo formal (tabla 6), así como en resultado estético (tabla 7).

[10] Por ejemplo, en la *Shōnen Jump* a través de los *mangaka* Nagai Gō y Motomiya Hiroshi, entre otros.

[11] Dentro de la dicotomía previamente establecida entre lo "mangaesco" y lo realista, que caracteriza la semiótica del manga.

Tabla 6. Balance de realismo formal (2)

Formal_realism_balance				
manga_anime_ realism	**ideal_physical**	**objective_optic**	**bimbou_realism**	**photorealism**
				

Nota. De izquierda de derecha: Shanks (*One Piece*), Sig (*Fullmetal Alchemist*), Sarutobi (*Naruto*), *Sasori* y Yagyu (*Vagabond*). Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999; Sasori © Tatsumi Yoshihiro, 1970**;** Vagabond © Inoue Takehiko, Shūeisha, 1998.

Tabla 7. Resultado estético (2)

Aesthetic_result			
mangaesque	**mickey_format**	**nijigen_superflat**	**gekiga_chou**
			

Nota. De izquierda de derecha: Nami (*One Piece*), Happy (*Fairy Tail*), Itachi (*Naruto*) y Kenshiro (*Hokuto no Ken*). Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999; Hokuto no Ken © Hara Tetsuo, Buronson, Shūeisha, 1983.

7.2. La Vertiente Formal y Estética del *Moe*

El segundo “ámbito” que configura las expresiones formales de lo “mangaesco” es el *moe*, fenómeno y efecto que ya definimos en el anterior bloque, debido a su estrecha relación con diversos sistemas de transformación formal del manga. En este capítulo propondremos que el *moe* puede ser algo más que un sentimiento localizado en los consumidores, para ser también una estética presente en los elementos formales —o *moe yōso* en términos de Azuma (2009)— que conforman el diseño y concepto narrativo de los personajes capítulo.

En este sentido, y explicando también el latente componente sexual que produce el *moe*, cabe destacar que numerosos críticos y académicos (v. Ōtsuka, 2003, pp. 65-101, 2008, pp. 99-125) proponen que ya encontramos sus orígenes formales en la noción del cuerpo simbólico de Tezuka y la condición del “realismo científico” del manga de posguerra, que permitía introducir la posibilidad de dolor, muerte y sexualidad de los personajes. De este modo, el *moe* no sería un fenómeno surgido a mediados de los años noventa como defendía Azuma (2009),[12] sino que se encontraría, de forma intrínseca, en la contradicción entre lo simbólico y lo realista que caracteriza el cuerpo simbólico, de modo que el *moe* es su “degeneración” más extrema (Ōtsuka, 2003, pp. 65-101, 2008, pp. 99-125).

Tal es así, que se considera que Tezuka sería el origen remoto del *moe* porque, efectivamente. Diversos críticos (v. Ōtsuka, 1994, pp. 5-16; Galbraith, 2014, pp. 10-11; Honda y Galbraith, 2014 p. 118; Saitō y Galbraith, 2014, p. 181) apuntan que la herencia de sus recursos “mangaescos”, y concepción del cuerpo simbólico, acabó derivando en una sexualización de personajes más directa e intencional bajo estos mismos parámetros y, por tanto, en el auge de lo que entendemos como *moe* a día de hoy.[13] Más concretamente, el inicio de estos

[12] Con la popularidad de *Neon Genesis Evangelion* y las *visual novels* (VN).

[13] Se ha considerado que Tezuka ya introducía rasgos y formas que producían un efecto *moe*, como se puede apreciar en personajes tales como Sapphire, Uran o Ayame, mediante cuerpos y formas redondeadas, pese a que se criticaba que los personajes femeninos de Tezuka “no eran sexis”, y carecían de erotismo (Galbraith, 2014, pp. 10-11; Honda y Galbraith, 2014, p. 118; Saitō y Galbraith, 2014; Ōtsuka, 1994, pp. 5-16). Sin embargo, Iwashita (2013) advierte que detrás de los diseños de Tezuka, como también de algunos iconos propios de la feminidad, encontramos también un sesgo sexista, producto seguramente de su propio *male gaze* (Mulvey, 1975).

procesos se localiza a finales de la década de los setenta en base a tres fenómenos, que producen una gradual presencia del sexo, la sexualidad y la sexualización en las producciones de manga y *anime*:

- El *boom* de las comedias románticas en el *shōnen manga*, lo que deriva en la popularización del arquetipo de personaje femenino *bishōjo*.
- La aparición, gradual crecimiento y consolidación del mercado *dōjinshi*, a la par que la subcultura *otaku*.
- La popularidad y herencia del *shōjo manga* del “Grupo del 24", que influye al mercado *dōjinshi,* así como en forma de “préstamos formales” tanto al *shōnen manga* como a otras demografías y géneros.

El *boom* de las comedias románticas, caracterizado principalmente por las series de Takahashi Rumiko y Adachi Mitsuru, puso en mayor valor a los personajes femeninos del *shōnen manga*, que hasta ese momento habían sido cosificadas sexualmente,[14] o el interés amoroso del héroe protagonista como mecanismo para enfatizar su heteronormatividad (Sasakibara, 2004, pp. 27-42, 70-78). Estos personajes femeninos recibieron, por lo general, el denominativo de *bishōjo,*[15] un arquetipo caracterizado no solo por ser la *main girl* o interés amoroso del protagonista, sino por encapsular un potencial de deseo *moe* entre los consumidores. En este sentido, Sasakibara Gō (2004, pp. 15-26), uno de los principales teóricos de este arquetipo, apunta que los personajes *bishōjo* captan el estándar de belleza de cada obra, así como los patrones expresivos de su creador que, por tanto, sirven de elemento que refleja fácilmente el estilo de dibujo de su *mangaka*.

La estandarización y popularidad del arquetipo *bishōjo* se reflejó en el creciente volumen de manga y *anime* realizados a lo largo de los años ochenta y las dinámicas *media mix* de la industria, con los editores de ciertas demografias exigiendo a los *mangaka* noveles la capacidad de crear personajes *bishōjo* para sus series (Sasakibara, 2004, pp. 80-100). Algunos de los personajes *bishōjo* más

[14] Tal y como se refleja en series como *Harenchi Gakuen* (1968) de Nagai Gō, entre otras.

[15] Literalmente, “una joven hermosa”.

populares de esta "primera" época fueron Lum de *Urusei Yatsura* (1978), Ayukawa Madoka de *Kimagure Orange Road* (1984) o Minami Asakura de *Touch* (1981) (figura 24). En el ámbito del *anime*, destacaron Sayla Mass de *Mobile Suit Gundam*, Lynn Minmay de *Macross* (1982), Mami de *Creamy Mami* (1983) y Clarice de *Lupin III el Castillo de Cagliostro* (1978) (Galbraith, 2014, pp. 11-5; Saitō y Galbraith, 2014, pp. 181-3).[16]

Figura 24. *Bishōjo* y *Boom* del *Rom-Com* en los Ochenta



Nota. De izquierda a derecha: *Urusei Yatsura* (© Takahashi Rumiko, Shōgakukan, 1978), *Kimagure Orange Road* (© Matsumoto Izumi, Shūeisha, 1984) y *Touch* (© Adachi Mitsuru, Shōgakukan, 1981)

La popularización del arquetipo *bishōjo* y las comedias románticas se relaciona con la influencia del *shōjo manga* en estas dinámicas, que ya hemos situado también como otro de los factores detrás de la popularidad del *moe*. Paralelamente al devenir más estéticamente oscuro, adulto y formalmente realista que estaba tomando el *shōnen manga* y las demografías masculinas de manga

[16] Este último caso —el de Clarice— adquirió una gran popularidad entre el fandom *otaku* y artistas *dōjinshi* debido al efecto *moe* que causaba su rol y personalidad en relación a Lupin, siendo híbrido entre el arquetipo *imōto* —hermana pequeña— y un cierto componente *lolicon,* al ser Clarice menor de edad, motivo por el que Lupin rechaza su amor. Estas lecturas e interpretaciones estaban en contra de las intenciones de Miyazaki Hayao —director de esta película— con este personaje, pese a que debido a ello se haya también sugerido que Miyazaki es, indirectamente, otro de los principales precursores del fenómeno *moe* e incluso el *lolicon* (Galbraith, 2014, pp. 11-5; Saitō y Galbraith, 2014, pp. 181-3; Yokota-Murakami, 2006, pp. 117-139; Galbraith, 2019). Al igual que Miyazaki, muchos de los creadores y productores de series *magical girls* como *Creamy Mami* (1983) o *Minky Momo* (1982) orientaban sus series principalmente a un público infantil, y no a los consumidores *otaku* (Satō y Galbraith, 2014 pp. 50-3; Nunokawa y Galbraith, 2014 pp. 61-2).

mainstream, el *shōjo manga*, la demografía para chicas adolescentes y jóvenes, se consolidaba como otro de los ámbitos que aportaron importantes recursos formales y estéticos a lo "mangaesco".[17] Aunque en sus orígenes las artistas de *shōjo manga* aún se servían del bagaje estético y formal del *shōnen manga* —y más concretamente de Tezuka—[18] para sus formaciones como dibujantes, las aportaciones artísticas y volumen de trabajos que eventualmente ofrecería esta demografía, conllevaron el desarrollo de métodos de trabajo específicos para ella (Takemiya, 2002, pp. 126-9).

Centrándonos en las contribuciones formales y estéticas de esta demografía,[19] estas conformarían lo que denominaremos como estética del *shōjo manga* clásico de los años setenta, y estuvieron en gran parte establecidas por las autoras del "Grupo del 24" (*Hana no 24 nengumi*).[20] A grandes rasgos, el *shōjo manga* clásico se caracterizaba una sublimación del canon de belleza occidental como componente exótico, que sirve de contraste con la realidad japonesa (figura 25).[21] Esta idealización formal se refleja por lo general en figuras esbeltas, de piernas largas, cabellos ondulados normalmente rubios, pero también negros, una exageración de los ojos grandes introducidos por Tezuka, ahora más enormes y brillantes. Sus series también destacaban por una recurrencia por la representación de hombres galantes de aspecto afeminado y en general diseños andróginos tanto en mujeres como hombres (Schodt, 2012, pp. 88-93; Berndt, 1996, pp. 93-5; Santiago, 2010; Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 35-41; Saitō,

[17] Tal es así, que algunos críticos como Itō Kimio (Itō y Galbraith, 2014, p. 27) apuntan que en los años setenta el *shōjo manga* fue la demografía insignia del manga como medio, y era más innovador e interesante que lo ofrecido por el *shōnen manga*.

[18] Sin embargo, también se ha considerado (v. Masafumi, 2015; Itō y Galbraith 2014, pp. 25-6; Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 35-41), que los rasgos estéticos y formales del *shōjo manga* son también herederos de la cultura femenina (*shōjo bunka*) de la era Taishō, y algunos pintores del género pictórico *Jojo-ga*, como Yumeji Takehisa o Kashō Takabatake, que ilustraban una masculinidad más alternativa y andrógina, así como más adelante del arte de Takahashi Macoto.

[19] Para un mayor desarrollo a nivel historiográfico, narrativo y temático del *shōjo manga*, véase Schodt, 2012, pp. 88-93; Berndt, 1996, p. 93-4, Shamoon, 2007, 2008; Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 35-41.

[20] Grupo caracterizado por *mangaka* como Ikeda Riyoko, Takemiya Keiko y Moto Hagio, autoras de series como *Berusayu no Bara* (1972), *Kaze to ki no Uta* (1976) o *Poe no Ichizoku* (1972), entre otras.

[21] Sin embargo, de década de los ochenta en adelante, la demografía experimentó una mayor variedad de géneros y temáticas, la gran mayoría de ellas ahora ambientadas en el Japón contemporáneo. El cambio de ambientaciones se debe a la concepción del instituto con el momento momento de plena juventud, pureza y sueños antes de la vida adulta, siendo el escenario en el que surge el amor, y los uniformes un atuendo simbólico que refleja este ideario con un alto potencial estético (Kotani y Galbraith, 2014, p. 36)

2011, pp. 119-43).[22] Las artistas del "Grupo del 24" también fueron las principales precursoras del *shōnen ai* —también conocido como *Boys Love* (BL)— demografía centrada en relaciones amorosas entre hombres, y con especial relevancia al respecto de diseños de personajes masculinos (Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 35-41).[23]

Figura 25. Series Paradigmáticas del "Grupo del 24"



Nota. Izquierda derecha: *Berusayu no Bara* (© Ikeda Riyoko, Shūeisha, 1972), *Kaze to Ki no Uta* (© Takemiya Keiko, Shōgakukan, 1976) y *Poe no Ichizoku* (© Moto Hagio, Shōgakukan, 1976)

Estos personajes se combinan con el tono onírico y pastel de ciertos recursos narrativos, como los motivos florales, guirnaldas, estampados decorativos y efectos de luz, entre muchas otras variantes que han sido consideradas por autoras como Bryce (2006, pp. 2265-7) o Kinsella (1996) como un reflejo de la estética *kawaii* en la demografía. De acuerdo con Sharon Kinsella (1996), Mio Bryce (2006, pp. 2265-7), Pellitteri (2010, pp. 178-190) y Martorella (2010), lo *kawaii* es un valor estético fundamentado en lo adorable, infantil, incompleto, puro, inocente por ser vulnerable e inferior a nosotros, lo que nos incita a amarlo y protegerlo. Combina registros sociales, económicos y estéticos, ampliando su vida y difusión en medios como el manga y el *anime* como también internet y todo tipo

[22] Caso de muchas protagonistas como Saphire en *Ribbon no Kish*i y Oscar en *Berusayu no Bara.*

[23] El *shōnen ai* experimentará una prolífica continuidad en el ámbito de *dōjinshi*, muchas veces en variables de un enfoque más pornográfico como el *yaoi* (Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 35-41).

de bienes de consumo, desde artes plásticas hasta ropa, gestos y lenguaje. Todo ello, lo convierte en un atributo con un fuerte *appeal* de consumo, en forma de lo denominado “cultura *kawaii*” (*kawaii bunka*) y la producción de todo tipo de accesorios, *merchandising* y gadgets miniaturizados (Itō y Galbraith, 2014; Kinsella, 1998, 1999; Hernández-Pérez, 2017, pp.115-116).

Comúnmente asociado con el sector demográfico de niños y mujeres, una de las principales compañías artífices y promotoras de productos con estética *kawaii* han sido Sanrio, creadores de *Hello Kitty* como paradigma de mascota *kawaii* desde los años setenta. A partir de este caso, el uso de mascotas o criaturas con estética *kawaii* han sido una contante en multitud de sectores e industrias de la cultura popular japonesa.[24] Se han propuesto múltiples orígenes del término en ciertas tradiciones y periodos de la cultura japonesa,[25] pero también se ha considerado que la amplia popularidad de lo *kawaii* en la contemporaneidad se debe a la presencia de este valor en los orígenes del manga. Más concretamente, como uno de los atributos del estilo de Tezuka Osamu y el lenguaje “mangaesco”, en aspectos tales como los cuerpos más menudos e infantiles, y los grandes ojos creando un contraste entre fragilidad y fuerza (Bryce, 2006, pp. 2265-7; Pellitteri, 2010, pp. 178-90; Martorella, 2010).

Es precisamente esta relación con lo “mangaesco” que lo *kawaii* también se ha asociado con lo cómico, humorístico, y en esencia poco naturalista formalmente en términos de diseños de personajes (Bryce, 2006, pp. 2267-8; Martorella, 2010, pp. 178-190). Algunos de los casos utilizados para ejemplificar esta vertiente formal de lo *kawaii* es la exageración facial y corporal de ciertas situaciones y escenas en los manga de Takahashi Rumiko (*Urusei Yatsura,* 1978, *Ranma ½,* 1988), Fujiko F. Fujio (*Doraemon*, 1969), Momoko Sakura (*Chibi Maruko-chan*,

[24] Desde personajes de series manga, *anime* y videojuegos como *Doraemon*, Pikachu de *Pokémon* o Chopper de *One Piece*, hasta las mascotas regionales y corporativas conocidas como *yuru kyara*.

[25] Tales como la literatura de la era Heian, la tendencia por la producción cultural “miniaturizada” —por ejemplo, el arte del bonsái, el *origami* o la gastronomía desde el sushi hasta el *gyōza*— o las ilustraciones de mujeres realizadas por pintores como Nakahara Junichi o Fukiya Kōji a principios del siglo XX, cuyo estilo artístico se alineaba con el género *jojo-ga* (v. Bryce, 2006, pp. 2265-7; Pellitteri, 2010, pp. 178-90; Martorella, 2010).

1986) Usui Yoshito (*Crayon Shin*-chan, 1990)[26] y Toriyama Akira, tanto en *Dragon Ball* (1984) como especialmente en *Dr.Slump* (1980) (figura 26).

Figura 26. *Gag-manga, Kawaii y Superdeformed*



Nota. Izquierda a derecha: *Dr. Slump* (© Toriyama Akira, Shūeisha, 1980), *Chibi Maruko-chan* (© Momoko Sakura, Shūeisha, 1986) y *Crayon Shin-chan* (© Usui Yoshito, Futabasha, 1990)

Dentro del mundo del manga y *anime*, uno de los recursos formales que sirve para crear y enfatizar este efecto —dependiendo del contenido temático— es lo *chibi*, un valor asociado a lo *kawaii* y lo *superdeformed*, que generalmente se expresa en figuras miniaturescas de grandes cabezas y rasgos simplificados. El resultado resultado estético de lo *chibi* es similar al de un emoticono, lo que permite una mayor fluidez de las personalidades de los personajes, así como del tono narrativo en cuestión según el contexto, generalmente hacia un cambio más cómico, humorístico o amable. De acuerdo con Berndt (2021, pp. 173-5), la transformación formal y conceptual que produce el *chibi* —o mejor dicho, la "chibización" de personajes preexistentes— habilita una convergencia de vertientes demográficas apelables tanto a hombres como mujeres. En una misma línea, Hernández Pérez (2017, pp.115-116, p. 210) apunta que estéticas *chibi* y *superdeformed* son utilizadas para ofrecer parodias suplementarias de personajes

[26] Autores como Martorella (2010) y Pellitteri (2010, pp. 178-190) argumentan que lo *kawaii* como recurso formal cómico da lugar al *superdeformed*, una estética notablemente relacionada con el *superflat* presente en series como *Crayon Shinchan* (1990), cuyos estilos de dibujo se fundamentan en la deformación formal extrema, como también en la simpleza geométrica y cromática.

previamente establecidos en sus correspondientes series o franquicias, ofreciendo una “disrupción” estética de carácter cómico.

En definitiva, y debido al carácter transversal y ampliamente variable de lo *kawaii* es que, al igual que con el realismo, vamos a considerarlo una categoría de análisis, que irrumpe en mayor o menor medida —o incluso nula en algunos casos— en los diferentes estilos y diseños de personajes (tabla 8).

Tabla 8. Categoría formal secundaria — Balance de Kawaii

Kawaii_balance			
cute_kawaii	**chibi**	**superdeformed**	**moe_kawaii**
			

Nota. De izquierda de derecha: Chopper (*One Piece*), Plue (*RAVE*), Momoko (*Chibi Maruko-chan*), Shin-chan (*Crayon Shin-chan*) y Resha (*RAVE*). Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; RAVE © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999; Chibi Maruko-chan © Momoko Sakura, Shūeisha, 1986; Crayon Shin-chan © Usui Yoshito, Futabasha, 1990.

Sin embargo, Bryce (2006, p. 2268) y Kinsella (1998, 1999) consideran que la conexión de lo *kawaii* con el manga, el *anime* y, en conjunto, la cultura visual de la subcultura *otaku* también se expresa como un componente *moe*, arraigado en el desarrollo del subgénero pornográfico *lolicon*[27] como fetiche sexual desde mediados de los años setenta. De acuerdo con Itō Gō (Itō y Galbratih, 2014. pp 167), estas conexiones se deben a una apreciación por el *kawaii* y la estética femenina del *shōjo manga*, ejemplificada en las infancias e influencias de muchos *mangaka*. Sin embargo, Honda (Honda y Galbraith, 2014, pp. 121) propone que la

[27] Y, por extensión, al arquetipo de personaje femenino *lolicon* en multitud de géneros y producciones.

conexión de lo *kawaii* con el *moe*, muchas veces en forma de contenido *lolicon*, se debe a la vulnerabilidad que ofrecen estos personajes, incapaces de valerse por si mismos y por tanto generando la necesidad de protegerlos y una "dependencia" frente al consumidor.[28]

Y retomando nuestra discusión en torno al *moe* como ámbito estético, la popularización del *shōnen ai*, la estética *kawaii* y la feminización de arquetipos masculinos estilizada por *mangaka* del "Grupo del 24", se vio reflejada tanto a nivel *mainstream* —en el "nuevo" *shōjo manga* y en el *shōnen manga*—[29] como especialmente en el mercado *dōjinshi* (Sasakibara, 2004, pp. 15-26). Focalizando en el ámbito del *dōjinshi* y su vinculación con estos procesos, uno de los principales artífices del auge del *moe* y la popularidad de las *bishōjo* fue Azuma Hideo (Galbraith, 2014, pp. 10-11; Takeuchi, 1995, pp. 143-151).[30] Influenciado por el *shōjo manga* y con un estilo de dibujo deudor del de Tezuka, Azuma se volvió un dibujante de gran popularidad e influencias por sus *bishōjo* para *fanzine* tales como *Burikko* (1982)[31] o *Cybele* (1979).

El estilo de Azuma y sus diseños marcaron un antes y después en la representación de la sexualización y el erotismo, al romper con el *erogekiga* previo, caracterizado por un mayor rango de realismo formal, en favor de un regreso al simbolismo de Tezuka (Sasakibara, 2004, pp. 27-42; Takeuchi, 1995, pp. 143-151; Galbraith, 2014, pp. 16-7; Ōtsuka y Galbraith, 2014, pp. 45). Estos personajes *bishōjo* de los ochenta tenían además un componente más *kawaii*, infantiloide y romántico, poniendo un mayor foco en el rostro y la expresión facial —siguiendo la relevancia de este elemento en el *shōjo manga*— y no tanto en un

[28] Una dinámica que se refleja claramente en el caso de los juegos *nakige bishōjo.*

[29] Muchos autores de *shōnen manga* se criaron leyendo *shōjo manga*, trabajaron haciendo *shōjo manga* —caso de Adachi Mitsuru— o bien se casaron con autoras de *shōjo manga* —caso de Motomiya Hiroshi— lo que también influye en una retroalimentación de estas dinámicas (Sasakibara, 2004, pp. 141-168; Takeuchi, 1995, pp. 143-151).

[30] *Mangaka* e ilustrador considerado el "padre del *lolicon*", un subarquetipo de personaje *bishōjo*.

[31] Editada por Ōtsuka Eiji y promocionada como "revista de manga *bishōjo* para chicos soñadores". Junto a Azuma Hideo, en la revista *Burikko* publicaban también jóvenes autoras como Okazaki Kyoko, Shirakura Yumi o Sakurazawa Erika, entre otras *mangaka* que popularizaron el *moe* mediante unos recursos formales y estéticos más propios del *shōjo manga* (Galbraith, 2014, pp. 16-7; Ōtsuka y Galbraith, 2014, p. 45).

cuerpo sexualizado, de modo que su factor *moe* propiciaba un amor más sentimental e interno (Sasakibara, 2004, pp. 141-168).

De este modo, Ōtsuka (1994, pp. 26-28) concluye que el estilo de Azuma es un claro heredero espiritual del simbolismo de Tezuka, al enfatizar el potencial sexual inherente de lo “mangaesco” y el cuerpo simbólico, el cual establece un vínculo sexo-afectivo con el consumidor otaku, superior al del *erogekiga* o la pornografía de acción real.[32] A su vez, la sexualización del cuerpo simbólico superó la barrera de la subcultura y el *dōjinshi* gracias a la llegada de Takahashi Rumiko, y se convirtió en un “patrón” más dentro de la expresión del manga *mainstream*, gracias, en parte, a estos *mangaka* de comedias románticas (Ōtsuka, 1994, pp. 28-31; Adachi, 2016, pp.128-131).

Paralelamente, Takeuchi (1995, pp. 143-151) apunta que el crecimiento del mercado *dōjinshi* acabó influyendo gradualmente en las revistas de manga mainstream introduciendo algunos de sus subarquetipos de personaje más controversiales, como es el caso del *lolicon*. Siguiendo estas lógicas, el revival del cuerpo simbólico sexualizado bajo el *lolicon* de Azuma y la popularidad del arquetipo *bishōjo* recibe nuevas transformaciones de cara a finales de los ochenta y los años noventa, ofreciendo una sexualización más explícita y que, en algunos casos, vuelven a enlazar con aspectos formalmente realistas, que expresan un componente más físico, detallado y carnal (Sasakibara, 2004, pp. 141-168).

Algunos precedentes de esta sexualización más explícita los encontraríamos precisamente en personajes como Mine Fujiko de *Lupin III* o en *Cutey Honey* de Nagai Gō, ejemplos de manga “posgekiga”. Para los años noventa los autores que seguirían dicha estela de “hipersexualización carnal” serían Katsura Masakazu, Shirō Masamune y, especialmente, algunos de los diseños de Sadamoto Yoshiyuki, entre los que destacan los personajes femeninos de *Neon*

[32] En este sentido, existen numerosos estudios (v. Saitō, 2011; Azuma, 2009; Honda, 2005; Condry, 2013, entre otros) que dedican gran parte de su argumento a profundizar y analizar la preferencia sexual del *otaku* por la estética “mangaesca”. Más concretamente, Saitō Tamaki (2011, p. 150) concluye que en los años ochenta —justo el momento en el que Itō (2005) sitúa el “revival” del factor *kyara*— la sociedad japonesa adquiere la percepción de que los objetos de nuestra sexualidad pueden ser mediados y compartidos a través del manga y *anime*. De este modo, se incrementan el número de imágenes y arquetipos “polimorfosamente sexualizados”, que hacen la base del *moe* y las fantasias sexuales de los otaku.

Genesis Evangelion y su rango de arquetipos *moe* (Sasakibara, 2004, pp. 141-168; Galbraith, 2014, pp. 16-7). Sin embargo, este *moe* sexualizado arrastró algo del carácter romántico y sentimental de las *bishōjo* de los años ochenta, creando lo que Sasakibara (2004, pp. 141-168) define bajo el concepto "quimera", al poseer un rostro "mangaesco", pero un cuerpo más sexualizado, tridimensional y detallado (figura 27).

Figura 27. Cuerpo "Quimera"



Nota. De izquierda a derecha: *Ghost in the Shell* (© Shirō Masamune, Kōdansha, 1989) y fragmento adaptado de *I"s* (© Katsura Masakazu, Shūeisha, 1997)

De acuerdo con Sasakibara (2004, pp. 141-168), la combinación perfecta de ambas visiones en una única solución formal fue producto también de mejoras técnicas de la década, junto a la influencia recíproca de artistas, entre las que destaca el rol de Ōtomo Katsuhiro y sus aportaciones al medio en término lineales y expresivos. Del mismo modo, la consolidación del *media mix,* y la influencia recíproca de diferentes medios y formatos de producción, también contribuyó a este viraje formal y estético, ya que cuanto más "tridimensional" sea el personaje, más susceptible será de ser adaptado a formatos comerciales más físico como pueden ser las figuras o el *merchandising* (Sasakibara, 2004, pp. 141-168).

Sin embargo, y paralelamente a estos procesos, estas transformaciones en la representación de personajes femeninos en los medios masculinos a finales de los ochenta también influyeron a los hechos por y para mujeres, destacando diversos géneros de la demografía *shōjo manga*. El caso paradigmático de estas dinámicas fue *Sailor Moon* (1991), la cual tuvo un fuerte seguimiento por parte del público masculino, pero también se puede entender este fenómeno como una apropiación de las *bishōjo* por parte de las jóvenes autoras. Estas mujeres, que crecieron viendo todo tipo de manga y *anime* producido bajo un *male gaze* durante los ochenta, se apropian en los noventa de ese bagaje para producir sus propias lecturas y visiones del mismo, ya sea en el ámbito del *dōjinshi*, o con personajes femeninos que transmiten virtudes propias de los geniales heroes de *shōnen manga*.

Básicamente, Sasakibara (2004, pp. 141-168) propone que *Sailor Moon* o las series del círculo CLAMP son un “ver el male gaze desde la mirada de las mujeres”, utilizando además el appeal del arquetipo *tsundere* como estrategia narrativa. Esta nueva óptica de la *bishōjo*, como también el auge del arquetipo *tsundere*, see compaginó con el desarrollo y creciente popularidad de los juegos eróticos *nakige bishōjo* en PC y otras plataformas. Los “primeros” en iniciar esta tendencia fueron *Princess Maker* (1991) seguido de *Tokimeki Memorial* (1994), para ya de cara a finales de los noventa y principios del siglo XXI destacar las visual novel de la desarrolladora Key, como *Kanon* (1999) o *Clannad* (2004), y los cuales marcaron el boom internacional del *moe*, como también su concepción más contemporánea a nivel formal y estético (Galbraith, 2014, pp. 16-7).[33]

Estos juegos establecen un fuerte potencial *moe*, al establecer a los personajes como entidades vivas, con un rostro único, que te miran e interactúan bidireccionalmente con el usuario (Sasakibara, 2004, pp. 141-168). Formal y estéticamente, el boom del *moe* de los años dos mil vino también caracterizado por la influencia del *shōjo manga*, al basarse en la influencia de diversas diseñadoras de personajes de juegos y franquicias *media mix* de éxito en esos

[33] De acuerdo con Maeda Jun, director y compositor de la desarrolladora Key, estos videojuegos ofrecían un amplio margen de experimentación formal y temática, tanto por su barato coste de producción, como por localizarse al margen del mainstream de la industria (Maeda y Galbraith, 2014, pp. 101-6).

años. Una de ellas es POP, ilustradora que popularizó la palabra *moe* en los dos mil gracias al personaje de Moetan, y cuyo estilo de dibujo se caracteriza por imágenes suaves, de formas redondeadas, ojos enormes y predominancia de tonos pastel (POP y Galbraith, 2014 pp. 70).

Sin embargo, probablemente la ilustradora más reconocida a nivel internacional en relación al *moe*, encontramos a Itō Noizi, diseñadora de personajes de famosas franquicias como *Suzumiya Haruhi no Yūtsu* (2003) o el juego *Nanatsuiro Drops* (2006). Basando su estilo en las modas del *shōjo manga* de finales de los años noventa, Itō pone especial énfasis en las poses y indumentarias a la hora de diseñar personajes, al basarse en patrones reales pero otorgándoles un aspecto estético ficticio e icónico (Itō y Galbraith, 2014, pp. 109-14). Las indumentarias son un aspecto del diseño de personajes que se aleja del foco formal y estilístico de nuestro análisis, al ajustarse, principalmente, a la ambientación y necesidades narrativas de la serie en cuestión más que al "gesto" artístico del dibujante. Pese a ello, si que pueden decirnos cosas de los gustos, referentes y preferencias del *mangaka*, así como pueden delimitar arquetipos de personaje y elementos *moe* específicos (figura 28).[34]

Figura 28. Franquicias Asociadas con el "Segundo *Boom* del *Moe*"



Nota. *Suzumiya Haruhi no Yūtsu* (© Tanigawa Nagaru, Itō Noizi, Kadokawa Shōten, 2003), *Tokimeki Memorial* (© Konami,1994) y *Kanon* (© Key, 1999)

[34] Como así ocurre, por ejemplo, con un personaje que vista y desarrolle acciones de criado o criada (*maid*).

Por tanto, la estética de lo que hoy vemos y reconocemos como *moe* a nivel formal y estilístico deriva de este bagaje genealógico y, más concretamente, de las ilustradoras de *visual novels* de principios del siglo XXI. A partir de este molde, se pueden categorizar y diferenciar formalmente diferentes elementos o recursos formales que comúnmente asociaríamos a la estética *moe*. Por ejemplo, tenemos la predominancia de una estética *kawaii* —o infantilizada— detrás de sus muchos motivos, pero también es una estética reflejada en elementos específicos, lo que ya hemos definido como *moe yoso* en términos de Azuma, como pueden ser tipos de ojos, bocas y peinados, los cuales también reflejan arquetipos y devenires narrativos fácilmente identificables a nivel icónico (Bruno, 2019).[35]

Paralelamente al *moe* configurado para el *male gaze* del público masculino, el *moe* orientado para mujeres —reflejado en el fenómeno *fujoshi*— influenciado por los estilismos propios del *shōjo manga*, y especialmente del *shōnen ai* y sus derivados, así como analizado ampliamente por diversos críticos (v. Saitō, 2007, pp. 223-40; Shamoon, 2012; Galbraith, 2009; Lamarre, 2013, pp. 133-7). En este sentido, el *moe* femenino la insinuación y representación de relaciones sexo afectivas entre personajes masculinos de estética normalmente afeminada bajo el arquetipo *bishōnen*, con el uso de *moe yōso* específicos como también de convenciones homónimos del *moe* masculino (Saitō, 2007, pp. 223-40; Shamoon, 2012; Galbraith, 2009; Lamarre, 2013, pp. 133-7). Más allá del ámbito del *dōjinshi* o de la propia demografía *shōjo manga*, el *moe* femenino se manifiesta también en géneros que implican un notable número de personajes masculinos —como también de valores comúnmente asociados a la masculinidad— como puede ser por ejemplo el caso del *spokon* o el *furyō manga*.[36]

[35] Para un mayor desarrollo en algunos de los principales arquetipos y tropos narrativos presentes en el manga, *anime* y especialmente *visual novels*, así como actitudes, personalidades y premisas temáticas relacionadas con los mismos, véase Lamarre, 2013, pp. 133-137; Yokota-Murakami, 2006, pp. 117-139; Saitō, 2007, pp. 223-230; Condry, 2013, pp. 190-2; Bruno, 2019.

[36] También cuenta con un género específico de *visual novels,* denominado *otome game,* en la que la protagonista es un personaje femenino y sus pretendientes son diversos arquetipos de personajes masculinos.

Si bien es cierto que la estética *moe* predomina en medios como las *visual novels*,[37] como ya hemos apuntado la industria del manga *mainstream* no es ajena a la importación de dicha estética y sus arquetipos temáticos, especialmente cuan más popular, comercial y amplia se vuelve una franquicia. De este modo, podemos encontrarnos con personajes y arquetipos claramente definidos por una estética formal y temática *moe*, mientras que otros pueden ser producto heredero y tangencial de estas convenciones, como podían ser personajes tales como Arale de *Dr. Slump* (1980) en los años ochenta (Sasakibara, 2004, pp. 80-100). Del mismo modo, el *moe* es un fenómeno que abarca multitud de géneros, y que no se limita a series configuradas por el *male gaze* —como pueden ser las comedias románticas masculinas— al crear diversos "filones" temáticos en géneros tales como el *gag manga* o el *slice of life*, y reflejado en series como *Azumanga Daioh* (1999) o *K-On!!* (2009) (v. Saitō, 2011:, pp. 51-90).

Sin embargo, lo que más interesa en nuestra tesis es la introducción e impacto del *moe* en las dinámicas del manga juvenil del siglo XXI, tanto en forma de *moe* masculino como femenino, aupado en este caso por el incremento de autoras que dibujan *shōnen manga*, como también de lectoras de esta demografía masculina (Kawahara et al, 2011, pp. 136-178; Itō et al, 2007, pp. 86-116). Ahondaremos más en este impacto al discutir y elaborar los resultados del análisis de los casos de estudio, mediante personajes específicos.

Por ahora, concluiremos este capítulo destacando el *moe* como una categoría estética extensa a nivel formal, generalmente relacionada con diferentes arquetipos y premisas temáticas, y con especial implicación en los procesos de sexualización y "kawaiificación" de personajes. Por este motivo, de este capítulo también extraemos la sexualización como categoría de análisis, en el que definimos diversos patrones formales que pueden servir para analizar y definir el rango de la misma en los diversos diseños de personaje.

[37] Véase las posiciones de Ōtsuka y Galbraith (2014, p. 45) y Luca Bruno (2019).

Tabla 9. Categoría formal secundaria — Grado de sexualización

Sexualization		
symbolic_body	**quimera**	**ero_gekiga**
		

Nota. De izquierda de derecha: Nami (*One Piece*), Aries (*Fairy Tail*), Yō y Emu (*Crying Freeman*). Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999; Crying Freeman © Ikegami Ryōichi, Koike Kazuo, Shōgakukan, 1986.

8. Categorías y Patrones Formales del Diseño de Personajes

El anterior capítulo se centró en establecer las diversas variedades estéticas de la expresión formal del *story manga*, a través una genealogía de las mismas compuesta de diferentes tendencias, movimientos y fenómenos en la historia del medio. Los apartados de este último capítulo concluirán el segundo bloque de la tesis, generando las diversas categorías y patrones que definen los elementos formales del diseño de personajes, y los cuales usaremos para nuestro análisis en la generación manual de muestras estratificadas.

Como se ha indicado en el capítulo 5, los patrones correspondientes a las categorías de análisis formal primario consisten en aquellos relacionados con el aspecto más material de los dibujos —tales como las líneas, formas y texturas— y reflejan el estilo y "gestualidad" tanto del *mangaka* y la técnica de dibujo utilizada. Por otro lado, los patrones comprendidos en las categorías de análisis formal secundario se caracterizan tanto por configurarse mediante patrones formales primarios, por ser más arquetípicas y conceptuales.

8.1. Categorías Formales Primarias — Genealogía de las Líneas, Efectos y Técnicas del Manga

Las líneas han sido consideradas un elemento clave detrás del lenguaje artístico del cómic. En este sentido, son capaces de transmitir emociones, visiones o sensaciones según su disposición, naturaleza y estilo, y reflejan el carácter y tono de los personajes y la obra en sí, tanto en aspectos temáticos como prácticos (McCloud, 2019, pp. 118-137; Natsume, 1995, p. 52). De hecho, la *worldview* (*sekaikan*) del manga varía según el tipo y estilo de líneas que se use, y son otra capa de lectura que permite identificar constantes formales en ellas, como también estilos de dibujo específicos (Saitō, 1995a, pp. 26-27).

Por estos y otros motivos que veremos a continuación, las líneas han sido un objeto de estudio extensamente investigado por la crítica de la expresión del manga. Así se refleja, por ejemplo, en el rol primordial que daba Tezuka (1996) al dibujo dentro del proceso creativo del manga y el uso de líneas para desarrollar su lenguaje visual "mangaesco", y también en la asociación entre estos con el alfabeto *kanji* y los procesos de abstracción simbólica (Natsume, 1995, p. 52):

> La línea en sí misma es un espacio, que hace sentir a los humanos el tiempo (…) Por supuesto, las líneas largas, el grosor, y la densidad entre una y otra son también elementos de expresión sutiles. Incluso si coges un ejemplo simple, podrás ver que tiene una lógica por su combinación de líneas y propiedades. De hecho, el manga son personas y acciones, ambientaciones y situaciones (lluvia, ruido, silencio…) casi todo ello es representado por la combinación de la naturaleza de las líneas. (Natsume, 1995, p. 53)

Bajo esta lógica, debemos distinguir primero entre las líneas sujeto (*shuutai*), utilizadas para el dibujo de personajes y elementos concretos, y las líneas objetivo (*kyakutai*), empleadas para los fondos, líneas de luz, onomatopeyas o líneas cinéticas, entre otros elementos semióticos y narrativos del manga (Saitō, 1995b, pp. 220-23). Las líneas sujeto son las que conforman el diseño de personajes, y de acuerdo con Takekuma (1995a, p. 48) se pueden distinguir y valorar en base a diversas características,[1] que van a ser categorías de nuestro análisis formal:

- El grosor de la línea, relacionado con su carácter orgánico o inorgánico según la técnica utilizada.
- La intensidad de la línea, la cual puede ser más fuerte —lo definido como "líneas sofocantes" (*atsukurushii sen*), que en esta tesis denominaremos como líneas vivas— o más débil, también conocidas como líneas rápidas (*hayai sen*).
- La rugosidad de la línea (*furueru*), un factor que denota tanto la naturaleza orgánica o inorgánica de la técnica, así como la condición fisiológica del "gesto" del artista.

[1] También denominados "toques" (*tacchi*) (Takekuma, 1995, p. 48).

- El filo del borde (*ejji no shaappusa*), que refiere básicamente a la calidad y depuración del contorno (*rinkaku*). Cuanto más orgánica es la técnica utilizada, más “dulce” es el contorno (*rinkaku ga umai*), mientras que a más inorgánica, será más frío y mecánico.
- El sombreado de la línea (*sen no nōtan*), una cualidad que, representada en exceso, resulta inadecuada para un medio impreso como el manga, al no poder reproducirse correctamente.

Algunos de ellos, como por ejemplo la rugosidad y el grosor, están relacionados entre sí ya que todos estos atributos son intrínsecos de cualquier línea. Sin embargo, y aún con estas características intrínsecas ¿Son iguales todas la líneas? De acuerdo con Takekuma (1995a, p. 38), todos estos factores, presentes en cualquier línea del medio,[2] hacen precisamente que cada línea sea individual (*kosei*) y diferente, interactuando con la fisiología y “gesto” inconsciente del dibujante, como también sus hábitos y preferencias. Sin embargo, el “gesto” del *mangaka* no se define únicamente por su habilidad anatómica, si no por la técnica empleada y el manejo de esta. De este modo, las técnicas de dibujo tienen una estrecha relación con los diversos “toques” de la línea y, por extensión, con el estilo de línea representado:

> ¿Son las eras o las técnicas (*dōgu*) las que crean líneas individuales? (…) Ya que las líneas son dibujadas por las técnicas. Dependiendo de la técnica, la trayectoria de la línea se tambalea, y se mueve entre la era y la individualidad (Takekuma,1995a, p. 38).

En esencia, Takekuma (1995a, p. 39) y Natsume (1997, pp. 25-37) proponen que hay una correlación inseparable entre las líneas trazadas por la técnica y la personalidad del dibujante, mientras que la tónica ofrece un sentimiento real (*jikkan*) inherente que transciende al gesto del artista. A grandes rasgos, las técnicas se pueden distinguir según el grado de fisicalidad que ofrezcan, de manera que ofrecerán trazos de una naturaleza más orgánica e inorgánica

[2] Que Takekuma (1995a, p. 38) define como una “línea popular del manga” (*ippantekina manga no sen*).

dependiendo de la técnica utilizada. En este sentido, y por norma general, pinceles, lápices y plumillas ofrecen líneas más flexibles y gruesas, ya que permiten ejercer más fuerza a la herramienta y el trazo, convirtiéndolas en técnicas más orgánicas. Por el contrario, las plumillas milimétricas y rotuladores son técnicas más rígidas, que por lo general trazan líneas más finas y homogéneas sin apenas ejercer algún tipo de presión, lo que las hacen más inorgánicas.

A su vez, esta distinción de técnicas viene enmarcada por toda una retrospectiva histórica, que hace que las líneas "tengan una época" (*jidai no sen*) de acuerdo a las técnicas que son populares en cada momento, y donde podemos identificar al menos tres eras (Takekuma, 1995a, pp. 50-51):

- La era de los pinceles (años cuarenta y cincuenta)
- La era de las plumillas (años cincuenta y setenta)
- La era de las plumillas milimétricas (años setenta y noventa)

La aparición y desarrollo con el paso del tiempo de estas eras no las hace exclusivas entre ellas —puesto que las plumillas siguen usándose para el dibujo en el manga— pero sí que contribuyen significativamente en la transformación y riqueza formal del medio (Takekuma, 1995a, pp. 50-51). De este modo, mientras que para 1995[3] se pensaba que estábamos en una era que mezclaba la tradición de plumillas orgánicas con el uso de plumillas milimétricas por influencia de Ōtomo Katsuhiro, en la actualidad podríamos sugerir que ese bagaje está en constante diálogo con la consolidación de las técnicas de dibujo y edición digitales. Los cuatro casos de estudio seleccionados —como también otros *mangaka* relacionados— se enmarcan en una época de transición entre técnicas de dibujo analógico y digital, pese a que estas últimas se encontraban aún en un estadio germinal y experimental, entendidas como una "revolución" de infinitas posibilidades artísticas.[4] Por ello, y aunque no vamos a explayarnos en ellas en

[3] Fecha de elaboración del libro *Manga no Yomikata* de Natsume y Takekuma.

[4] Tal y como se refleja en diversos números de la revista *Comickers* a partir de 1999, mediante entrevistas a *mangaka* e ilustradores que utilizan estas técnicas, tales como Shirō Masamune (v. Shirō, 2004) o Kazuma Kaneko (v. Kaneko, 2003).

profundidad, conviene reseñar brevemente algunas de sus implicaciones más destacadas antes de focalizar en plumillas analógicas.

A grandes rasgos, en las últimas décadas el uso de técnicas de dibujo analógicas —como las plumillas o lápices— se ha visto disputado por el dibujo digital, un importante cambio tecnológico que se empezó a introducir a principios de los años noventa y que poco a poco se ha ido estandarizando en la industria del manga, especialmente en aquellos dibujantes más jóvenes. Su popularidad y adopción se debe a las múltiples facilidades que ofrece a nivel de entintado y edición, así como variedad de recursos y soluciones estéticas en la realización de ilustraciones a color. Sin profundizar en una genealogía exhaustiva del uso de técnicas digitales en la industria del manga, algunos pioneros del dibujo digital en el contexto del *story manga* fueron Matsumoto Izumi (Matsumoto y Bernabé, 2010), Eguchi Hisashi (v. Eguchi y Ōtomo, 2023), Asamiya Kia (v. Asamiya, 1995) o Shirō Masamune (v. Shirō, 1995, 2004), a los que gradualmente se sumaron Toriyama Akira e Inada Kōji (v. Torishima, 2023), entre otros (figura 29).

Figura 29. Uso de Técnicas de Dibujo Digital



Nota. De izquierda a derecha: *Dark Angel* (© Asamiya Kia, 1992), *Ghost in the Shell 2: Man-Machine Interface* (© *Shirō Masamune*, Kōdansha, 1997)

De entre estos *mangaka*, destacan Asamiya Kia y Shirō Masamune, autores de *seinen manga* de ciencia ficción como *Silent Möbius* (1991), *Appleseed* (1985) y *Ghost in the Shell* (1989). El uso de software de creación y edición digital de gráficos por ordenador[5] —tales como Adobe Photoshop en primera instancia, para posteriormente destacar programas como CLIP STUDIO— servía a estos *mangaka* para aplicar todo tipo de tramas (*screen tones*) de sombras y color hasta entonces realizados de manera analógica o mediante aerógrafos (Asamiya, 1995; Shirō, 1995, 2004). De acuerdo con el historiador del *eromanga* Kimi Rito (2021, pp. 52-57), el uso de la tecnología CG de parte de artistas como Shirō Masamune permitió un nuevas posibilidades de volumen y textura en la representación de los cuerpos de los personajes *bishōjo*, que ofreció un nuevo grado de erotismo y realismo

A un nivel más productivo, el dibujo digital también ha ofrecido nuevos formatos de publicación, composición y distribución, como puede ser el caso del *webtoon* coreano, además de diversas plataformas de lectura gestionadas por las propias editoriales como es el caso de *Manga Plus* de Shūeisha. Paralelamente, y en relación con los procesos de digitalización del trabajo en el manga, encontramos también la irrupción de la inteligencia artificial (IA), herramienta que dentro de su prematura existencia no ha estado exenta de críticas y consideraciones preventivas. En este sentido, editores de extenso recorrido como Torishima (2023, pp. 178-189) advierten que los nuevos artistas deben destacar por su singularidad, así como ofrecer un arte original e innovador, que no se pueda encontrar en la base de datos de la IA y otras herramientas similares.

Destacada brevemente la relevancia de las técnicas detrás de la creación de diferentes líneas, como situado también un inciso al respecto de las técnicas de dibujo digital, a continuación vamos a definir las características de algunas de las técnicas analógicas más usadas.[6] De acuerdo con el enfoque de nuestra tesis, su marco temporal y casos de estudio seleccionados, y que resultados formales

[5] *Computer graphics* (CG) en inglés.

[6] En *Manga no Yomikata*, Takekuma (1995a) reseña más técnicas y plumillas de las expuestas en este apartado.

ofrecen, vamos a destacar las siguientes técnicas de dibujo, presentadas en orden cronológico según su uso en la industria del manga y ajustándose a dentro del "espectro" entre técnicas orgánicas e inorgánicas previamente situado:

- Pinceles: la técnica más antigua, en el manga la variedad más utilizada es el pincel redondo (*maru fude*). Independientemente de la calidad del cabello, la punta de los pinceles es débil y suave, una cualidad que se refleja al estampar el trazo sobre el papel, y que ofrece trazos muy flexibles en contraste con las plumillas, que ofrecen trazos más direccionales. Sin embargo, los pinceles requieren de una gran habilidad de parte del artista, así como de control de la mano y la fuerza ejercida, lo que dificulta la cohesión entre individualidad y maestría de la técnica, y la hace una herramienta muy difícil de dominar para dibujantes amateurs. También ofrece la posibilidad de dotar de sombras a la línea —otra cualidad de la que carecen las plumillas— aunque cueste mucho mantener un grosor y contorno uniformes (Takekuma, 1995a, p. 40).

- Plumilla de punta G (*G-pen*): Plumilla que empieza a ser utilizada por los artistas *gekiga* en los años sesenta, a modo de rebeldía contra el estilo de Tezuka. Es una técnica que ganó gran popularidad entre artistas posteriores como por ejemplo Chiba Tetsuya, Nagai Gō, o Toriyama Akira, entre muchos otros, llegando a ser probablemente la técnica de dibujo más popular y usada en el *story manga mainstream*. A grandes rasgos, la plumilla G es como la plumilla *kabura*,[7] pero con una "cintura" más blanda, lo que ofrece un mayor control de la fuerza a ejercer para trazar líneas gruesas o finas, haciéndolo más cercano al pincel. Según Takekuma (1995a, pp. 42-43), estas cualidades producen diferencias intrínsecas entre el estilo de Tezuka y el del *gekiga*: los trazos del primero con la plumilla *kabura* ofrecían círculos y curvas con un cierto componente erótico que le permitían dibujar historias de ciencia ficción y fantasia. Los artistas *gekiga*, incapaces dibujar esos universos, trazaban historias y entornos más oscuros mediante el trazo pasional y orgánico de la plumilla G.

[7] También conocida como "plumilla cuchara" (*spoon pen*), es la plumilla común utilizada para escribir, y era adorada por Tezuka. Ofrece líneas homogéneas y elegantes cuyo grosor varía según la presión ejercida, lo que la convierte en una herramienta idónea para un medio impreso durante los primeros años del *story manga* (Takekuma, 1995a, pp. 41).

- Plumilla de punta redonda (*maru-pen*): la plumilla de punta redonda está estrechamente relacionada con la llegada de Ōtomo y la *new wave* del manga de finales de los setenta. Es una plumilla de punta dura y fina, que permite dibujar una línea solida y homogénea sin apenas fuerza, lo que se conoce como "línea *omo*" (*omo sen*). Estas cualidades hacen que las líneas dibujadas con esta plumilla pierdan su "humanidad", facilitando que los personajes y el fondo se unan de manera fría pero harmoniosa en el que ambas entidades están en un mismo plano objetivo y con un cierto realismo espacial, en contraste con el resultado "emotivo" de las líneas del *gekiga* (Takekuma, 1995a, p. 44).[8]

- Plumilla milimétrica (*mili pen*): versión simplificada de la plumilla *drafting*,[9] mucho más fácil de usar —por lo que se ha vuelto muy usado desde mediados de los ochenta— y tiene a la venta varios tipos de grosor, adecuado para el trazado de líneas gruesas o líneas *omo.* La oferta de distintos grosores de ajusta al dibujado de elementos diferentes, y sus resultados estéticos están en la línea de las aportaciones de Ōtomo, el método representativo *byōsen ni yoru kairaku* (v. Itō y Galbraith, 2014), y la idea de "eliminar la fisicalidad de la línea" (*sen ni okeru nikutaisei no haijō*) (Takekuma, 1995a, p. 46).

- Lápices: por último, el lápiz es una técnica un poco "especial" en contraste con las otras, ya que se utiliza principalmente para los bocetos por su capacidad de fácil borrado, y sobretodo, por ser la herramienta primaria dentro del proceso de dibujo. Es también la primera que utilizan los *mangaka* cuando aprenden a dibujar, una herramienta de dibujo "para todo", así como la base de las líneas en el manga, al ofrecer gran flexibilidad de trazo y efectos de sombra, de modo similar al pincel pero más fácil de usar. Sin embargo, no es adecuada para el trazado de líneas *omo*, además de que el sombreado con lápiz y otros efectos es difícil de pasar al formato impreso del manga, aunque multitud de *mangaka* experimentan con estas posibilidades (Takekuma, 1995a, p. 47).

---

[8] En este sentido, *omo sen* refiere también *shū sen*, las líneas usadas como esquema. Este significado enfatiza el componente de síntesis espacial y volumétrica que ofrece la plumilla de punta redonda y otras similares.

[9] Plumilla similar a la milimétrica, caracterizada por el trazo de líneas sumamente homogéneas, pero más rica en la variedad de grosores —los cuales se pueden comprar en diferentes medidas— que dan un resultado estético demasiado mecanizado e inorgánico (Takekuma, 1995a, pp. 45).

Ante esta variedad de técnicas y recursos formales, así como de los factores y fenómenos que inciden en esta transformación técnica, nos encontramos con una dicotomía similar a la que ya vimos entre lo "mangaesco" y los grados de realismo formal en el manga, los cuales denominamos realismo ideal y físico, y realismo objetivo y óptico (v. García-Aranda, 2025). Por un lado, las técnicas orgánicas —tales como la plumilla G o los pinceles— reciben un enfoque más artístico, pasional y, por momentos, caricaturesco. Por otro lado, el uso de técnicas de trazos inorgánicos —como la plumilla de punta redonda y la plumilla milimétrica— se gesta en la *new wave* del manga, un movimiento caracterizado por influencias extranjeras que busca ofrecer un enfoque más fotográfico al manga. A continuación, vamos a desarrollar diversos tipos de trazo y soluciones formales a través de varios ejemplos, que implican diferentes técnicas como también la manera en la que los diversos atributos se conjugan entre sí.

Empezando por las técnicas más orgánicas, la plumilla de punta G recibió un uso extensivo entre algunos de los que hemos denominado *mangaka* "post-gekiga" (*gekigachō*), como Nagai Gō, Motomiya Hiroshi o Chiba Tetsuya. Estos *mangaka* utilizan dicha plumilla para aplicar una intensidad, oscuridad y viveza a sus líneas, por lo general finas y homogéneas, pero con la capacidad de volverse gruesas y densas como las de un pincel, gracias para generar contextos introspectivos oscuros (Saitō, 1995a, p. 29).[10] En este sentido, la oscuridad (*kurai*) es una gama estética explorable mediante técnicas orgánicas como la plumilla G o los pinceles. Estas técnicas orgánicas los cuales también permiten un contorneado con sombras (*kage o fukunda rinkaku sen*) de naturaleza ambigua, transmitiendo el movimiento del trazo, su pesadez y la dirección del mismo en una calidad que las plumillas pueden emular pero no reproducir (Saitō, 1995a, p. 30). De este modo, el rango de granularidad que permite una técnica tan orgánica como el pincel —y, en menor, extensión el la plumilla G— refleja también la direccionalidad del trazo, ya sea orientado hacia dentro o hacia fuera. Del mismo modo, la variabilidad y matices tanto del grosor como contorno permiten recursos como la desaparición

[10] Saitō (1995a) pone de ejemplo un panel sobre el pelo de *Devilman* (1972), en el caso de Nagai Gō.

gradual de las líneas (*mienai sen*), al generar un efecto de indeterminación y infinidad en juego con los efectos de luz (Saitō, 1995a, p. 32-33).

En contraste con la intensidad y granularidad de las técnicas orgánicas, encontramos las líneas frías de las técnicas inorgánicas. Ōtomo Katsuhiro popularizó el uso de la plumilla de punta redonda, una técnica que ya hemos descrito como inorgánica, y cuyas líneas frías eran fáciles de imitar debido a su simplicidad técnica (figura 30). De este modo, se popularizó también el "Ōtomo *touch*", es decir, las líneas que recuerdan a Ōtomo (*Ōtomo o omowaseruteki byōsen*) (Saitō, 1995a, p. 38, 2011, p. 119-43; Takeuchi, 1995; Natsume y Takeuchi, 2009, p. 92).

Figura 30. El "Placer por las Líneas" y la *New Wave* del Manga



Nota. De izquierda a derecha: *Yawara!* (© Urasawa Naoki, Shōgakukan, 1986), *Akira* (© Ōtomo Katsuhiro, Kōdansha, 1983), *Banana Fish* (© Yoshida Akimi, Shōgakukan 1985)

Estas frías líneas, trazadas con la plumilla de punta redonda, son la antítesis de las líneas intensas y pasionales de la plumilla de punta G y son, por lo general, más finas, homogéneas e inorgánicas. Son líneas carentes de una "gestualidad" humana, que las hace por tanto más frías a nivel estético, así como útiles para métodos representativos como el *byōsen ni yoru kairaku.* Algunos de los seguidores del "Ōtomo touch" van desde integrantes de la *new wave* del manga,

como Hoshino Yukinobu o Morohoshi Daijiro, hasta artistas influenciados por ellos como Urasawa Naoki o Eguchi Hisashi, entre otros (Itō y Galbraith, 2014 pp. 163-5; Saitō, 2011, p. 119-43; Takeuchi, 1995; Natsume y Takeuchi, 2009, p. 92; Kure, 1990, p. 260-272).

El uso de técnicas orgánicas e inorgánicas, y por extensión la dicotomía entre estéticas "mangaescas" y más formalmente realistas, como pueden ser la *nijigen superflat*, se asocia también al uso distintivo de líneas específicas según dos métodos de representación diferentes: la segmentación (*saibunka*) y la simplificación (*tanjūnka*). De acuerdo con Natsume, "si la segmentación es un proceso adicional basado en la experiencia y la observación, simplificación es el proceso de seguir adelante justo antes de la adición" (Natsume, 1995, p. 54). En otras palabras, Natsume considera que la simplificación es el proceso representativo propio del manga, que daría forma a lo "mangaesco" y por extensión a su semiótica, y que de hecho se fundamentaría en los métodos representativos propios de la pintura asiática[11] y su afán por representar la "imagen interior del objeto" (*taijō mono no naitekina zō*) (Natsume, 1995, p. 54).

Por el contrario, la segmentación aludiría a un mayor detalle y elaboración representativa, lo que para Natsume no sería algo "propio" del manga como medio ni tampoco necesario para su apartado formal:

> Dibujar líneas y verlas en sí mismas es algo inherentemente interesante, y es también la base de la "gracia" del manga. En ese lugar, la delicadez general de la imagen = segmentación avanzada no encaja necesariamente con la gracia del manga, y ni si quiera coincide con la certeza de lo indicado y expresado. (Natsume, 1995, p. 55)[12]

[11] Que como mencionamos en el primer capítulo de la tesis, en el caso de Japón encontramos los rollos *Chōju Giga,* a veces considerados precedentes del manga.

[12] Para ejemplificar la distinción entre ambos métodos representativos, Natsume (1995, pp. 56-7) sitúa el estilo de Mizuki Shigeru (*GeGeGe no Kitarō,* 1959) uno que tiende a la simplificación, mientras que el de Ōtomo Katsuhiro hace un uso más segmentado y direccional de las líneas.

Siguiendo estas lógicas, podemos proponer que la estética "mangaesca" tiende a un uso "simplificado" de las líneas, las cuales por el uso de técnicas más orgánicas, tienden a ser curvas y circulares como las que encontraríamos en el estilo de Tezuka Osamu. Para finales de los setenta, este bagaje se reinventaría y popularizaría gracias a los *mangaka bishōjo* y el "primer" *moe*, tales como Azuma Hideo, Takahashi Rumiko o Fukuyama Keiko, entre otras (Itō y Galbraith, 2014 pp. 166). Paralelamente, estilos y técnicas de dibujo —como la plumilla de punta redonda— que tiendan a una recreación más sintetizada, delineada y espacial de los cuerpos y objetos representados, así como la adición de líneas especificas para tal finalidad, poseerán una identidad más "segmentada". De este modo, la segmentación también caracterizaría el ámbito estético que hemos definido como *nijigen superflat*, deudor de los mecanismos formales y representacionales del *anime* y lo "animesco".

Dentro de estas dinámicas, un *mangaka* que resulta diferencial es Toriyama Akira, autor de *Dr.Slump* (1980) y *Dragon Ball* (1984), y cuyo estilo es descrito como "tridimensional con líneas suaves", en una antítesis con el *byōsen ni your kairaku* de Ōtomo que posee un enfoque más ilustrativo y delineado en sus trazos (Toriyama, 2010, p. 37-43; Araki, 2017; Togashi, 2017). De este modo, Toriyama se considera un heredero de Tezuka tanto en estilo de dibujo, con trazos y formas redondeadas y blandas, como en espíritu temático.

Por otro lado, la variedad de líneas también se ajustan a las diferencias demográficas. De acuerdo con la crítica Sugimoto Ayako (1995, pp. 61-63), en el *shōjo manga* predominan líneas más finas, delicadas y sutiles —definidas como "glamurosas" (*hanayaka*) y finas (*ohososa*)— para expresar la introspección psicológica de estas series. Sin embargo, considera que el *shōjo manga* en sus orígenes tenía un trazo similar al *shōnen manga* al usar la plumilla G, y en parte también por hacer uso del lenguaje estético "mangaesco" heredado de Tezuka. Por lo que el uso de líneas glamorosas y delicadas sirve también distinguirse del *shōnen manga* y su estética (Sugimoto, 1995, p. 60). La paradoja de este fenómeno recae en que el carácter maleable de la plumilla de punta redonda es contrario al glamour que busca el *shōjo manga*, por lo que las dibujantes deben

mediar en la técnica para mantener la delicadeza de esta plumilla —en una dinámica similar lo que definimos como intervención del artista (v. Takekuma, 1995ab; Yomota, 1999) y la idea de “erosión del pincel” (v. Ishikawa, 1992; Nishi, 2022)— a la par que conseguir un resultado visual glamuroso (Sugimoto, 1995, p. 61-2).[13]

Sin embargo, para los años noventa el *shōjo manga* abandona esa búsqueda glamour debido al cambio de ambientaciones más contemporánea (Kotani y Galbraith, 2014, pp. 36), volviéndose una demografía ecléctica y diversa tanto a nivel narrativo como formal, a la par que esta delicadeza de la línea impregna otras demografías. En este sentido, el *shōnen manga* o el *seinen manga* son las principales demografías que adoptan dichas líneas. Ya sea por la irrupción de la *new wave* en el *seinen manga* y el uso extensivo de la plumilla de punta redonda, como por cambios estéticos y comerciales en el *shōnen manga* debido al auge del *moe*, ejemplificado en series como *Yū Yū Hakusho*, *Rurōni Kenshin* o las comedias románticas con marcada sexualización de Yabuki Kentarō, entre muchos ejemplos (Sugimoto, 1995, p. 63; Reyes-Guerrero, 2016).

Por último, el estilo de las líneas y formas las líneas y formas, como también sus diversos matices, también son un elemento sujeto a diversas experiencias y capacidades fisonómicas de los dibujantes, donde entran por ejemplo la vejez o posibles enfermedades. En este sentido, Natsume (Natsume y Young, 2013, pp. 106-07) indica que en el momento en el que Tezuka empezó a trabajar con *anime*, sus líneas perdieron su precisión y se volvieron más débiles, perdiendo su fuerza centrífuga y "autoconsciencia interior” del trazo, a la par que también cambian inevitablemente en relación a las nuevas tendencias estilísticas con el paso de los años. Este último aspecto también podría considerarse un factor relevante de la transformación formal y estilística de *One Piece*, nuestro caso de estudio, ya que en los últimos años el dibujo de Oda es más sucio, impreciso y abocetado,

[13] Una de las primeras autoras que desenvolvió esta combinación de manera optima fue Akemi Matsunae, que dibujaba líneas en contra dirección del movimiento de la plumilla, y dominó la plumilla de punta redonda hasta el punto de mitigar su carácter inorgánico, convirtiéndola en una técnica “amórficamente orgánica” (Sugimoto, 1995, p. 62-3).

achacándose incluso ciertos problemas de astigmatismo que el autor venía arrastrando desde hacia tiempo.[14]

Del mismo modo, el estilo de trazado no tiene porque empeorar debido a achaques de la edad. Más bien la tendencia habitual es que mejore, se refine y consolide a la par que el dibujante mejora su habilidad con el dibujo y desarrolla ciertos hábitos (Iwashita, 2020, p. 94-109; Takemiya, 2001). A su vez, y pese a que Takekuma (1995a, p. 38) aborda el dibujo digital cuando aún tenía una presencia germinal, ya apunta la relevancia de las técnicas digitales en la adquisición de nuevos matices y texturas de luz y color, y especialmente, para la variedad de estilos de trazo y línea. De este modo, las técnicas de dibujo digital pierden el gramaje orgánico y material que ofrecen técnicas analógicas como el pincel, pero logran imitar su acabado con nuevos resultados estéticos.

A continuación, desglosamos de manera sistemática y granular las diversas características de las líneas como categorías de análisis (tablas 11-17). De este modo, se abordan sus variables formales y estilísticas con la mayor precisión posible, y destacamos el valor de la técnica como parámetro (tabla 10).

[14] Unos problemas de visión que le llevaron a tomarse un descanso de un mes para poder operarse de la vista (v. ONE PIECE.com, 2023).

Tabla 10. Parámetro de análisis — Técnica de dibujo

Technique			
brush	**G_pen**	**maru_pen**	mili_pen
			

Tabla 11. Categoría de análisis primaria — Contorno

Outline	
yes_thick	**yes_thin**
	

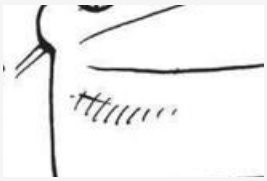
Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999.

Tabla 12. Categoría de análisis primaria — Naturaleza de la línea

Line_nature	
organic	**inorganic**
	

Nota. Fragmentos adaptados de Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999.

Tabla 13. Categoría de análisis primaria — Grosor de la línea

Line_thickness	
thick	**thin**
	

Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997.

Tabla 14. Categoría de análisis primaria — Rugosidad de la línea

Line_rugosity	
homogeneous	**rough**
	

Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999.

Tabla 15. Categoría de análisis primaria — Intensidad de la línea

Line_intensity	
hot_line	**fast_line**
	

Nota. Fragmentos adaptados de Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999.

Tabla 16. Categoría de análisis primaria — Uso de la línea

Line_use	
simplification	**segmentation**
	

Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001.

Tabla 17. Categoría de análisis primaria — Forma de líneas

Line_form		
round_lines	**angular_lines**	**omo_lines**
		

Nota. Fragmentos adaptados de *One Piece* © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; *Naruto* © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999.

Por otro lado, el uso de distintos tipos de líneas no se reduce al diseño del personaje, si no que también se emplean para el desarrollo de diversos recursos formales que y métodos representativos que permiten la recreación de todo tipo de sombras, texturas y efectos de luz. Estos recursos poseen importantes implicaciones estéticas y estilísticas, ya que intervienen la configuración del volumen de los personajes, y por tanto su concepción espacial dentro del mundo representado en la serie. De acuerdo con Saitō (1995, p. 26), estos recursos se basan en un juego entre la colocación de la líneas y el “color" del soporte —generalmente blanco, pero también puede comprender fondos negros— pasando

la representación del volumen, sombra y luz a una "expresión bidimensional" (*nijigen no hyōgen*).

Como ya hemos desarrollado en capítulos anteriores mediante conceptos como el *superflat*, aspectos como el volumen y fisicalidad formal de los personajes reciben una naturaleza tan ambigua como la que existe entre el bidimensionalismo de lo "mangaesco" y la posibilidad de un realismo formal en el manga. En este sentido, existen métodos representativos que infieren en técnicas concretas y apenas hacen uso de sombras para generar una impresión tridimensional, como es el caso del ya mencionado *byōsen ni yoru kairaku*, característico de la *new wave* del manga y el uso de la plumilla de punta redonda (tabla 19).

Sin embargo, las sombras y efectos de luz juegan un papel importante en la representación de volúmenes más "explícita", mediante el uso de técnicas más orgánicas, de trazo intenso y variable, lo que también deriva en estilos de dibujo más "físicamente" realistas. Por ejemplo, páginas atrás mencionamos el uso de la oscuridad como gama estética o la capacidad de los trazos realizados por técnicas más orgánicas —principalmente los pinceles— de tener un sombreado en su contorno. Y también relacionamos estos recursos con *mangaka* del *gekiga*, o aquellos "herederos" de esta estética, como pueden ser Nagai Gō, Chiba Tetsuya, Ikegami Ryōichi o Hara Tetsuo, entre muchos otros ejemplos.[15]

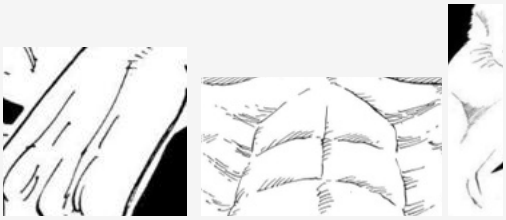
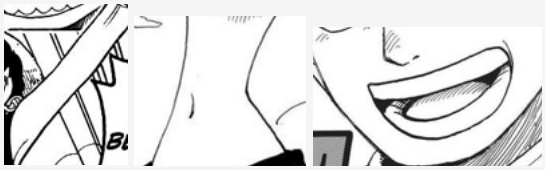
Precisamente, es probablemente este ámbito estético, más proclive a un realismo formal más explícito, el que ha ofrecido diversos tipos de sombreado, y por tanto, volúmenes y texturas. En relación a estas cuestiones, el crítico Itō Gō (2007, p. 79-89) teoriza en torno a la representación de la pobreza (*binbō*) en el manga a través del sombreado *kakeami*, realizado a base de entrelazar líneas, o capas de sombra con un resultado oscuro y sucio, pero de una textura muy natural, al realizarse con técnicas orgánicas como la plumilla G o la plumilla *kabura*, que

[15] En esta misma línea, otro recurso formal que permite tanto la creación de efectos de luz como de sombras es el *furikke*, un complejo método que consiste en soplar la tinta sobre el papel. Usado este recurso por ejemplo sobre un fondo negro, se pueden representar constelaciones y galaxias —populares en series de ciencia ficción como las de Matsumoto Leiji— mientras que al usar tinta negra sobre un fondo blanco se puede representar la sangre a borbotones en series de acción cruenta como *Devilman* de Nagai Gō, entre otros ejemplos (Tezuka, 1996; Natsume y Takekuma, 1995).

para Itō ofrecen una estética “muy binbō”. Paralelamente, técnicas como la plumilla de punta redonda o la plumilla milimétrica carecerían del componente *binbō*, pero tienen la capacidad de ofrecer un realismo más óptico, que con el uso de trazos más finos y homogéneos juegan, con una reconstrucción más conceptual de lo representado que caracteriza el método *byōsen ni yoru kairak*u, propia de Ōtomo y sus seguidores (Itō, 2007, p. 79-89).

En cualquier caso, para la realización ya sea de sombras, texturas o ciertos volúmenes, estos diferentes métodos requieren del uso de líneas internas dentro del cuerpo o rostro del personaje (tabla 18). Este añadido —o la ausencia del mismo— también es una categoría de análisis a tener en cuenta, al incidir en el grado de volumen del estilo de dibujo analizado en cuestión.

Tabla 18. Categoría de análisis primaria — Líneas internas

Inner_lines_details	
Yes	**No**
	

Nota. Fragmentos adaptados de *One Piece* © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997.

Tabla 19. Categoría de análisis primaria — Volumen y fisicalidad

Volume_phisicality		
byosen_ni_yoru_kairaku	**shadowed_volume**	**superflat**
		

Nota. De izquierda a derecha: Killer Bee (*Naruto*), King of Xerxes (*Fullmetal Alchemist*) y Haru (*RAVE*). Fragmentos adaptados de *Naruto* © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999; *Fullmetal Alchemist* © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001; *RAVE* © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999.

En relación a los sombreados, los efectos de luz también son un recurso formal que incide en la recreación del volumen. Sin embargo, al ser el manga un medio por lo general monocromo —basado en el uso de negro sobre blanco y blanco sobre negro— hace uso de recursos que implican la gradual desaparición de las líneas, lo que, de acuerdo con Takekuma (1995a, p. 38), puede evocar luces y colores. Este efecto, popularizado por *mangaka* como Okano Reiko, Yoshida Mayumi, o Sudo Masumi, es lo que se ha denominado como *nuki*, un recurso formal normalmente empleado en las líneas de contorno, que influye en la concepción espacial y volumen del objeto o cuerpo representado,[16] contando con el soporte de líneas auxiliares (*hojō sen*) “imaginarias” por parte del lector y su inmersión en la obra (Takekuma, 1995a, p. 38; Natsume, 1995, p. 59).

En cualquier caso, tanto para efectos de luz como de sombra pueden utilizar también las gradaciones tonales utilizadas normalmente en los fondos y concepciones espaciales, siendo un recurso especialmente útil para la creación

[16] También denominado como “cuerpo emisor de luz” (*hakkōtai*) (Natsume y Takekuma, 1995).

de volumen en indumentarias, objetos o superficies metálicas. Como hemos desarrollado en páginas previas, estos efectos visuales y texturas se aplicaban mediante tramas y aerógrafos (tabla 20). Sin embargo, en las últimas décadas se han utilizado diversos programas y herramientas de dibujo digital que emplean estos efectos y gradaciones de tono mediante gráficos por ordenador (v. Asamiya, 1995; Shirō, 1995, 2004; Kimi, 2021, pp. 52-57).

Tabla 20. Categoría de análisis primaria — Sombreados

Shadows		
dark_rough	**kakeami**	**tone_gradations**
		

Nota. De izquierda a derecha: Doryu (*RAVE*), Aokiji (*One Piece*) Lust y Gluttony (*Fullmetal Alchemist*). Fragmentos adaptados de *RAVE* © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999; *One Piece* © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; *Fullmetal Alchemist* © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001.

Por último, concluiremos esta sección hablando de tipologías anatómicas y los cánones de cabezas utilizados para representar sus proporciones. Aunque los cuerpos de los personajes puedan considerarse una categoría de análisis formal secundaria, conviene desarrollarla en este capítulo debido a su estrecha relación con el tipo de líneas utilizadas —principalmente curvas o angulares— métodos de representación de volumen, como también el rango de sexualización del personaje. En relación a estos aspectos, los cuerpos también se definen por la indumentaria del personaje y otros elementos accesorios que acaban de definir la estética su estética, como también su identidad narrativa y temática al respecto de la ambientación de la serie o los gustos y referentes del autor.

La conjunción de estos elementos sirven también para configurar las siluetas de los personajes, a veces también definidas simplemente como “figuras” (Nakata, Suzuki, 2014, p. 183-219). Como veremos en la discusión de los resultados, la silueta es un aspecto de gran relevancia para definir la identidad de los personajes incluso para los propios *mangaka* (v. Aoyama, 2007). Además, las siluetas son contenedoras del “factor *kyara*” (Itō, 2005), de modo que muchos personajes icónicos[17] puedan ser fácilmente identificables solo por su silueta.

Ahondando en los distintos tipos y cánones anatómicos, podemos sugerir que estos se alinean a la estética general —sea más caricaturesca o realista— del estilo en cuestión, así como del tono y temática de la serie. De este modo, en los años cincuenta y sesenta —cuando imperaban series de enfoque más infantil o cómico— los personajes solían seguir un canon corporal de tres cabezas,[18] y sus anatomías y contornos se definían por líneas curvas y suaves (Takeuchi, 2005, p. 24-6, 220-45).[19]

Con la irrupción del *gekiga* —y su posteriores influencia tanto en el manga juvenil y adulto— las series que adopten un enfoque más serio y realista optarán también por un canon de cabezas también más acorde al humano,[20] como también unas musculaturas y anatomías más definidas. Estas vienen formadas por trazos más angulares y mayor detalle, como también por el uso de sombreados, dando en ocasiones cuerpos altamente musculados como ocurre en series de *mangaka* tales como Ikegami Ryoichi o Hara Tetsuo. Takeuchi (2005, p. 24-6) ejemplifica de manera bastante clara estas dinámicas con la evolución del estilo de dibujo de Toriyama Akira a lo largo de *Dragon Ball*, donde aparte del viraje temático de la serie a la mayor acción y violencia, también se refleja el cambio formal y anatómico en el “salto” entre el Goku niño y el Goku adulto (tablas 21 y 22).

[17] Como Goku, Doraemon, Luffy o Sailor Moon, entre muchos otros.

[18] En este sentido, la cabeza en cuestión tiende a ser notablemente más grande y destacada que el resto del cuerpo.

[19] Muchas veces en línea con el patrón estético del “formato Mickey”, dando la sensación de ser peluches (*nuigurumi*) o personajes de goma (Takeuchi, 2005, p. 24-6, 220-45).

[20] De entre siete y ocho cabezas en el caso de adultos, y cuatro o cinco en el caso de niños y adolescentes.

Tabla 21. Categoría de análisis primario — Canon de cabezas

Anatomy_head_canon		
one_to_three_heads	**four_to_six_heads**	**eight_heads**
		

Nota. De izquierda a derecha: Chopper (*One Piece*), Rock Lee (*Naruto*) y Sanji (*One Piece*). Fragmentos adaptados de *One Piece* © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; *Naruto* © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999.

Tabla 22. Categoría de análisis — Tamaño de cabeza

Head_proportion		
standard	**bigger_than_body**	**smaller_than_body**
		

Nota. De izquierda a derecha: Roy Mustang (*Fullmetal Alchemist*), Happy (*Fairy Tail*) Yuma (*RAVE*). Fragmentos adaptados de *RAVE* © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999; *Fairy Tail* © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006; *Fullmetal Alchemist* © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001.

Paralelamente, el uso de líneas curvas y blandas han sido una constante —más o menos acentuada, según la época, demografía y *mangaka*— en la representación del cuerpo de personajes femeninos. Si bien esta codificación del cuerpo femenino ha estado tradicionalmente condicionada por un sesgo de género cosificador (v. Iwashita, 2013), el uso de este tipo de rasgos se han establecido como una *golden ratio* en demografías y géneros de orientación con la finalidad de "embellecer" y sexualizar a estos personajes (v. Sasakibara, 2004). En palabras del ilustrador y autor de libros para diseñar personajes Hayashi Hikaru (2021, pp. 4-6), los cuerpos de las mujeres jóvenes están "cubiertos de carne suave, motivo por el que se dibujan usando, principalmente, líneas suaves (…) los contornos y siluetas se dibujan con líneas suaves, mientras que el cuello, brazos y piernas están hechos de líneas rectas." En base a estas consideraciones, podemos proponer el término cuerpo *curvy*,[21] como patrón formal correspondiente a la categoría de análisis de composición corporal (tablas 23 y 24).

Tabla 23. Categoría de análisis primaria — Formas

Shapes	
round_shapes	**angular_shapes**
	

Nota. De izquierda a derecha: Mashira (*One Piece*), Jiraiya (*Naruto*). Fragmentos adaptados de *One Piece* © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; *Naruto* © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999.

[21] Somos conscientes de que, tanto para la creación de este atributo, como a continuación los respectivos a los distintos tipos de pecho —tanto de personajes femeninos como masculinos—, estamos haciendo uso de una terminología "cosificadora". Si bien en esta tesis adoptamos y aplicamos esta terminología en base a artistas (v. Hayashi, 2022), críticos (v. Sasakibara, 2004; Kimi, 2021), así como comprendiendo la naturaleza intrínsecamente sexual del medio (v. Ōtsuka, 1994; Azuma, 2009; Galbraith, 2019), ello no refleja nuestro posicionamiento moral y ético en torno a estas cuestiones.

Tabla 24. Categoría de análisis primaria — Composición anatómica

Body_composition				
Round	**Angular**	**Muscular**	**Slender**	**Curvy**
				

Nota. De izquierda a derecha: Marshall D. Teach (*One Piece*), Kankuro (*Naruto*), Armstrong (*Fullmetal Alchemist*), Belnika (*RAVE*) y Boa Hancock (*One Piece*). Fragmentos adaptados de *One Piece* © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; *RAVE* © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999; *Naruto* © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999; *Fullmetal Alchemist* © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001.

8.2. Categorías Formales Secundarias — el Rostro y sus Elementos Constitutivos

Una vez introducidos las categorías y patrones formales primarios, consistentes principalmente en líneas, formas y diversos efectos compuestos por las mismas, pasamos a definir las categorías y patrones formales secundarios. Como ya hemos definido al inicio de este capítulo, estos poseen una naturaleza más conceptual y arquetípica. Entre todos ellos, probablemente el más importante es el rostro del personaje y los elementos constitutivos del mismo, tales como los ojos, boca, peinado y nariz.

De acuerdo con numerosos críticos (v. Yomota, 1999; McCloud, 2019; Saitō, 2011, pp. 150-151; Adachi, 2019; Nishi, 2022; Itō, 2022, pp. 293-334, Wilde y Kunz, 2023, p. 114-116), podríamos considerar que el rostro es el elemento más característico tanto de la identidad del personaje y su itinerancia *media mix,* al

establecer una familiaridad con el lector, así como para identificar el estilo de dibujo de un *mangaka* en particular (tablas 25-29). De hecho, de acuerdo con Saitō Tamaki (2011, pp. 150-151), mientras que otras partes del cuerpo o los fondos pueden ser dibujados por asistentes, a la par que simplificados o incluso omitidos de diferentes maneras, los rostros y, particularmente, los ojos, suelen ser una seña de identidad dibujada por el *mangaka*.[22]

De acuerdo con Yomota Inuhiko (1999, pp. 142-150), uno de los críticos que más ha teorizado sobre el rol de las caras, hay tres códigos que definen el rostro del personaje:

- El código personaje, que básicamente sirve para identificar a ese personaje concreto.
- El código emocional, que refiere a la situación y situación de ese personaje en esa viñeta y plano concreto.
- El código de conducta, que asocia ese estado emocional al contexto narrativo en el que se encuentra, y se complementa con la mirada y el diálogo representados.

Del mismo modo, indica que hay una serie de elementos semánticos que conforman la composición y diseño del rostro, consistentes principalmente en la forma de la cara, los ojos y cejas, el peinado y la boca. Estos se pueden relacionar con arquetipos y roles de personaje, y nos dicen al mismo tiempo datos de su personalidad y premisas argumentales. Por ejemplo, la forma de la cara se puede relacionar con el género del personaje, mientras que el color de pelo es un patrón de análisis importante. Ya que tanto el tipo de peinado como su color pueden ser el único rasgo para diferenciar personajes, en el caso de algunos estilos de dibujo.[23] Este fenómeno también lo encontramos en los estilos de muchos *mangaka*, en algunos casos con una homogeneidad facial muy notable y

[22] Este es el caso, por ejemplo, de *Golgo 13* y el *mangaka* Saito Takao. De acuerdo con Natsume (1997, pp. 38-52), la rigidez facial de Golgo hace que su cara sea muy fácil de copiar, algo que se ajusta al método de trabajo de Saito, que consistía en un estudio de trabajo independiente en el que delegaba gran parte del trabajo a sus asistentes.

[23] Para demostrar la constancia de estos códigos en cualquier tipo de rostro, Yomota (1999, pp. 183-201) utiliza como ejemplo *Chibi Maruko-chan*, en el que pese a su estilo *superdeformed*, cada elemento del rostro está claramente codificado.

fácilmente identificable, como sucede con los estilos de autores como Adachi Mitsuru o Takahashi Rumiko, entre otros ejemplos (Yomota, 1999, pp. 183-201).

En base al precedente de Yomota (1999) como también de otros manuales previos,[24] Adachi (2019, pp. 36-62) indica que ciertas formas de cara implican valores y arquetipos de personaje específicos: ovalada para los protagonistas, cuadrada y triangular para secundarios. Sin embargo, Adachi (2019, pp. 36-62) también ahonda en el carácter descriminatorio de entender las formas de las caras bajo estos parámetros temáticos. Ya que ello puede implicar que muchos personajes parezcan casi iguales, algo que ocurre bastante con el diseño de personajes femeninos atractivos.

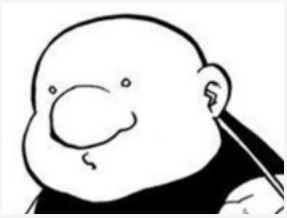
En este sentido, Adachi (2019, pp. 36-62) propone que la distinción entre personajes femeninos sucede mediante diferencias en el tipo de pelo y el color del mismo. En los años sesenta y setenta esta cuestión no era un problema tan notable porque apenas había uno o dos personajes femeninos por serie, especialmente en las demografías masculinas. Sin embargo, desde los años ochenta y con el auge del arquetipo *bishōjo,* empieza a aumentar el numero de personajes femeninos, y la homogeneidad facial se convierte en una problemática más evidente. Este fenómeno se reflejó por ejemplo en series como *Sailor Moon* o *Neon Genesis Evangelion*, entre muchas otras con un elenco de personajes femeninos amplio y definido. Al ser series implicadas en el “boom del *moe*”, sus diferencias a nivel de diseño recaen en aspectos como los peinados o ciertos rasgos de los ojos, que transmitan premisas temáticas concretas, y no tanto la forma de la cara (Adachi, 2019, p. 36-62).

De acuerdo con Adachi (2019, pp. 36-62), en el modelo *moe* actual se pueden crear infinidad de personajes femeninos atractivos bajo un mismo molde en base a una serie de patrones de caras estandarizados —en combinación con diferentes tipos de pelo, ojos y ropa— tal y como se refleja también en numerosos manuales

[24] Las distintas formas de cara son una cuestión de interés artístico y teórico desde los tiempos del manga de preguerra. En este sentido, el artista Okamoto Ippei ya contaba con numerosos manuales de como hacer retratos caricaturescos, proponiendo catorce arquetipos de formas de cara (Adachi, 2019, pp. 36-62).

de diseño de personajes *moe*.[25] El tipo de ojos y peinado, entre otros rasgos faciales distintivos, dentro del contexto *moe* participan del factor "premonición de la historia", donde estos rasgos evocan múltiples futuros narrativos posibles que el lector —o jugador si hablamos de los *nakige bishōjo games*— puede vislumbrar con solo ver esos elementos (Adachi, 2019, pp. 59-62).

Tabla 25. Categoría de análisis secundaria — Forma de cara

Face_form			
Round	**quadrangular_face**	**angular_face**	**elongated_face**
			

Nota. De izquierda a derecha: Gluttony (*Fullmetal Alchemist*), Roronoa Zoro (*One Piece*), Gaara (*Naruto*), Falman (*Fullmetal Alchemist*). Fragmentos adaptados de *One Piece* © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; *Naruto* © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999; *Fullmetal Alchemist* © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001.

Tabla 26. Categoría de análisis secundaria — Mentón

Chin	
angular	**marked**
	

Nota. Fragmentos adaptados de RAVE © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999.

[25] Como por ejemplo el *Bishōjo Kyara Dessan* de Hobby Japan (2012) y el *Surasura Kawaii kakechau Puchi Mangaka Setto* (2011) de Poppurasha, entre muchos otros ejemplos.

Tabla 27. Categoría de análisis secundaria — Imagotipo facial

Face_imagotype			
sweat_drop	**red_cheek**	**fury_vein**	**fang_tongue**
			

Nota. Fragmentos adaptados de *One Piece* © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; *Fairy Tail* © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006.

Tabla 28. Categoría de análisis secundaria — Accesorio facial

Face_accesory		
scars	**tattoo**	**freckles**
		

Nota. Fragmentos adaptados de *One Piece* © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; *Fullmetal Alchemist* © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001; *Fairy Tail* © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006.

Tabla 29. Categoría de análisis secundaria — Tamaño de orejas

Ear_proportion		
big	**standard**	**small**
		

Nota. Fragmentos adaptados de *One Piece* © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; *Fullmetal Alchemist* © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001.

En este sentido, los ojos son un atributo semántico característico del estilo formal e identidad de un rostro (tablas 30 y 31). De hecho, los grandes ojos mal denominados “estilo manga” son considerados uno de los elementos más destacados de la estética “mangaesca”, así como de los más “privilegiados” en el lenguaje visual del manga, debido a sus funciones expresivas y narrativas (v. Suan, 2021, pp. 167; Berndt, 1996, Schodt, 2012, 2011; Yomota, 1999, pp. 160-170). De acuerdo con Yomota Inuhiko (1999, pp. 160-170), los ojos se definen en base a cuatro parámetros, que les permiten tomar infinitas formas, significados y tipologías en base a características como el tamaño, grosor de la línea y entintado ocular:

- El personaje
- La posición
- El movimiento
- La expresión

La posición, el movimiento y la expresión son parámetros relacionados con los códigos emocionales y de conducta del rostro, por lo que tienen importantes implicaciones narrativas, además de relacionarse con otros patrones formales como las cejas, las pupilas o las pestañas. Por otro lado, el parámetro del personaje alude a que los ojos pueden privilegiar al protagonista o personajes específicos para distinguirse de otros (Yomota, 1999, pp. 160-170). Del mismo modo, el tipo de ojos también se define por factores relacionados con la época, la demografía y el género, entre otras tendencias y procesos del funcionamiento del manga como industria y su historia. Como ya indicamos al tratar lo “mangaesco” los grandes ojos serían unos de los rasgos distintivos de esta estética, y encontraríamos los orígenes de los mismos en el estilo de Tezuka y la influencia que recibió de Disney (Condry, 2013, pp. 101-6; Steinberg, 2012).

De acuerdo con Natsume (Natsume y Young, 2013, pp. 100-101), en el manga de preguerra los ojos de los personajes no eran más que puntos negros, ya fuesen

simplemente puntos o las pupilas, lo que hace que carezcan de "vida".[26] Sin embargo, Tezuka empieza a introducir rasgos de "autoconsciencia" en los personajes a través de sus ojos, con pequeños brillos en las pupilas, de modo que ya no son simples puntos (tablas 32 y 33). Esta innovación de Tezuka fue seguida y expandida por los diversos *mangaka* de los años sesenta y setenta, entre las que destacaron las *mangaka* del "Grupo del 24", al enfatizar esos brillos como un rasgo característico de la estética del *shōjo manga* (Natsume y Young, 2013, pp. 102; Yomota, 1999, pp. 160-170).

Del mismo modo, el tamaño de los ojos se ha considerado como equivalente al atractivo de personajes femeninos atractivos o la estética *kawaii*. En este sentido, el *mangaka* Yabuki Kentarō (Yabuki, 2010, pp.161-168), influenciado por los estilismos del *shōjo manga*, considera que cuanto mayor sea la proporción entre la parte negra y blanca de los ojos, más mono será el personaje. Del mismo del mismo modo que cuanto más altos estén colocados mayor parecerá, mientras que a colocación más baja lucirá más joven. De hecho, otros *mangaka* del ámbito de la *Weekly Shōnen Jump* como Hoshino Katsura (Hoshino, 2010, pp. 117-126) también sugieren que el uso de ojos grandes evoca a una estética más propiamente "mangaesca", algo importante a la hora de dibujar un manga juvenil *mainstream* ya sea de demografía masculina o femenina.[27]

Complementariamente a los ojos, encontramos también las cejas y las pestañas, patrones formales relacionados con diferentes estéticas y expresiones faciales (tablas 34 y 35). Empezando por las pestañas, estas se han considerado un símbolo representativo de feminidad —ya sea en personajes femeninos como masculinos— de modo que son especialmente empleadas en el *shōjo manga*, donde predominan el uso de pestañas grandes y estilizadas (Iwashita, 2013, pp. 105-108). Contrariamente, las cejas suelen asociarse a la masculinidad. En este sentido, en la década de los años sesenta y setenta el uso de cejas grandes y

[26] Esta convención aún se mantenía en los años cincuenta y la aparición de las revistas de *story manga* semanal, y era perceptible en el estilo de *mangaka* "rivales" de Tezuka como Fukui Eichi (Natsume y Young, 2013, pp. 100-101).

[27] Katsura Hoshino es la autora del manga *D. Gray-man* (2004), empezó su carrera en el sector de la animación. Debido a ello de manera que no tenía antecedentes en los estilos de dibujo de *shōnen manga* y se consideraba que su estilo de dibujo era más oscuro y "adulto" (Hoshino, 2010, pp. 117-126).

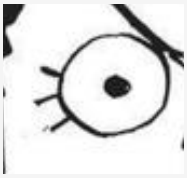
frondosas era una *golden ratio,* recurrente en el diseño de multitud de protagonistas y personajes masculinos del *shōnen manga* “posgekiga” (Araki, 2015). Por último, los ojos también juegan una importante función narrativa en la mirada, al trazar direcciones y perspectivas conceptuales que condicionan la lectura y transcurso de la acción, en consonancia con la simplificación formal de la estética “mangaesca” propia del manga (Takeuchi, 2005; Itō, 2022, pp. 293-334).

Tabla 30. Categoría de análisis secundaria — Tamaño de ojos

Eye_proportion				
big	**standard**	**small**	**spot**	**line**
				

Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999.

Tabla 31. Categoría de análisis secundaria — Forma de ojos

Eye_form			
round	**oval**	**sharp**	**quadrangular**
			

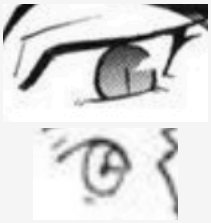
Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999.

Tabla 32. Categoría de análisis secundaria — Brillo de ojos

Eye_bright	
yes	**no**
	

Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999.

Tabla 33. Categoría de análisis secundaria — Pupilas

Pupils			
black	**colored**	**lineal**	**blind**
			

Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999.

Tabla 34. Categoría de análisis secundaria — Cejas

Eyebrows		
big_geometrical	**big_grass**	**thin**
		

Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999.

Tabla 35. Categoría de análisis secundaria — Pestañas

Eyelash		
big	**marked**	**lineal**
		

Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006.

En relación a estas dinámicas, de entre los tres códigos que de acuerdo con Yomota (1999, pp. 142-150) definen un rostro del personaje, es importante tener en cuenta el código emocional, relacionado con el código de conducta. Ya que en un medio secuencial como es el manga, el rostro de un personaje no siempre se nos representa del mismo modo, ni tampoco desde el mismo enfoque. En este sentido, Natsume (2004, pp. 8-24), indica que algunos estilos de dibujo poseen un alto componente de "aspectiva", es decir, que tienden a representar los rostros en una perspectiva concreta —ya sea frontal, perfil o tres cuartos— para tal de ver claramente todos los elementos característicos del rostro del personaje.

Otro recurso relacionado es colocar estos elementos siempre de manera identificable, o en una perspectiva diferente a la del rostro en ese momento concreto, pese a que no sea una perspectiva realista.[28] Sin embargo, un aspecto que influye directamente con el código emocional del rostro del personaje son las diferentes expresiones faciales, las cuales suelen venir acompañadas de diversos imagotipos, también denominados como *kei yu* o *manpu* por diversos autores (v. Takeuchi, 2005, pp. 220-45; Cohn 2007, pp. 7-8; Saitō, 2011, pp. 150-151).

Siguiendo las lógicas de la semiótica de Peirce, teóricos como Takeuchi (2005, pp. 220-245) sugieren que los imagotipos son un código formal de carácter

[28] Natsume (2004, pp. 8-24) pone de ejemplos personajes como Atom o Joe Yabuki, los cuales siempre tienen los rasgos característicos de su peinado —los pinchos en el caso de Atom, o el flequillo en el caso de Joe— claramente visible, independientemente de la perspectiva del rostro.

índico.[29] Por un lado, estos comprenden las líneas de impacto, onomatopeyas o motivos florales y lumínicos del *shōjo manga* (Iwashita, 2013, pp. 105-108; Berndt, 2008, pp. 301-305). Por otro, congregan ideogramas faciales, tales como las gotas de sudor, mejillas sonrojadas, así como representaciones de furia con colmillos y fuego, o sangre en la nariz (Cohn, 2007, pp. 7-8). Del mismo modo, las expresiones faciales pueden conllevar variaciones en el tipo de líneas utilizadas y las características de las mismas, e incluso cambios notables a nivel estilístico y estético,[30] aunque siempre manteniendo una consistencia suficiente como para que el personaje sea reconocible (Natsume, 1997, pp. 23-37). A su vez, estas expresiones faciales reflejan la personalidad de los personajes y, por tanto, pueden servir como rasgo diferencial al respecto de otros personajes. Del mismo modo, también nos pueden decir cosas de su estado y condición en ese momento específico (Yomota, 1999, pp. 183-201).

Precisamente, elementos como la nariz y la boca están relacionados con dicha variabilidad circunstancial del rostro, ya sea por la perspectiva representada o la expresión facial. En este sentido, se considera que la nariz está principalmente relacionada con el personaje y su "factor *kyara*", ya que no varía según la expresión facial, motivo por el cual se relaciona con distintos arquetipos de personaje y roles narrativos (Yomota, 1999, pp. 151-159). Del mismo modo, podemos identificar una variedad de la misma según la época, demografía y género. Por ejemplo, las narices pequeñas y redondas eran mas propias de mangas infantiles, mientras que las narices puntiagudas y con puente definido empezaron a predominar en las series más adultas o serias (tablas 36 y 37).

Para los años ochenta, las narices pasan a ser en muchos casos simples puntos —especialmente en aquellas series que congregan personajes *bishōjo*— mientras que las narices grandes, largas y majestuosas se volvieron más características durante cierto tiempo en el *shōjo manga* (Yomota, 1999, pp. 151-159). Si bien es cierto que el tipo de nariz no varía según la expresión facial, sí que puede hacerlo según la perspectiva empleada en un panel concreto, así como derivar en

[29] Es decir, de una naturaleza más conceptual y abstracta.

[30] Como puede ser la el uso de expresiones *chibi* en situaciones cómicas (v. Berndt, 2021).

posibles “aspectivas”, si se trata de una nariz muy particular o necesaria para caracterizar a un personaje concreto.

Tabla 36. Categoría de análisis secundaria — Tamaño de nariz

Nose_proportion		
big	**standard**	**small**
		

Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999.

Tabla 37. Categoría de análisis secundaria — Forma de nariz

Nose_shape			
round	**pointed**	**minimal**	**large_marked**
			

Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006.

En lo que respecta a las bocas, estas se componen de otros elementos como los labios y los dientes, susceptibles de ser mostrados o no dependiendo de la expresión o arquetipo de personaje. De este modo, en personajes femeninos es mucho más común encontrar los labios representados. En algunos casos —como por ejemplo para destacar su belleza o el preámbulo de un beso— se opta por una representación más realista de los mismos, mediante efectos de luz y pequeñas líneas. Por otro lado, habrán personajes que tiendan a ser

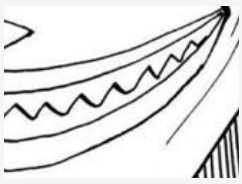
representados con la boca abierta y la dentadura visible, al ser esta un rasgo destacado de su diseño. Algunas a veces optan por dentaduras de colmillos en casos de personajes “sobrehumanos”. Independientemente del caso, y como ocurre con la nariz, hay estilos de dibujo que optan por omitir normalmente la boca en caso de ausencia de una expresión concreta. Los recursos utilizados para ellos dejándola en un simple punto o forma mínima, o bien mediante un ligero sombreado que insinúa la barbilla y los labios en los estilos que optan por un mayor realismo (tablas 38 - 40).

Tabla 38. Categoría de análisis secundaria — Tamaño de boca

Mouth_proportion	
big	**small**
	

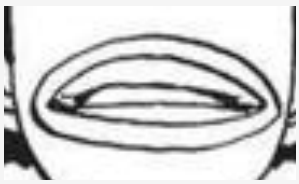
Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001.

Tabla 39. Categoría de análisis secundaria — Dientes

Teeth	
visible_human	**visible_fang**
	

Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997.

Tabla 40. Categoría de análisis secundaria — Labios

Lips		
labial	**lipstick**	**minimal_shade**
		

Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001.

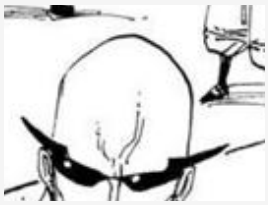
El tipo de peinado es otro patrón formal destacado e importante en el diseño de personajes, al complementarse con la identidad del mismo en su silueta e indumentarias, además de relacionarse estrechamente con los estilos de línea y textura empleados. Por un lado, tenemos la extensión del peinado, la cual puede ser corta, a la altura del hombro, larga o "alta",[31] y se complementa con arreglos tales como coletas, moños o extensiones. Partiendo de esta base, tanto peinados cortos como largos contaban en sus primeras décadas, con un acabado más bien "blando" en sus líneas y formas, en peinados cortos con forma de casco y un ligero flequillo trazado, mientras que los acabados ondulados y angulares son más comunes en los peinados largos.

En este sentido, podríamos considerar que una de las primeras "innovaciones" reales a nivel de tipologías de peinados la encontramos con Toriyama Akira y los peinados puntiagudos de Goku y otros personajes de *Dragon Ball.* Bajo la influencia del animador Ashida Toyō, este tipo de peinados derivan en acabados aún más angulares en los años noventa (Toriyama, 2017). En diversas formas y usos, la influencia y extensión del pelo puntiagudo es evidente tanto en el manga de la época como de décadas posteriores, ya sea en peinados cortos con flequillos más angulares, peinados largos de acabados más angulares y geométrico, o bien peinados muy cortos con efecto "césped". Con la consolidación de la estética *moe* a principios del siglo XXI, se empiezan a popularizar todo tipo

[31] Como por ejemplo ocurre con aquellos peinados puntiagudos o con flequillos altos como pueden, ser tupés.

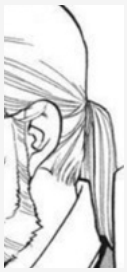
de moldes de peinados, así como arreglos arreglos combinables entre sí, para la creación de personajes *bishōjo* distintivos.[32] Independientemente de todos estos rasgos, los peinados también pueden tener diversas texturas, ya sea en forma de efectos de luz o con líneas internas que marquen los mechones, de acuerdo a las técnicas o la estética general de la serie (tablas 41 - 44).

Tabla 41. Categoría de análisis secundaria — Longitud de pelo

Hair_length			
short	**to_shoulders**	**long**	**bald**
			

Nota. De izquierda a derecha: Sai (*Naruto*), Resha (*RAVE*), Erza (*Fairy Tail*) y Aum (*One Piece*). Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; RAVE © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999.

Tabla 42. Categoría de análisis secundaria — Arreglo de pelo

Hair_arrengement		
ponytail	**bun**	**locks**
		

Nota. Fragmentos adaptados de Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001.

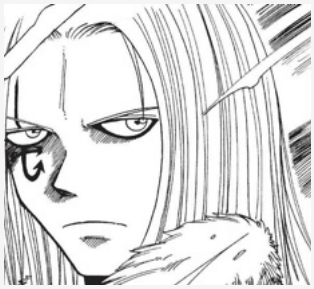
[32] Como se refleja en multitud de manuales de diseño de personajes *moe* (v. Adachi, 2019). Entre las diversas soluciones formales de esta índole, destaca el rasgo de la "rizo de idiota" o (*ahōge*), popularizado a través de los *nakige bishōjo* games de finales de los noventa (Azuma, 2009).

Tabla 43. Categoría de análisis secundaria — Forma de pelo

Hair_shape				
smooth	**angular**	**spiky**	**grass**	**tupe**
				

Nota. De izquierda a derecha: Robin (*One Piece*), Sasuke (*Naruto*), King (*RAVE*), Zoro (*One Piece*) y Girafe (RAVE). Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; RAVE © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999.

Tabla 44. Categoría de análisis secundaria — Textura de pelo

Hair_texture		
light_shades	**lines**	**color_gradations**
		

Nota. De izquierda a derecha: Wendy (*Fairy Tail*), Jegan (*RAVE*), Sieghart (*RAVE*). Fragmentos adaptados de RAVE © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999; Fairy Tail © Mashima Hiro, 2006.

Por último, y en relación a cuestiones de sexualización del cuerpo de personajes, el tipo de pecho —especialmente en personajes femeninos— cuenta con una amplia tradición representativa tanto en demografías mainstream como especialmente en el ámbito del *eromanga*.[33] En este sentido, autores como Kimi Rito (2021, pp. 40-52) o Patrick Galbraith (2019) indican que la popularidad de los

[33] Para un mayor desarrollo de estas cuestiones, aplicadas a artistas de *eromanga* específicos, véase Kimi (2021, pp. 21-74).

personajes *bishōjo* y primer el *boom* del *moe* a principios de los años ochenta produce que la estética más realista del *erogekiga* pierda presencia mediática, en favor de una representación más "mangaesca", deformada y exagerada de los cuerpos femeninos. De este modo, en el ámbito del *eromanga* se empiezan a popularizar los personajes femeninos de pechos grandes (*kyōnyu*) —de los que algunos artistas de *eromanga* empezaron a hacer variedades más exageradas en forma de pechos "enormes" (*bakunyu*) e "hípergrandes" (*chonyu*)—[34] que en pocos años se expandieron en demografías masculinas *mainstream*, como el *shōnen manga* o el *seinen manga* (Kimi, 2021, pp. 40-52).

Aparte de los patrones formales asociados con el pecho grande, Kimi Rito (2021, pp. 40-52) también elabora otras tipologías de pecho femenino como el "bien formado" (*binyu*), pecho plano (*binyū*), y pequeño (*hinnyu*). Del mismo modo, Rito (2021, pp. 53-60) también indica que en el caso del *eromanga* con homosexuales masculinas —y orientado, en gran medida, a un público femenino— los pectorales de los personajes masculinos también reciben una codificación sexualizada, en ocasiones utilizando el término *oppai*. Pese al grado de cosificación que presenta esta terminología, nos es útil para aproximarnos con mayor concreción y granularidad al mayor o menor grado de sexualización de presentan los personajes a analizar, por lo que el tipo de pecho —y sus diferentes atributos asociados— será una categoría de análisis a aplicar (tabla 45). Esta categoría se complementará con la respectiva al grado de sexualización del personaje, así como a otra categoría de análisis que abordará el grado de nudismo de los diseños (tabla 46).

[34] Algunos de los artistas de *eromanga* característicos de la tendencia de pechos grandes fueron Watanabe Wataru y Nishimaki Tōru, autores de, entre otras obras, el fanzine *D-Cup Collection* (1988).

Tabla 45. Categoría de análisis secundaria — Tipo de pecho

Breast_type					
kyōnyu	**bakunyu**	**binyu**	**binyū**	hinnyu	pectoral
					

Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; RAVE © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999.

Tabla 46. Categoría de análisis secundaria — Grado de nudismo

Nudity	
partial	**full**
	

Nota. De izquierda a derecha: Smoker (*One Piece*), Nami (*One Piece*), Mirajane (*Fairy Tail*) y Ace (*One Piece*). Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006.

De este modo, concluimos el capítulo estratificando cada uno de estos elementos y distintos rasgos como patrones de análisis formal. A algunas de estas categorías, añadimos también el "estado" de los ojos, nariz y boca, para lograr una mayor comprensión detrás de las lógicas representativas del personaje en cuestión, o tendencia a expresiones faciales concretas. En este sentido, otra categoría contemplará también la presencia o no de imagotipos faciales, así como posibles accesorios o rasgos complementarios que cubran parte de la cara o formen parte de ella, tales como gafas, cicatrices, tatuajes o pecas.

Por otro lado, también se tendrán en cuenta las variedades de color de ojos y pelo, que aunque en la naturaleza monocromática del manga no sean perceptibles,[35] sí que forman parte de la concepción del diseño del personaje, sus rasgos e identidad. Con todas estas categorías de análisis formal primario y secundario, y sus respectivos patrones, concluimos también este bloque completando nuestra "tabla maestra" de categorías y patrones formales, que hemos aplicado para el análisis formal de nuestros casos de estudio mediante la elaboración manual de muestras estratificadas.

[35] Más que como presencia o no de entintado, en todo caso (Yomota, 1999, p. 215-228). Sin embargo, y pese a esta naturaleza monocromática del manga, debido a su condición *media mix* —en la que los personajes se adaptan a otros medios y soportes a color— sí que una posible paleta de colores puede formar parte del "factor *kyara* del personaje", así como de su conceptualización (v. Wilde y Kunz, 2023, pp. 116-118).

III

Análisis Estilístico del *Shōnen Manga* de principios del Siglo XXI mediante su Diseño de Personajes

9. El *Shōnen Manga* del Siglo XXI — la Industria del Manga en la Década de los Noventa y Principios de Siglo

Establecido nuestro marco teórico, así como definidas las diferentes categorías de análisis y sus respectivos patrones formales, en este bloque vamos a proceder con el análisis y comparación de los casos de estudio seleccionados. Estos son los diseños de personajes y estilos de dibujo de los *mangaka* Oda Eiichirō (*One Piece*, 1997), Kishimoto Masashi (*Naruto*, 1999), Mashima Hiro (*RAVE*, 1999; *Fairy Tail*, 2006); y Arakawa Hiromu (*Fullmetal Alchemist*, 2001).

Para validar y justificar la selección de estos cuatro casos de estudio, este bloque introducirá una breve retrospectiva del contexto histórico en el que sitúan estos *mangaka* y los procesos de creación de sus series. Esta retrospectiva destacará la relevancia de los casos de estudio y del marco temporal seleccionado para los objetivos de nuestra investigación, y también servirá para entender y contextualizar los resultados obtenidos. Estos son, tanto la identidad de sus estilos de dibujo, como las transformaciones de los mismos. Una vez situados los casos de estudio y su contexto, pasaremos a explicar el desarrollo de los análisis realizados en la generación de sus respectivos *datasets.* Se establecerán tanto los límites y parámetros empleados, las ilustraciones seleccionadas para el análisis, y se validarán los criterios utilizados para la concreción de todos estos aspectos y apartados.

Por último, el bloque concluirá exponiendo los resultados más destacados de los análisis realizados a los cuatro casos de estudio, en forma de gráficas y otros formatos de visualización de la información, que reflejen con claridad los datos y variables obtenidos. Estos resultados se discutirán en mayor profundidad en el siguiente y último bloque de la tesis, donde se propondrán diversas propuestas explicativas al respecto.

One Piece, Naruto, RAVE, Fairy Tail y Fullmetal Alchemist empiezan o se publican durante finales de los años noventa y la primera década del siglo XXI. Este período, que corresponde al marco temporal en el que se sitúa nuestra tesis, puede considerarse un punto de inflexión en la historiografía del *story manga* contemporáneo. Como veremos a continuación, durante la primera mitad de la década de los años noventa, la industria del manga registra algunos de sus mayores datos de ventas e ingresos de su historia hasta aquel entonces. Es una década conocida y caracterizada por el éxito comercial y mediático tanto a nivel doméstico japonés como internacional de series tales como *Dragon Ball* (1984), *Yū Yū Hakusho* (1990), *Sailor Moon* (1991), *Slam Dunk* (1990) o *Ranma 1⁄2* (1988), entre otros "clásicos modernos" del manga y *anime* juvenil.

Sin embargo, la segunda mitad de esa década también marca el inicio de una pronunciada recesión comercial y generacional. Este declive fuerza a la industria a todo tipo de reinvenciones y la búsqueda de nuevas fórmulas, que produzcan nuevas series que puedan igualar el rango de ventas y popularidad de sus predecesoras. Una mentalidad editorial que repercute y moldea toda una nueva generación de *mangaka*, en la que se localizan los cuatro *mangaka* analizados en nuestra investigación.

9.1. La "Era de la Burbuja" en los Ochenta y Primera Mitad de los Noventa — la "Edad de Oro" de *Weekly Shōnen Jump* (1980-1995)

Dentro de este contexto, podemos identificar diferentes procesos históricos, comerciales y artísticos que caracterizan las principales tendencias estilísticas de la década de los noventa, así como sus diversos cambios y transformaciones. Por un lado, desde los años setenta y ochenta medios como el manga y el *anime* sufren una "expansión adulta" tanto en su estética como contenidos, con la finalidad de apelar a toda una generación de lectores adultos. Más concretamente, los conocidos como *baby boomers*, estos nuevos adultos se

criaron leyendo manga en los años cincuenta y sesenta, afectando también retroactivamente a las nuevas generaciones de adolescentes (Kinsella, 2000, pp. 3-4; Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 42-47).

De este modo, encontramos la consolidación del *seinen manga* y *josei manga*, principales demografias orientada al público adulto, y que de acuerdo con Natsume y Takeuchi (2009, pp. 42-47), acaban siendo la demografía más prolífica y vendida de la industria en su cómputo total. Demografías como el *seinen manga* y el *josei manga* sirvieron además para elevar el estatus del manga como forma de "cómic japonés", y presentaban un carácter más rupturista y heterogéneo al respecto de las convenciones estandarizadas y delimitadas de las demografías juveniles (Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 42-47). Sin embargo, también encontramos el ámbito del *moe*, representado en *fanzines* y revistas de nueva tirada como *Cybele* y *Burikko*, entre otras. Este último ámbito también influyó, por contrapartida, al menosprecio mediático y social del manga —desde, por ejemplo, asociaciones de padres (PTA)— hasta bien entrados los años noventa, y las propias editoriales tampoco eran conscientes del valor del patrimonio visual y literario que manejaban (Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 54-59).

A principios de los ochenta, estos procesos se fundamentan, principalmente, en el surgimiento de la ya comentada subcultura *otaku*, al ser un perfil de consumidor y *fandom* especializado. Estos nuevos consumidores se alinean con la tendencia por enfoques más adultos y maduros en la producciones de manga y *anime,* paralelamente a la continuidad de series más "infantiles" que habían caracterizado la industria hasta aquel entonces (Kinsella, 1998, pp. 301-04; Clements, 2013, pp. 154-60; Rivera-Rusca, 2017, pp. 314-20). La ambivalencia y variedad de producciones, como también el aumento de número de las mismas a todos los niveles —gracias también a la consolidación del modelo *media mix*— definen como indica Clements (2013, pp. 154-160) la segmentación temática que aún a día de hoy caracteriza el modelo industrial del manga y *anime*. En los años ochenta y noventa encontramos, por tanto, el culmen del crecimiento de la industria del manga. De acuerdo con Nakano (2009, pp. 16-28), la industria ya se encontraba en un estado de "glotonería" desde finales de los años sesenta, con la

competencia entre las revistas *Weekly Shōnen Magazine* y *Weekly Shōnen Sunday*, a la que en los años setenta se sumaron *Weekly Shōnen Champion* y, especialmente, *Weekly Shōnen Jump.*

Esta época, que va desde los años ochenta hasta principios de los años noventa, ha sido denominada la "Era de la burbuja del manga" (Nakano, 2009), y se caracterizó por las altas ventas de las series, en combinación con la consolidación del modelo *media mix* en forma de adaptaciones animadas de estos éxitos. Debido a este dinamismo comercial y creativo, la "Era de la burbuja del manga" también estandariza algunas de las convenciones empresariales y editoriales características de la industria del manga y *anime* aún a día de hoy.[1] Sin embargo, también nos encontramos ante una época de gran convencionalización artística y narrativa[2] bajo esos parámetros de explotación comercial y prolongación artificial de las series, que deriva en un claro deterioro narrativo de las mismas así como en el hastío de los lectores.

Dentro de este panorama se localiza la conocida "edad de oro" de la revista *Weekly Shōnen Jump.* Esta "edad de oro" de *Weekly Shōnen Jump* empieza a principios de los años ochenta y dura alrededor de quince años hasta mediados de los noventa y, más específicamente, hasta los finales de *Dragon Ball* y *Slam Dunk.* Estas dos series —junto a otras que fueron concluyendo su serialización desde principios de los años noventa— habían sido hasta ese entonces los *best sellers* y principales "pilares" de la revista. Introduciendo brevemente los orígenes de esta revista y su conocida política editorial, *Weekly Shōnen Jump* nace en 1968 de mano de la editorial Shūeisha como una revista *shōnen manga* de periodicidad semanal. Por aquel entonces, *Shōnen Jump* era vista como un *new player* menor en un mercado dominado por la rivalidad entre *Shōnen Magazine* y *Shōnen Sunday*, pertenecientes a otras editoriales como Kōdansha o Shōgakukan (Shūeisha, 1997, pp. 100-109).

[1] Por ejemplo, la lógica de la necesidad de una adaptación animada para el éxito de un manga, con series que incluso empiezan a serializarse con un *anime* ya programado —caso de *Sailor Moon* (v. Schodt, 2011; Hernández-Pérez, 2017)—. Y también la tendencia a plantear series de larga duración, que permitan prolongar el éxito y vida comercial de una franquicia con todo tipo de adaptaciones, películas o videojuegos, entre otros medios, soportes y formatos (Nakano, 2009, pp. 65-85).

[2] Nakano (2009, pp. 65-85) denomina estos procesos como *guru-guru* manga.

Aparte de su condición de “recién llegada” al sector, *Shōnen Jump* se encontraba también con el proteccionismo de las otras dos revistas al respecto de *mangaka* ya consagrados y establecidos,[3] por lo que tuvo que generar su propio talento (figura 31). Más concretamente, apostó por *mangaka* noveles como Nagai Gō (*Harenchi Gakuen*, *Mazinger Z*) y Motomiya Hiroshi (*Otoko Ippiki Gaki*). Con sus series y estilos, Nagai y Motomiya dotaron a la revista de una identidad más propia y singular, caracterizada por un tono más histriónico y gamberro en su humor, normalmente ambientado sus series en institutos y otros entornos juveniles (Saitō, 1996, p. 18; Shūeisha, 1997, pp. 100-109).[4]

Figura 31. Primeros Éxitos de la *Shōnen Jump*



Nota. De izquierda a derecha: *Harenchi Gakuen* (© Nagai Gō, Shūeisha, 1968), *Otoko Ippiki Gaki* (© Motomiya Hiroshi, Shūeisha,1968), Dokonjō Gaeru (© Yoshizawa Y., Shūeisha, 1970)

A medida que la revista se fue consagrando, el primer editor jefe Nagano Nori configuró la política editorial que define el “sistema Jump”,[5] basada en la máxima “amistad, esfuerzo y victoria” que deben tener de un modo u otro todas las series

[3] Como Tezuka Osamu o Ishinomori Shōtarō, entre otros.

[4] Nagai (2017, p. 17) indica que tanto Motomiya como él fueron los encargados de establecer la identidad de la revista, y que el hecho de que al principio no publicasen *mangaka* más establecidos eso les ofrecía también una mayor libertad creativa y experimental.

[5] Una política editorial que también han consolidado la revista como “marca”, dentro de los procesos de “reflexividad industrial” desarrollados por Hartzheim (2021).

publicadas. Otra característica de este sistema es el énfasis en las encuestas de popularidad de las series, utilizadas para dictaminar la continuidad o cancelación de las series, así como obtener una mayor comprensión de los gustos de los lectores (Shūeisha, 1997, pp. 100-109). En los años ochenta, la editorial también estableció su propio departamento *media mix*, conocido como "Oficina de desarrollo de nuevos medios", bajo la coordinación del editor Torishima Kazuhiko. En sus primeros años, este departamento experimentó con todo tipo de medios, productos y formatos para potenciar el éxito de sus series, enfatizando sobretodo la producción de adaptaciones animadas (Shūeisha, 1997, pp. 252-254; Torishima, 2023, pp. 104-17).[6]

Sin embargo, a principios de los ochenta la revista vivió la llegada de un *mangaka* cuyo particular estilo tendría un enorme peso en su desarrollo, así como una gran influencia en la industria del manga y *anime* en la "Era de la burbuja". Ese *mangaka* fue Toriyama Akira. Historiadores como Saitō Jirō (1996), Goto Hiroki (2018) o Natsume y Takeuchi (2009), y también *mangaka* coetáneos (v. Araki, 2017; Togashi, 2017), entre muchos otros, consideran a Toriyama Akira, y más concretamente su obra magna *Dragon Ball* (1994), como el principal detonante de la "edad de oro" de la *Shōnen Jump*. La figura e influencia de Toriyama en la historia del manga es enorme y análoga al impacto de Ōtomo Katsuhiro, como ya vimos en el anterior bloque a nivel de técnicas de dibujo y estilos de trazo, entre otros recursos expresivos y formales. La diferencia entre ellos recae en que mientras que Ōtomo fue una figura capital en el *seinen manga*, Toriyama lo fue en el ámbito del manga juvenil, y más concretamente del *shōnen manga*.

Por un lado, Toriyama fue un importante renovador del *gag manga* con su serie *Dr.Slump* (1980). *Dr.Slump* fue su primer éxito a nivel de serie semanal, y presentaba un *gag manga* más "ligero" y limpio, con un cierto componente de ciencia ficción propio de la cultura *otaku* y *nerd* internacional (Saitō, 1996, pp.

[6] El salto de la "marca Jump" al ámbito del *media mix* en las últimas décadas ha sido denominado por Torishima (2023, pp. 104-117) "modelo 360 grados". Este modelo conllevó una mayor implicación en las adaptaciones animadas de sus series, la organización de eventos multimedia como la Jump Festa, y más recientemente plataformas de publicación y lectura digital, como es el caso de *Manga Plus*.

75-114; Minami, 2008, pp. 52-63).[7] *Dr.Slump,* junto a otras series como *Kinnikuman* (1979) de Yudetamago o Captain Tsubasa (1981) de Takahashi Yōichi, fueron clave a la hora de competir con otras revistas de *shōnen manga*,[8] generando una notable audiencia tanto entre niños como adultos (figura 32). Estas series también consolidaron en la revista las bases de un *media mix* en la revista —mediante adaptaciones animadas— e iniciando un modelo de negocio editorial que alcanzaría su culmen con *Dragon Ball* (Saitō, 1996, pp. 169-216; Shūeisha, 1997, pp. 100-9).

Figura 32. Series de la "Edad de Oro" de *Shōnen Jump*



Nota. Izquierda a derecha: *Hokuto no Ken* (© Hara Tetsuo, Buronson, Shūeisha, 1983), *Dragon Ball* (© Toriyama Akira, Shūeisha,1984), *Captain Tsubasa* (© Takahashi Yōichi, Shūeisha, 1981)

Pese a que *Dragon Ball* fue una serie crucial en el ascenso de Toriyama y de la *Shōnen Jump*, sus inicios fueron bastante discretos, y Torishima Kazuhiko —editor de la serie, como también de *Dr.Slump,* y principal "guía" de Toriyama en esta época— criticaba a Toriyama la "sencillez" de Goku como protagonista. Sin embargo, una vez la historia de *Dragon Ball* llegó al arco argumental del *Tenkaichi*

[7] La renovación del *gag manga* se aleja del tono histriónico y escatológico de las comedias de los setenta como *Dokonjō Gaeru* (1970) y *Toilet Hakase* (1970), o las series de Akatsuka Fujio, además de ofrecer una protagonista femenina entrañable (Saitō, 1996, p. 75-114; Minami, 2008, pp. 52-63).

[8] Más concretamente, con *Shōnen Sunday* y su *boom* de comedias románticas (Saitō, 1996, pp. 169-216; Shūeisha, 1997, p. 100-9).

Budōkai,[9] la serie creció en popularidad y la premisa tan sencilla de Goku por "querer ser el más fuerte" cautivó el interés de los lectores (Saitō, 1996, pp. 218-245; Minami, 2008, pp. 52-63; Toriyama, 2017, p. 35; Torishima, 2023, pp. 4-5). De hecho, la propia editorial consideró que *Dragon Ball* es el "buen camino del *shōnen manga*", ayudando a popularizar el manga tanto a nivel nacional —mejorando la percepción mediática del manga— como especialmente a nivel internacional (Shūeisha, 1997, pp. 252-254).[10] Todas estas y otras características convirtieron también a Dragon Ball como el gran "renovador" del género *battle manga*,[11] esto es, el género de acción, combates y aventuras en el que se enmarcan muchas series de la demografía *shōnen manga*, entre ellas nuestros casos de estudio.

Sin embargo, aparte de Toriyama hay otros referentes estilísticos y estéticos dignos de destacar en la "edad de oro" de *Weekly Shōnen Jump*, especialmente ya de cara a la primera mitad de los años noventa. Por un lado, tenemos autores como Inoue Takehiko (*Slam Dunk*, 1990), Hara Tetsuo (*Hokuto no Ken*), Hōjō Tsukasa (*City Hunter*) o Araki Hirohiko (*Jojo's Bizarre Adventure*), entre otros que mantienen un notable carácter realista en sus estilos, dando una continuidad y reformulación de los estilismos propios del manga *gekigachō,* (Minami, 2008, pp. 18-29; García-Aranda, 2025). Por otro lado, algunos *mangaka* empezarán a introducir e enfatizar estéticas y rasgos propios del *shōjo manga* y el *moe* del mercado de manga amateur, reintroduciendo la feminidad formal y narrativa de los

[9] Arco argumental que, al mismo tiempo, popularizó el formato de torneos (*tournament manga*) en el *shōnen manga*. Se entiende como *tournament manga* aquellas series en las que uno o varios torneos de enfrentamientos —ya sean combates u otro tipo de retos— entre un grupo de personajes son una parte central de su estructura narrativa, así como de el desarrollo de sus personajes. *Dragon Ball* es uno de los primeros casos paradigmáticos de este formato, per también destacan series como *Yū Yū Hakusho* o *Märchen Awakens Romance (MÄR)*, entre otras que hacen un uso central de torneos.

[10] Algunos críticos, como Ōtsuka Eiji (1994) apuntan que el planteamiento y desarrollo de *Dragon Ball*, como también el de otras series de la *Shōnen Jump*, es similar al de un videojuego RPG. Ōtsuka define este fenómeno como formato narrativo "fantasía Famicom", al ofrecer ambientaciones de fantasía y ciencia ficción que se alejan de los escenarios reales propios de otros géneros como el *spokon* (Saitō, 1996, p. 218-245). En relación a esta idea otro de los grandes proyectos de la carrera de Toriyama fue ser el diseñador de personajes de la saga de video juegos *Dragon Quest*.

[11] Si bien este género se ha conocido popularmente como *nekketsu* —especialmente en redes y comunidades occidentales— en esta tesis vamos a utilizar el término *battle manga* puesto que es el utilizado entre la crítica japonesa y los propios *mangaka* (v. Mashima et al, 2018; Oda, 2025), además de que el término *nekketsu* se ha empleado para definir a un arquetipo de héroe "conflictivo" e "irascible" (v. Reyes-Guerrero, 2016). Por otro lado, cabe destacar que series de los años sesenta y setenta como *Ashita no Joe*, *Otoko Ippiki Gaki Daisho* o *Devilman* podrían considerarse precedentes de este género, que en los años ochenta series como *Dragon Ball*, *Kinnikuman* o *Hokuto no Ken* acaban de dotar de una identidad con características más propias de la fantasía y la ciencia ficción.

personajes masculinos en el *shōnen manga*.[12] Si bien el quinteto protagonista de *Saint Seiya* (1985) de Kurumada Masami se podría considerar un precedente de esta perspectiva, fue Togashi Yoshihiro,[13] quien a nivel estilístico y estético ofreció aportaciones notables en este sentido (Togashi, 2017, p. 97).[14]

9.2. El Manga "Posburbuja" — Declive Comercial del Sector y la Nueva Generación de *Mangaka* de la *Weekly Shōnen Jump* en el siglo XXI (1995-2010)

Dragon Ball, junto a series como *Slam Dunk*, *Hokuto no Ken* y *Yū Yū Hakusho,* marcaron la "edad de oro" de la *Weekly Shōnen Jump* durante los ochenta y parte de los noventa. Sin embargo, al momento de finalizar la gran mayoría de ellas, tanto *Shōnen Jump* como el resto de revistas de manga juvenil se abocaban a un pronunciado descenso de ventas, y a la necesidad de crear nuevos éxitos comerciales y talentos que propiciasen la recuperación del sector (figura 33). En términos económicos, la industria del manga en su totalidad pasó de tener un saldo de 550 mil millones de yenes entre 1991 y 1995, y una circulación total de revistas de 1600 millones de ejemplares,[15] a llegar apenas a 440 mil millones yenes para 2008, tan solo diez años después del descenso de ventas (v. Nakano, 2009, pp. 65-85; Koo, 2024, pp. 187-188).

El impacto y debate inicial en torno a este descenso fue inmediato y diverso, con editores y *mangaka* discutiendo los motivos de la recesión. En primera instancia, se destacaban aspectos como la falta de originalidad de las series,[16] la saturación

[12] Para un mayor desarrollo sobre arquetipos de heroes masculinos en el manga juvenil de preguerra y posguerra, véase Reyes-Guerrero, 2016; Miyamoto, 2003; Itō, 2005, pp. 105-115.

[13] *Mangaka* influenciado por revistas como *Garo* y *Hana to Yume*, además está casado con Takeuchi Naoko —autora de *Sailor Moon*— entre el conjunto de referencias que configuran a su estilo de dibujo (v. Togashi, 2017).

[14] A través de personajes como Hiei y especialmente Kurama, que aparte de su éxito entre las lectoras contaba con un diseño y unos estilismos narrativos particularmente femeninos (Togashi, 2017, p. 97).

[15] De entre los cuales, *Weekly Shōnen Jump* tenía una tirada semanal de 6 millones de ejemplares, alcanzando su record con el número 3-4 de 1995 (Koo, 2024, pp. 187-188).

[16] Fruto del agotamiento del sistema, como teoriza Nakano (2009) con su término *guru guru manga*.

del mercado, y una supuesta falta de interés por el manga, consideraciones que eventualmente llevaron al discurso de la "muerte del manga" en consonancia con el fallecimiento de Tezuka Osamu en 1989 (Kinsella, 2000, pp. 181-185; Itō, 2005). Además, los editores tenían la percepción de que los nuevos *mangaka* no eran tan buenos como los anteriores, y que no tenían lo necesario para crear *best seller* bajo la mínima inversión inicial, como sí que había sucedido en el pasado con el inesperado éxito de series como *Dr. Slump*, que tampoco contaron con el apoyo inicial de los editores (Kinsella, 2000, pp. 181-185).

Figura 33. El Final de la "Edad de Oro" de *Shōnen Jump*



Nota. Izquierda: portada del nº 3-4 de 1995 de *Shōnen Jump,* el más vendido de su historia con una tirada de más de 6,5 millones de ejemplares (© Shūeisha, 1995). Derecha: portada nº 27 de 1996 de *Shōnen Jump,* con el capítulo final de *Slam Dunk* (© Inoue Takehiko, Shūeisha,1996)

En esta misma línea discursiva, se pensaba también que los nuevos *mangaka* carecían de creatividad suficiente, al estar influenciados por la popularidad del arquetipo *bishōjo* y las dinámicas *moe* del manga *amateur dōjinshi*, mientras que otros pecaban de ser demasiado "particulares" (Kinsella, 2000, pp. 181-185). Otras narrativas, que también inciden en la tensión entre editores y *mangaka*, ponen un mayor foco en los motivos por el que grandes éxitos como *Dragon Ball*

acabaron finalizando su serialización, y que implican crítica al sistema editorial y las malas condiciones de trabajo de estos *mangaka*.

En lo que respecta a la crítica editorial, destacan críticas tanto del ámbito de los propios *mangaka*,[17] como de antiguos editores de la revista, que no dudaron en criticar públicamente a la editorial por sus políticas de trabajo.[18] Por otro lado, algunos de los *mangaka* más importantes de la revista —como Togashi Yoshihiro, autor de *Yū Yū Hakusho* y posteriormente *Hunter x Hunter*— fueron incapaces de continuar con sus series debido a importantes perjuicios en su salud producto del ritmo de trabajo, dejando una serie de achaques físicos y psicológicos, que aún afectan a sus ritmos de trabajo en la actualidad (v. Chakraborty, 2024).

Por último, otros comentaristas como Uno Tsunehiro (Uno et al, 2011, pp. 179-210) consideran que el año 1995 es crucial dentro de la historia contemporánea de Japón, ya que las políticas instauradas por el primer ministro Koizumi Junichirō incentivaron un abandono definitivo del bagaje cultural de posguerra, y la entrada inmediata de Japón en el siglo XXI.[19] Un siglo XXI que, siguiendo una lógica similar a la que propone Azuma (2009), supuso el cese definitivo de las grandes narrativas en favor de un mayor foco en aquellas más pequeñas y compactas, y que además coincidió con el final de la “edad de oro” de la *Shōnen Jump*.

En cualquier caso, este tipo de presiones e inquietudes no solo afectaron a los *mangaka* de nueva generación que aparecerían a finales de los noventa, forzados a cumplir la misión de “salvar la industria”, si no que también repercutían en artistas ya establecidos — o en vías de establecerse — que publicaban sus series

[17] Por ejemplo, el caso de Inoue Takehiko y el abrupto final de *Slam Dunk*, pese a estar en su punto máximo de popularidad y ventas (Minami, 1996, pp. 121-131).

[18] Como así se refleja, por ejemplo, en las memorias de Nishimura Shigeo, tercer editor jefe de la *Weekly Shōnen Jump,* que dejó la editorial en 1994 (v. Nishimura, 1997; Hartzheim, 2021).

[19] En relación con estos procesos, Kinsella (2000, pp. 181-185) indica que algunos editores relacionaron estos fenómenos con la condición cada vez más posmoderna de Japón. Estas consideraciones, así como las de Uno (et al, 2011), se pueden relacionar con algunos procesos comentados en el capítulo 1, tales como la recepción de la posmodernidad en el pensamiento contemporáneo japonés y su aproximación a la cultura popular (v. Azuma, 2009) o el desarrollo de la misma en la sociedad japonesa de finales del siglo XX (v. Ivy, 1995).

en este convulso contexto. Por ejemplo, Watsuki Nobuhiro —autor de *Rurōni Kenshin* (1994) y "maestro" de Oda Eiichirō—[20] comenta que sintió una gran presión al empezar su serie un par de años antes de que la mayoría de éxitos de la revista terminasen (Watsuki, 2017, p. 163), un caso similar al que encontramos con Takahashi Kazuki, autor de *Yu-Gi-Oh!* (1996), que iniciando su serie en 1996 sintió la presión de cubrir el puesto de las series que acababan de terminar (Takahashi, 2017, p. 213).

En este contexto de crisis, incertidumbre, renovación, continuidades y discontinuidades es en el que surge y se acaba asentando una nueva generación de *mangaka*, comprendida entre finales de los noventa y los primeros años del siglo XXI. Esta nueva generación, "capitaneada" en primera instancia por Oda Eiichirō (*One Piece*, 1997), seguidos por Kishimoto Masashi (*Naruto*, 1999) y Kubo Tite (*Bleach*, 2001). Estos tres autores y sus series establecerían la época de "las Tres Marías de la *Shōnen Jump*", fueron los tres "pilares" de la revista durante más de 10 años (figura 34). A estos tres *mangaka* se les sumarían cerca de una decena de autores que se consagrarían a lo largo de la década, como Takei Hiroyuki (*Shaman King*, 1998), Shimabukuro Mitsutoshi (*Toriko*, 2008), Katsura Hoshino (*D. Gray-man*, 2004), Sorachi Hideaki (*Gintama*, 2003) o Yabuki Kentaro (*Black Cat*, 2000; *To Love-Ru*, 2006). Del mismo modo, algunos *mangaka* ya establecidos se reinventaron con auténticos *best sellers*, como es el caso de Obata Takeshi y Ōba Tsugumi con *Death Note* (2003) y *Bakuman* (2008).

Paralelamente a la llegada de nuevos *mangaka*, la editorial Shūeisha recurrió a "viejas leyendas del pasado dorado" de la revista para reconducir el manejo de la misma, colocando a Torishima Kazuhiko como nuevo y sexto editor jefe de la

[20] Oda fue asistente de Watsuki durante sus primeros años como *mangaka* profesional, del mismo modo que su serie *Rurōni Kenshin* ha sido de gran influencia en el *shōnen manga* contemporáneo, por lo que es ineludible referirnos a él al aproximarnos a nuestros casos de estudio, así como la discusión de los resultados del análisis. Sin embargo, somos conscientes de los crímenes cometidos por Watsuki en los últimos años, entre los que se encuentran la posesión de pornografía infantil por la que fue detenido en 2017 (v. Pineda, 2017). Por este motivo, adjuntamos esta nota para condenar sus crímenes, dejar constancia de los mismos, así como indicar que su mención y referencia en esta tesis corresponde a fines de investigación académica.

revista en 1996.[21] Torishima centró sus esfuerzos en reestructurar la revista de acuerdo con sus misión original: apostar por jóvenes autores, añadiendo como novedad un mayor foco en las ventas de volúmenes compilatorios de cada serie, en detrimento de las ventas de la revista (Torishima, 2025, pp. 5-20).

Figura 34. Los Tres Pilares de *Shōnen Jump* (2000-2010)



Nota. Izquierda a derecha: *Naruto* (© Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999), *One Piece* (© Oda Eiichirō, Shūeisha,1997) y *Bleach* (© Kubo Tite, Shūeisha, 2001)

Algunos críticos como Nakano (2009, pp. 65-85) proponen que esta nueva generación posterior a la "edad de oro" ha perdido la noción de largas "series generacionales". Sin embargo, tanto entre la crítica[22] como entre los propios *mangaka* —como por ejemplo Kishimoto Masashi— sí que existe la percepción de ser herederos de Toriyama y la generación pasada, ya que se criaron leyendo *Dragon Ball* y decidieron ser *mangaka* con la finalidad de crear y dibujar series parecidas (Kishimoto, 2018, pp. 221). Del mismo modo, Araki (2017, p. 59) considera que *One Piece* y *Naruto* fueron el *yin* y el *yang* del nuevo orden que rigió las tendencias de la revista durante esta nueva generación.

[21] Torishima había trabajado en la revista *V-Jump* desde 1991, una revista creada dentro de los procesos del departamento *media mix* de la editorial y que consideraba un proyecto personal. Cabe destacar que a lo largo de su crónica, Torishima denota cierta parcialidad de los hechos, presentándose como un "salvador desinteresado" de la revista (Torishima, 2025, pp. 5-20).

[22] Por ejemplo, el crítico Minami Nobunaga (2008, pp. pp. 52-63) considera que Oda y Kishimoto son "hijos" de Toriyama.

La propia editorial Shūeisha ha considerado a Oda y Kishimoto como autores de una misma generación, con una “misma perspectiva” a la hora de abordar sus series y estilos (Oda, 2018, pp. 25).Tal es es así, que debido a esa sinergia generacional Oda y Kishimoto fueron desarrollando con los años una estrecha amistad, así como una rivalidad “sana” entre ambos, al respecto de la popularidad de sus series. En este sentido, Oda considera a Kishimoto un confidente con quien compartir todo tipo de inquietudes, consejos y perspectivas al respecto de la producción de *shōnen manga* y el funcionamiento de la industria (Oda y Aoyama, 2022).

Sin embargo, Nakano (2009) considera que estos *mangaka* ya no producen “series generacionales" debido al “final agónico” que acaban teniendo algunos de estos pilares como *Bleach* y *Naruto*, que experimentan una notable pérdida de popularidad —y de calidad narrativa— durante sus últimos años de serialización. En este sentido, y viendo la política que ha tomado la revista con la mayoría de series de la última década,[23] sí que se podría considerar que la generación de *One Piece*, *Naruto* y *Bleach* fue la “última” en intentar extender lo máximo posible las vidas comerciales de las franquicias. A grandes rasgos, otra de las características de estas series es el cambio en el perfil de los lectores y el acceso a las series o franquicias, en el sentido de que el manga como medio ha perdido impacto entre los niños y jóvenes, mientras que los adultos[24] son más fieles al seguimiento del manga en la revista (Nakano, 2009, pp. 65-85).

Del mismo modo, y en relación también con los cambios en el perfil de lectores y hábitos de consumo, el *shōnen manga* de principios de siglo se caracterizará por un mayor componente *blockbuster.* Presentó una mayor diversidad de contenidos y premisas estéticas, que al mismo tiempo desvirtuó la “monolítica” division demográfica que siempre ha caracterizado el *story manga* (Nakano, 2009, pp. 65-85). En términos narrativos y argumentales, estas series seguirán la tendencia “desarticuladora” de la época que destacaba Uno Tsunehiro (Uno et al, 2011,

[23] Donde muchas de ellas no duran más de 4 o 5 años de publicación, como *Kimetsu no Yaiba* (2016) *Jujutsu Kaisen* (2018) o *Chainsaw Man* (2018).

[24] Los criados en su día con los éxitos de la “edad de oro” de la *Shōnen Jump*.

179-210), y apostarán por formatos más estratégicos e ingeniosos[25] para resolver los conflictos. De este modo, se evaden también estructuras narrativas clásicas y establecidas —como la del *tournament manga*— y binomios monolíticos en torno el bien o el mal, que deconstruye el ego de los protagonistas en favor de una mayor socialidad entre personajes.

Por último, esta nueva generación coincide con el *boom* y expansión del *moe* dentro del modelo *media mix* centrado en personajes (*kyara kei*), que influye en el eclecticismo de demografías y contenidos, y en el incremento del número de mujeres lectoras. La predominancia del *moe* se manifiesta, por ejemplo, en forma de una mayor sexualización de personajes tanto femeninos como masculinos, así como una mayor insinuación de estos recursos a nivel narrativo para el *fandom* (Itō et al, 2007, pp. 86-116). En este sentido, algunas críticas sostienen que los "filones narrativos" *boys love* presentes especialmente en series del género *spokon*,[26] sirven para que las lectoras puedan llenar el "vacío emocional" del manga masculino, elaborando sus propias narrativas homosexuales en el ámbito del *dōjinshi*. A su vez, el aumento en el número de mujeres lectoras favorece también el aumento de mujeres *mangaka* trabajando en demografías masculinas como el *shōnen manga* o el *seinen manga*, destacando por ejemplo Kawashita Mizuki, Hoshino Katsura, e incluso el círculo CLAMP, entre otras autoras destacadas (Kawahara et al, 2011, pp. 136-178).

Establecidas estas características generales, han surgido también diversos términos para referirse a esta nueva generación de manga juvenil y *mainstream*. Uno de ellos, que a veces también engloba el manga de primera mitad de los noventa pero que también se ajusta al contexto de la *Weekly Shōnen Jump* es el concepto de manga de "manga posburbuja", en referencia a surgir después del estallido de la burbuja económica japonesa a principios de los noventa (v. LaCure, 2017). Otro término o categoría análoga interesante, que afina aún más en aspectos generacionales, es el de manga de la era Heisei. Sayawaka (2019, pp. 4-16), ideólogo de esta consideración, utiliza la serie *Detective Conan* de Aoyama

[25] Como puede ser un juego de cartas, caso de *Yu-Gi-Oh!* o el arco de Greed Island en *Hunter x Hunter*.

[26] Como *Tenis no Ōjisama* (1999) o *Kuroko no Basket* (2008), entre otros ejemplos de esta época.

Gosho como ejemplo de un manga que empieza a publicarse al poco de iniciar la era Heisei[27] y que se sigue publicando hasta día de hoy a la par que ha ido reflejando las diversas transformaciones sociales, históricas y culturales que caracterizan este período, desde un sesgo más fragmentado y posmoderno.

Aunque *Detective Conan* de Aoyama Gosho es otro caso paradigmático del manga juvenil de este período —localizado en este caso en la "histórica" revista *Weekly Shōnen Sunday*[28]— en esta retrospectiva histórica nos vamos a centrar en las revistas a las que pertenecen los casos de estudio que analizamos. En este sentido, la revista *Weekly Shōnen Magazine* —donde publica Mashima Hiro— también empezó a reinventarse a finales de los años noventa. Más concretamente, durante los años ochenta y parte de los noventa noventa, la oferta de series de *Weekly Shōnen Magazine* consistía principalmente en series de delincuentes y *spokon*, de la mano de *mangaka* como Fujisawa Tōru, Morikawa George o Shigeno Shuichi, entre otros.

Sin embargo, y al igual que en *Weekly Shōnen Jump,* de cara a finales de los noventa el panorama de la revista empezó a cambiar con la llegada de nuevos *mangaka*, como Akamatsu Ken y Mashima Hiro (figura 35). Estos autores apostarán por nuevos géneros, haciendo que la revista atraviese un nuevo período de bonanza que la llevará a superar en ventas a *Weekly Shōnen Jump* (Mashima y Kōdansha, 2019).[29] Focalizando en el caso de Mashima, sus series jugaron un rol crucial en el establecimiento del *battle fantasy manga*[30] en el sino

[27] De hecho, su premisa parte de que el propio Shinichi Kudo —luego Conan Edogawa— al inicio de la serie dice que quiere convertirse en el "Sherlock Holmes de la era Heisei" (Sayawaka, 2019, pp. 4-16).

[28] Revista que en la década de los ochenta destacaba por figuras tales como Takahashi Rumiko, Adachi Mitsuru o Fujita Kazuhiro, pero que para finales de los años noventa recibió también una nueva generación de *mangaka*, como Anzai Nobuyuki (*Flame of Recca*, 1995), Matsuena Syun (*Shijō Saikyō no Deshi Kenichi*, 2002), Raiku Makoto (*Konjiki no Gash!!*, 2001) o Tsubasa Fukuchi (*Ueki no Hōsoku*, 2001). Algunos de ellos, como Anzai, Inoue o Raiku, fueron asistentes de Fujita Kazuhiro, trabajando en el manga *Ushio to Tora* (1990) durante sus años de formación.

[29] En un reciente post de la red social X, Akamatsu Ken (2025) y George Morikawa (2025) comentan como sus series, así como las de Mashima, tuvieron un rol crucial en el viraje temático de *Shōnen Magazine* a finales de los años noventa, que permitió a la revista superar las ventas de *Shōnen Jump*. Esta discusión surge de una reciente entrevista de Oda Eiichirō, en la que Oda hace sintió decepcionado al ver que *Shōnen Jump* fue superada por una revista rival en el número del debut de One Piece (v. Oda, 2025).

[30] Manera en la que Mashima denomina el *battle manga* de ambientación y temática fantástica, como es el caso de sus series.

editorial de la *Weekly Shōnen Magazine* de la editorial *Kōdansha*, frente a las críticas y negativas de los editores seniors (Mashima y Kōdansha, 2019). Sin embargo, Mashima pensó que la serie vendería, ya no solo por su confianza en dicho trabajo y la ganas de tratar el género *battle fantasy manga*, si no también debido precisamente a esa carencia que tenía la revista y que el equipo editorial consideró que podía convertirse un "arma" contra la competencia:[31]

> "Se dijo que lo que no estaba en *Magazine* por aquel entonces podía convertirse en un arma (…). Se me dijo muchas veces "podría estar bien en Jump, pero no en Magazine". En resumen, se tenía que dibujar con la conciencia de personas que nunca antes habían leído (una serie) *battle fantasy*." (Mashima y Miya, 2021)

Figura 35. Nuevos *Mangaka* en *Shōnen Magazine* (1995-2010)



Nota. Izquierda a derecha: Love Hina (© Akamatsu Ken, Kōdansa, 1998), *RAVE* (© Mashima Hiro, Kōdansha,1999) y *Suzuka* (© Kōji Seo, Kōdansha, 2004)

Paralelamente a los cambios y nuevos *mangaka* aparecidos en las revistas de *shōnen manga* "tradicionales", las transformaciones que la industria del *story manga* desarrolló en los noventa dieron lugar a la aparición un nuevo tipo de publicaciones que sirvieron de plataforma para algunos de los *shōnen manga* más

[31] Gracias al éxito de las series de Mashima, la revista empezó a apostar por series del mismo género, como por ejemplo *Tsubasa: Reservoir Chronicle* (2003) del grupo CLAMP, quienes ya tenían un amplio recorrido en otras revistas de *shōjo manga* de la editorial Kōdansha.

populares y mediáticos de principios de siglo. Este tipo de publicaciones son las que anteriormente hemos denominado como *gangan manga*, congregadas principalmente en la revista de *Gekkan Shōnen Gangan*, y que suelen formar parte de un conglomerado *media mix* previsto por esta compañía de videojuegos (Nakano, 2009, pp. 16-28). Pese a esta finalidad tan aparentemente "instrumental" del manga, muchas de las series publicadas en *Gekkan Shōnen Gangan* divergirán de las tendencias establecidas y clasicismos propios de las revistas tradicionales. Algunas de ellas, obtendrán una popularidad y relevancia cruciales dentro del panorama del manga de principios de siglo, como es el caso de *Fullmetal Alchemist* de Arakawa Hiromu (Itō et al, 2007, pp. 86-116).

De acuerdo con Matsuzaki Takeshi, segundo editor jefe de la revista y principal encargado de definir su política editorial, *Fullmetal Alchemist* fue una serie espectacular que consiguió que la revista rompiera todo tipo de barreras hasta aquel momento insuperables, explotando su popularidad a nivel domestico y internacional (Matsuzaki, 2020ab; Arakawa y Saitō, 2016, pp. 155-190).[32] Y esta misma percepción es bastante compartida por algunos de los *mangaka* de la misma generación que Arakawa y que caracterizaron el auge y desarrollo de *Gekkan Shōnen Gangan*, tales como Ōkubo Atsushi, Kindaichi Renjuro o Fujishiro Takeshi, entre otros (figura 36).

Estos artistas destacan la singularidad del equipo editorial de la revista y la relevancia de su condición *media mix* —al ser la sección editorial de una compañía de videojuegos— que ayuda a configurar la variedad de géneros de la revista como también su particular foco en el género *battle fantasy* (Arakawa et al, 2011, pp. 130-131). De hecho, Arakawa creó la historia de *Fullmetal Alchemist* y sus diferentes motivos narrativos —tales como el foco en la alquimia o la piedra filosofal, entre otros— ajustados a un target de lectores/as que podría estar familiarizado con el sector de videojuegos RPG de fantasía pertenecientes a la editorial Square Enix, como por ejemplo *Dragon Quest*[33] (Arakawa y Miya, 2021).

[32] Aunque Arakawa tenía dudas del éxito de la serie. En una entrevista al medio *Febri,* Arakawa comenta que "pensó que el primer volumen de Fullmetal Alchemist no vendería bien" (Arakawa y Miya, 2021).

[33] De hecho en *Gekkan Shōnen Gangan* de publicaron algunos manga *spin off* de la franquicia, como *Dragon Quest: Maboroshi no Daichi* (1997).

Figura 36. *Mangaka* de Éxito en *Shōnen Gangan*



Nota. Izquierda a derecha: *Nagasarete Airantō* (© Fujishiro Takeshi, Square Enix, 2002), *Fullmetal Alchemist* (© Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001) y *Soul Eater* (© Ōkubo Atsushi, Square Enix, 2003)

Una vez situada esta breve retrospectiva histórica del cambio generacional de *mangaka* en el manga juvenil, a la par que situado nuestros casos de estudio en dicho contexto, podemos validar y justificar su selección para el análisis realizado. Por un lado, *One Piece* se sitúa como un claro pilar y valuarte de estos procesos y cambios tanto en la *Shōnen Jump* como en el manga juvenil contemporáneo en general, siendo además el manga más vendido de la historia y una serie intergeneracional que ha seguido en publicación hasta nuestros días, entre otros aspectos que trataremos en el siguiente capítulo. Naruto por su parte se complementa con *One Piece* como segundo pilar de la *Shōnen Jump* en estos procesos, como también en el rol de competidor de Oda dentro de la propia revista, desarrollando un papel de rival a la par que compañero.

Paralelamente, en el contexto de la *Weekly Shōnen Magazine* las series de Mashima Hiro compiten con *One Piece* tanto a nivel de éxito como a nivel editorial, pero con la peculiaridad de ser un autor que, en apariencia, se ve influenciado y forzado a emular el estilo de *One Piece* y de Oda desde múltiples facetas, lo que supone un ejemplo evidente de la influencia de One Piece en

series coetáneas durante su publicación. Por último, Arakawa Hiromu y *Fullmetal Alchemist* se situarían como un cuarto paradigma del *shōnen manga* de este período, por un lado siendo un exponente de este "nuevo" *gangan manga*, y por otro al ser una mujer *mangaka* trabajando en un *shōnen manga*, con las implicaciones que ello puede tener en el apartado visual y narrativo de su serie.

De este modo, los cuatro casos de estudio comparten una serie de patrones comunes relevantes. Estos son el trabajar en una misma demografía (*shōnen manga*), pertenecer a una misma generación de autores dentro de un mismo intervalo temporal, el formato de publicación seriado en revista, y por lo general un mismo género en sus series (*battle manga*). Sin embargo, dentro de estas constantes también presentan divergencias destacables, ya que tanto Mashima como Arakawa pertenecen a otras revistas y editoriales, Arakawa en particular publica en periodicidad mensual y no semanal, y *One Piece* de Oda sigue publicándose posteriormente a la finalización del resto de casos. En conjunto, estos aspectos enriquecen la calidad del análisis, al aproximarse mejor a la variedad de contextos y circunstancias que, junto a sus puntos comunes, moldean a los *mangaka* de esta generación.

9.3. Presentación de los Casos de Estudio — Editores, Perspectivas de Trabajo y Situación de Cada Serie

Establecida la retrospectiva histórica planteada, conviene por último a introducir estos *mangaka*, sus series y, tanto la concepción como el desarrollo de las mismas a nivel editorial, dentro del marco temporal analizado. En este sentido, los primeros años de publicación de los cuatro casos de estudio son de gran relevancia, tanto para el planteamiento del análisis como, especialmente, para la discusión posterior de los resultados obtenidos. Ello se debe a que comprenden en sí los años de formación de cada *mangaka*, principales referentes, trabajos anteriores —ya sean *one shots* o series— así como una comparativa y contraste más directo con el contexto anterior.

Como acabamos de desarrollar, los cuatro *mangaka* tratados inician sus carreras en un momento de crisis y transformación dentro de la industria del manga. Crisis en forma de la muerte de Tezuka Osamu a finales de los ochenta, así como por la finalización de algunos de los mayores éxitos generacionales del *shōnen manga*, como *Dragon Ball* o *Slam Dunk*, entre otros. Este contexto produce que los *mangaka* posteriores deban reinventarse, o bien igualar el "formato" de estos éxitos hegemónicos. En este sentido, y como elaboraremos en mayor profundidad a lo largo de la discusión del siguiente bloque, Toriyama Akira es el principal referente de los cuatro casos de estudios analizados.

A partir de la influencia de Toriyama, cada *mangaka* acaba desarrollando su propio estilo de dibujo, recurriendo a otros referentes e influencias complementarias. Algunos de ellos, como Oda Eiichirō, serán influenciados por otros *mangaka* de su propia revista con los que creció leyendo sus series,[34] o bien de aquellos para los que trabajó de asistente, como Masaya Tokuhiro, Kaitani Shinobu o Watsuki Nobuhiro, entre otros. Por su parte, Kishimoto se fijará en otros medios como el *anime* y grandes renovadores del manga y, más concretamente, en Ōtomo Katsuhiro.

Por otro lado, y aparte de la influencia de Toriyama, Mashima y Arakawa encontrarán sus propios referentes en la revista para la que trabajan, así como en otras de la industria del manga. De este modo, Mashima tuvo como referentes autores y pilares de la época en la *Weekly Shōnen Magazine,* como Fujisawa Tōru, Morikawa George o Tanaka Hiroshi, entre otros (Mashima y Miya, 2021). Lo mismo sucedió con Arakawa, que además será la única *mangaka* de los cuatro casos de estudio que reconoce la influencia de autoras de manga, ya sean de otras revistas de *shōnen manga,*[35] o bien *mangaka* de *shōjo manga*, de revistas

[34] Como ya se ha mencionado, tanto Oda como Kishimoto crecieron leyendo las series de la *Weekly Shōnen Jump* de la "edad de oro" de los años ochenta, donde aparte de *Dragon Ball* destacan otras series como *Kinnikuman*, *Hokuto no Ken* y *Captain Tsubasa* (Oda y Terada, 2018; Oda y Watanabe, 1998).

[35] Como Takahashi Rumiko en *Weekly Shōnen Sunday*. Arakawa empezó a leer series de Takahashi durante su adolescencia, cuando publicaba Ranma, pero que ya conocía al ser el volumen 16 de *Urusei Yatsura* el primer tomo de manga que compró de niña (Arakawa y Fujimoto, 2008; Arakawa y Saitō, 2016, pp. 155-190; Arakawa y Miya, 2021).

como *Margaret* o *Hana to Yume*.[36] Arakawa además posee una experiencia inicial como autora de *dōjinshi* —algo también carente en los otros tres casos de estudio — y los *inputs* recibidos de sus compañeros en *Gekkan Shōnen Gangan,* entre los que destacan Etō Hiroyuki, para quien trabajó de asistente (Arakawa y Saitō, 2016, pp. 155-190).[37]

Desarrollaremos en mayor profundidad la relevancia de algunos de estos referentes en la discusión del siguiente bloque, pero por ahora conviene antes presentar a cada uno de los *mangaka* analizados, como también el marco de producción de sus series. Oda Eiichirō es un *mangaka* proveniente de Kumamoto y autor de *One Piece*, su *obra magna,* y lo que probablemente ha sido la obra de su vida. Apasionado con el dibujo y el manga desde niño,[38] con 17 años, envía el manuscrito del *one shot* titulado *Wanted!* (1992), su "primer manga" profesional, al Premio Tezuka de la *Weekly Shōnen Jump*, quedando en segunda posición y publicándose en la revista (Oda, 1993, 2010a, 2025).

Pese al componente *amateur* y el revisionismo crítico posterior de su parte, *Wanted!* fue la primera obra en la que Oda puso en práctica su estilo de dibujo. La experiencia con *Wanted!,* junto con esta primera toma de contacto real con el mundo editorial de Shūeisha, le llevaron a mudarse a Tokyo, donde durante un tiempo chocó con la alta competitividad del sistema de captación de la *Weekly Shōnen Jump*, con multitud de bocetos y propuestas de serialización rechazadas, que por contrapartida le sirvieron para seguir mejorando su estilo y modo de trabajo hacia una mayor profesionalización (Oda, 2010b).

Y estas mismas críticas[39] se extendieron al momento de aceptar la serialización de *One Piece,* la cual fue rechazada por el equipo editorial tres veces antes de su

[36] Autoras como Yuzuki Hikaru o series como *Boku no Chikyū o Mamotte* (1986), entre otras (Arakawa y Saitō, 2016, pp. 155-190; Arakawa y Miya, 2021).

[37] Al dedicarse la editorial Square al mercado de los videojuegos, también tuvo algunas colaboraciones con franquicias como *Tokyo Majin Gakuen Kenpuchō* (1999), entre otras (Arakawa y Miya, 2021).

[38] A la edad de cuatro años descubrió que podía ser dibujante de manga como profesión (Oda, 1993, 2010a).

[39] Algunas de ellas, como considerar que el estilo de Oda "no tenía sustancia" o que no sabía hacer personajes femeninos monos y bellos (Oda, Shūeisha, 2016), serán desarrollados en mayor profundidad en los capítulos de la discusión.

serialización como serie, pese a la indignación tanto de Oda como del editor Asada Takanori, su principal valedor en aquellos años. Uno de los editores de la revista que fue particularmente crítico y contrario a darle luz verde a la serie fue Torishima Kazuhiko, editor jefe por aquel entonces, el cual pensaba que la serie no tendría éxito, considerando que "la habilidad de Luffy solo consiste en estirar su cuerpo. Un personaje así no merece ser protagonista", mientras que otros editores eran más optimistas con la popularidad de la serie (Shūeisha, NHK, 2018; Oda, 2018, p. 25; Torishima, 2025, pp. 202- 230). De hecho, el propio Torishima reconoce que *One Piece* nunca le ha gustado a nivel personal,[40] y aún a día de hoy considera que no es un buen "líder" de la revista, que es una serie conformista y que no ha acabado de triunfar a nivel internacional, pese a jactarse de ser le encargado de darle el "visto bueno" a su publicación (Torishima, 2025, pp. 202- 230).[41]

Sin embargo, Oda nunca se rindió o llevó el manuscrito de la serie a otras revistas —como *Shōnen Magazine* o *Shōnen Sunday*— porque aparte de la confianza en su propio trabajo, el quería publicar sus series en la misma revista que Toriyama, a quien respetaba mucho (Oda, 2020). Cuando finalmente se decidió la serialización de *One Piece,* después de que Torishima cediese a la disparidad de opiniones tras una larga reunión de más de dos horas,[42] Oda le dijo a Torishima "si *One Piece* se vuelve popular, asegúrate de admitir tu derrota". Finalmente, en una fiesta de año nuevo posterior Torishima se vio obligado a reconocer la " victoria" de Oda (Asada, 2018; Shūeisha, NHK, 2018).

Por otro lado, en *Weekly Shōnen Jump* encontramos también a Kishimoto Masashi, *mangaka* proveniente de Okayama y autor de Naruto, que es junto a

[40] Más allá de diversas críticas que hizo a nivel compositivo en su día, crítica que *One Piece* es una obra demasiado "coral" a nivel de personajes —donde el protagonismo de Luffy se diluye, en contraste con *Dragon Ball* donde todos los secundarios se debían a Goku— y ambiciosa a nivel de historia, para una serie con cuatro capítulos mensuales (Torishima, 2025, pp. 202- 230).

[41] Dentro de esta narrativa de Torishima como "salvador de *One Piece*" y editor que "solo produce éxitos", se encuentra también el hecho de que Torishima evitó que movieran a Asada, primer editor y garante de Oda, a otro departamento de la editorial. Por este motivo, Torishima considera que si no hubiera intervenido en la situación contractual de Asada, *One Piece* "no habría ni nacido" (Torishima, 2025, pp. 191-193).

[42] En la que Torishima se jacta también de entender la brecha generacional de 20 años que hay entre él y Asada, para mantener el equilibrio de la política editorial de la revista (Torishima, 2025, pp. 202- 230).

One Piece uno de los principales pilares de la revista en la primera década del siglo XXI. Su primer *one shot*, titulado *Karakuri* (1995), fue premiado con el Hot Step Award de Shūeisha en 1996, y tuvo un intento de adaptación a serie en 1998, con una pobre recepción de parte de los lectores (Kishimoto, 2014). Debido a este tibio recorrido e intentos de serialización fallidos, Kishimoto apostó por el *seinen manga,* con diversos borradores de series y *one shot*. Sin embargo, el editor Yahagi le animó a probar una última vez con el *shōnen manga*, recuperando un concepto de uno de sus *one shot* titulado *Naruto* (1997), y trabajando con él para su serialización (Kishimoto, 2014).

Paralelamente, en *Weekly Shōnen Magazine* encontramos a Mashima Hiro, *mangaka* proveniente de Nagano y autor de las series *RAVE* y *Fairy Tail*, ambas series de gran popularidad, éxito comercial, como también de especial relevancia en la renovación de *Weekly Shōnen Magazine*. El primer contacto entre Mashima y su principal editor, Matsuki Noriaki, se remonta a otoño de 1997. Mashima, de 19 años por aquel entonces, se había mudado a Tokyo para formarse en una escuela vocacional de dibujo,[43] y uso algunos trabajos de ese curso para presentar un *one shot* "inédito" titulado *X·Y·Z* al certamen Grand Prix Magazine,[44] que fue notablemente criticado por Matsuki (Mashima y Matsuki, 2001, pp. 14-16). En este sentido, y para incentivar la mejoría de Mashima tanto como autor como dibujante, Matsuki se encargó ya desde su primer *one shot* de 1997 de ofrecerle distintas formaciones y consejos, tales como poner el foco en diseños de chicas guapas, dibujar cuidadosamente —en aspectos como las líneas cinéticas o los márgenes— y "estar al tanto de los lectores":

> Vamos dibujar chicas guapas (*onna no ko o kawaiku*), a dibujar cuidadosamente (*teinei egake*) y a tener en mente a los lectores (*dokusha o ishikishiyō*). (…) Entendí que "dibujar cuidadosamente" era dibujar sin ninguna guía, tanto en las líneas cinéticas como en los márgenes, pero por aquel entonces, para mí no tenía ningún sentido lo de tener en mente a los lectores. (Mashima et al, 2018)

[43] Mashima no tenía experiencia previa como asistente de otros *mangaka* (Mashima, 2022a).

[44] Sin embargo, Mashima elaboró su primer *one shot* con 31 páginas para poder presentarlo tanto a *Weekly Shōnen Magazine* como *Weekly Shōnen Jump* (Mashima y Miya, 2021).

Estos consejos ayudaron a Mashima a destacar en el premio Manga revelación de la revista con su siguiente *one shot* titulado *MAGICIAN*, publicado en *Weekly Shōnen Magazine* en 1998 (Mashima y Matsuki, 2001, pp. 14-16), gracias al notable cambio y mejoría presentado con este nuevo trabajo. Por último, Arakawa Hiromu es una *mangaka* proveniente de Hokkaido, autora de *Fullmetal Alchemist*, y uno de los principales paradigmas del *shōnen manga del siglo* XXI. Como se ha indicado páginas atrás, *Fullmetal Alchemist* era vista por el equipo editorial de *Gekkan Shōnen Gangan* como un importante proyecto comercial, capaz de consolidar la identidad de la revista y su sistema media mix (Matsuzaki, 2020ab; Arakawa y Saitō, 2016, pp. 155-190; Arakawa y Miya, 2021).

Como podemos comprobar, los primeros editores de los cuatro casos de estudio resultan ser agentes cruciales y constantes en la concepción inicial de sus series, al actuar de garantes de la calidad y proyección de estos jóvenes artistas en un contexto de cambio y renovación de la industria, además de desarrollar las tareas creativas y de asesoramiento comunes en los editores de manga. En este sentido, el ya expuesto relevo generacional de *mangaka* también viene acompañado en la mayoría de casos por un relevo de los editores a cargo de las series, así como de nuevas estrategias y perspectivas editoriales.

El primer editor de *One Piece*, como también principal impulsor de la publicación de la serie junto al propio Oda fue Asada Takanori, que debutó como editor de *Weekly Shōnen Jump* en 1995 y se encargó de editar también otros éxitos análogos a *One Piece*, como *Bleach* de Kubo Tite. Por otro lado, el primer editor de Naruto, que debutó también en 1995 y que trabajó junto a Kishimoto en el desarrollo de la serie durante casi una década[45] fue Yahagi Kōsuke, editor también de series como *Hunter x Hunter*, y principal garante de la formación de Kishimoto y la continuidad de Naruto (Kishimoto, 2010, p. 104).

Tanto Asada como Yahagi eran editores novel —o, al menos, con poco recorrido en el equipo editorial de *Weekly Shōnen Jump*— y ambos estuvieron detrás de la creación y serialización de los dos principales pilares *best seller* de la revista en

[45] Concretamente hasta 2008, una longevidad como editor anómala dentro de la industria (Yahagi, 2008).

los últimos treinta años, motivo por el que en actualidad ostentan posiciones importantes dentro del equipo editorial de la revista. En cuanto a la relación con sus editores y la editorial, Oda mantiene un trato más horizontal ante ellos, y posee cierta autonomía creativa debido a su reputación y éxito de la serie. Sin embargo, la editorial sigue manteniendo el trato rotativo de editores con *One Piece*, como sucede con otras series, de manera que en casi 30 años de serialización semanal Oda ha trabajado junto a una docena de editores diferentes.

En el ámbito de *Weekly Shōnen Magazine* encontramos la figura de Matsuki Noriaki, joven editor encargado de trabajar con Mashima Hiro desde sus primeros *one shot* y la serialización de *RAVE*. Matsuki también fue editor de otros *mangaka* novel de la revista como Kōji Seo, coetáneo de Mashima. Dentro de la dupla de trabajo de Mashima y Matsuki, este último como editor era el encargado de las políticas editoriales, así como de manejar la percepción y receptiva de los lectores, al asegurarse de que cada capítulo tuviese algún tramo emotivo entre personajes (Mashima et al, 2018). Con esta perspectiva editorial, Matsuki también hizo de principal valedor de Mashima, como también de impulsor del género *battle manga* dentro de la revista.

Por último, el editor de Arakawa Hiromu fue Shimomura Yuichi, un peso pesado de Square y editor jefe de *Gekkan Shōnen Gangan* pocos años del inicio de serialización de *Fullmetal Alchemist*. Más concretamente, Shimomura fue el tercer editor jefe de *Gekkan Shōnen Gangan*, y sus predecesores Iida Yoshiro[46] y Matsuzaki Takeshi, fueron los encargados de captar los *mangaka* característicos de *Gekkan Shōnen Gangan,* ayudarles en su desarrollo, y por extensión definir la identidad de la revista. Estos *mangaka,* como Arakawa, Ōkubo Atsushi, Kindaichi Renjuro o Fujishiro Takeshi, ayudaron a configurar la variedad de géneros de la revista, así como su particular foco en el género *battle fantasy* (Arakawa et al, 2011, pp. 130-131).

Para concluir este capítulo, vamos a introducir y establecer las series en las que trabaja cada *mangaka*, una breve presentación de las mismas, así como posibles

[46] Anterior editor jefe de la revista *Comic Blade Masamune* (Arakawa et al, 2011).

one shot previos, que muchas veces sirvieron de molde para sus futuras series al utilizar diseños y conceptos de los mismos. También expondremos el contexto narrativo de cada una de las series analizadas, que en este caso corresponde al inicio de las mismas y sus primeros arcos argumentales.

One Piece (1997 - presente) es un manga escrito y dibujado por Oda Eiichirō, perteneciente al género *battle manga,* que se publica semanalmente en la revista de *shōnen* manga *Weekly Shōnen Jump* desde su inicio en 1997. *One Piece* puede considerase un clásico moderno y todo un icono de la cultura popular japonesa contemporánea tanto a nivel doméstico como global, al ser además el manga más vendido de la historia.[47] Entre estas características, *One Piece* es una serie que también destaca por su notable longevidad. Con más de 1150 capítulos publicados semanalmente y 110 volúmenes compilatorios, su publicación se extiende por casi treinta años y cuatro décadas diferentes, y ha coincidido con multitud de series que iniciaron y concluyeron durante su serialización. Aparte de todas estas características, *One Piece* también una franquicia *media mix*, al contar una adaptación animada de más de 1000 episodios realizada por Toei Animation desde 1999, una treintena de videojuegos en distintas plataformas, 15 películas animadas, todo tipo de colaboraciones y *merchandising*, y más recientemente una adaptación en serie de acción real producida por Netflix.

La historia de *One Piece* narra las aventuras de Monkey D. Luffy, un joven pirata con los poderes de la fruta del diablo (*akuma no mi*) *gomu gomu,* que le permite ser un hombre de goma y poseer unos poderes basados en este material. El sueño de Luffy es llegar a convertirse en el Rey de los Piratas obteniendo el tesoro One Piece. Este tesoro fue dejado en la isla Laugh Tale por Gold Roger, anterior Rey de los Piratas, que en su ejecución dio inicio a la conocida como “era de la piratería”, e incentivó que multitud de piratas se hagan a la mar en la búsqueda de ese tesoro. De este modo, Luffy forma su propia banda pirata conocida como “banda del Sombrero de Paja”, con diversos personajes que conoce a lo largo de su aventura —sobretodo en los primeros arcos argumentales

[47] En el último año, *One Piece* ha llegado a las 600 millones de copias vendidas a nivel internacional (v. Apéndice A).

— y embarca al Grand Line, el mar más grande el mundo y en cuyo final encuentra la isla en la que Roger dejó el One Piece. Bajo esta premisa argumental, la historia de *One Piece* se basa en el viaje de la banda del Sombrero de Paja por multitud de islas y localizaciones hasta llegar al *One Piece*, y donde cada isla supone un arco argumental diferente con sus propias subtramas, ambientaciones, personajes secundarios y villanos.

Sus primeros cuatro años de serialización, que congregan aproximadamente unos 200 capítulos en los que se desarrollan los primeros arcos argumentales de la serie, estos son el arco de East Blue —donde se introduce el primer quinteto protagonista, en una sucesión de pequeñas sagas— y las primeras sagas del Grand Line, que forman parte del arco de Arabasta. Para ese entonces, One Piece ya estaba consolidado como la nueva gran serie de *Weekly Shōnen Jump*, casi siempre ocupando los dos o tres primeros de la tabla de contenidos (ToC), con una adaptación animada en emisión desde 1999 por parte de Toei Animation, y algunas películas y videojuegos.

El recorrido y popularidad de la serie se extiende de manera ascendente a lo largo de la década, destacando arcos argumentales como Skypea, Water 7, Ennies Lobby y finalmente el arco de Sabaody - Impel Down - Marineford, que acaba dando paso a un salto temporal de dos años de la historia de la serie en el año 2010. Para esa fecha, One Piece ya cuenta con 60 volúmenes y 600 capítulos publicados semanalmente de manera ininterrumpida —salvo descansos puntuales — , un *anime* con 10 años de emisión semanal, una decena de películas, a la par que comercialmente ha alcanzado cifras récord.[48] De este modo, One Piece se sitúa como uno de los pilares de *Weekly Shōnen Jump,* consolidándose no solo como uno de los pilares de la revista si no también como una de las series más importantes de su historia (figura 37).

[48] De acuerdo con los datos registrados por *Oricon*, en el año 2011, One Piece alcanzó cifras de venta record en Japón, con los volúmenes 61, 62, 63 y 64 ocupando los puestos de los manga más vendidos del país y superando los 38 millones de ejemplares vendidos en el total del año. En 2010, One Piece también fue el manga más vendido de Japón con alrededor de 32 millones de ejemplares vendidos, y triplicando la cifra de Naruto, el segundo manga más vendido ese año (v. Apéndice A).

Figura 37. Oda Eiichirō, su Obra y *One Piece*



Nota. Izquierda a derecha: Wanted! (© Oda Eiichirō, Shūeisha, 1998), *One Piece* (© Oda Eiichirō, Shūeisha, Toei Animation, 1997, 1999)

Previamente a su trabajo en One Piece, Oda cuenta con una media decena de *one shot* publicados en *Weekly Shōnen Jump* entre 1992 y 1996,[49] entre los que destaca su primer *one shot Wanted!* (1992), y dos de los cuales son historias y conceptos previos de *One Piece* titulados bajo el nombre de *Romance Dawn* (1996), en los que ya aparecen Luffy y otros personajes, como también conceptos clave de su historia, como las fruta del diablo, el sombrero de paja, o el objetivo de ser el rey de los piratas.

Por su parte, *Naruto* (1999-2014) cuenta la historia de un joven huérfano llamado Naruto, que vive en un poblado ninja llamado aldea oculta de la hoja (*Konohagakure no Sato*) y que es despreciado por la mayoría de sus habitantes al tener sellado dentro de sí un demonio Zorro de Nueve Colas (*Kyūbi*), que quiso destruir la aldea mientras Naruto aún era un bebé. Desde los primeros compases de la historia, Naruto tiene el sueño de convertirse en el quinto Hokage y liderar la aldea, por lo que ingresa a la Academia Ninja y pasa a formar parte del Equipo 7 junto a sus compañeros Uchiha Sasuke, Haruno Sakura y el maestro Kakashi. Bajo esta premisa, el Naruto y su grupo interactúan con otros estudiantes, y la

[49] Compilados posteriormente en el tomo único titulado *Wanted!* (1998), así como en algunos *data book*s de *One Piece* aquellos relacionados con la serie.

serie desarrolla todo tipo de tramas que implican la seguridad de la aldea, el demonio que Naruto lleva sellado en su interior, así como una compleja rivalidad con Sasuke, quien se situará como un villano durante gran parte de la serie.

Antes del inicio de *Naruto*, Kishimoto trabajó en una variedad de *one shot*, entre los que destaca su obra debut *Karakuri* (1995), el *one shot* previo de *Naruto* (1997). Este *one shot*, junto con diversos bocetos, ofrecen apuntes y diseños preliminares de Naruto y Sasuke, entre otros personajes, reseñados en notas y comentarios presentes en los primeros volúmenes de la serie. En este primer periodo de *Naruto*, encontramos también los primeros arcos argumentales de la serie, como la saga del examen de *chūnin* —con la sucesiva introducción de todo tipo de secundarios— y la separación de Sasuke al respecto del trio protagonista. Al igual que *One Piece*, *Naruto* logró establecerse como una de las series más importantes de *Weekly Shōnen Jump*, y ya contaba con un *anime* en proyecto para su estreno en el año 2002 de la mano del estudio Pierrot, y en el que Kishimoto acaba teniendo una implicación destacada a nivel colaborativo y de asesoramiento (figura 38).

A lo largo de la década, la serie acaba amasando más de 400 capítulos publicados semanalmente y cerca de 40 volúmenes, en los que su historia vive diversos cambios narrativos destacados, así como amasa unas ventas cercanas a los 10 millones de ejemplares anuales vendidos (v. Apéndice A). Entre ellos, en el año 2005 destaca un salto temporal de tres años —dentro de la historia de la serie— en el que la mayoría de personajes destacados pasan a ser adolescentes y tener una caracterización más madura. Este salto caracteriza el recorrido de la serie en la segunda mitad de la década, donde destacan los arcos argumentales centrados en enfrentarse a los miembros de Akatsuki y el arco del Asalto de Pain. A su vez, la adaptación animada cambió su nombre a *Naruto: Shippūden* en el año 2007, dando inicio a la adaptación de esta segunda parte de la historia.

Figura 38. *Naruto* y su Adapatación Animada



Nota. Naruto (© Masashi Kishimoto, Shūeisha, Pierrot, 1999, 2002)

Al respecto de las series de Mashima, *RAVE* cuenta una historia de aventuras y fantasía protagonizada por Haru Glory, quien es elegido como portador de la piedra mágica Rave del antiguo héroe Shiba, para enfrentarse a la organización Demon Card, que busca hacerse con las piedras Dark Bring para acabar con el mundo. Bajo esta premisa, Haru se embarca en la búsqueda del resto de piedras Rave, junto a Ellie, Plue, Musica y Let, entre otros aliados, rivales y villanos que aparecen en las sucesivas tramas de la serie, que ahondan en los pasados de los reinos Symphonia y Raregroove.

Por su parte, *Fairy Tail* empieza con el encuentro entre Natsu Dragneel, un hechicero del gremio de magos Fairy Tail que busca al dragón Igneel, y Lucy Heartfilia, una joven adolescente que se ha escapado de casa. Tras los primeros capítulos, Natsu invita a Lucy a unirse a Fairy Tail, donde junto a otros personajes como Gray Fullbuster o Erza Scarlet, se embarcan en diversas misiones del gremio que ahondan en el mundo de la serie, los poderes mágicos y organizaciones de hechiceros enemigos.

Mashima también publicó un par de *one shot* previos a *RAVE*, más concretamente *X·Y·Z* (1997) y especialmente el *one shot MAGICIAN* (1998), en el que como ya comentamos contó con una mayor mejoría artística y mejor recepción crítica. Desde su inicio en 1999, RAVE amasó alrededor de 100 capítulos para el año 2001, y estrenó una adaptación animada para finales del mismo año. Su serialización se acabó extendiendo hasta el año 2005, durando un total de 6 años y 35 volúmenes, y la intención de Mashima fue que durase todo lo posible —pese a tener las bases de la historia bien trazadas desde el principio— debido a tratarse de su trabajo debut. Con *Fairy Tail*, su intención inicial era hacer una serie mucho más corta —que durase alrededor de 10 volúmenes— pero acabó siendo incluso más larga que *RAVE*, tanto por las ideas que se le ocurrían a Mashima como sobretodo por su popularidad y buena recepción de parte de los lectores (Mashima, 2020).

Tal es así que a finales de la década, *Fairy Tail* acabó siendo uno de los 10 manga más vendidos de Japón (v. Apéndice A). A lo largo de estas dos series, Mashima pasó de ser un novato a un pilar de la *Weekly Shōnen Magazine* —junto a otros coetáneos como Kōji Seo— y tanto Matsuki como él mismo tenían la percepción de que se había convertido en un dibujante mucho más talentoso (Mashima et al, 2018). Del mismo modo, y al igual que otras series del género *battle manga*, las ambientaciones fantásticas de *RAVE* y *Fairy Tail* le sirvieron a Mashima para explorar todo tipo de temáticas y variedad de diseños de personaje.

Por último, *Fullmetal Alchemist* narra la historia de los hermanos Edward y Alphonse Elric, quienes de niños realizan un ritual alquímico fallido para resucitar a su madre fallecida, a costa de perder varias partes de sus cuerpos —o el cuerpo completo, en el caso del Alphonse— bajo una ley de intercambio equivalente. Con el fin de recuperar sus cuerpos, los hermanos Elric parten a la búsqueda de una piedra filosofal capaz de crear homúnculos artificiales mediante almas humanas. Bajo esta premisa, ambos recorren un continente de ambientación *steampunk* caracterizado por el componente mágico de la alquimia, la lucha contra el uso

poco ético de la misma que realizan diversos personajes y villanos, así como de diversos conflictos geopolíticos.

Figura 39. *RAVE* y *Fairy Tail*



Nota. RAVE (© Mashima Hiro, Kōdansa, 1999) y *Fairy Tail* (© Mashima Hiro, Kōdansa, 2006)

Arakawa cuenta con un *one shot* debut dibujado con 26 años titulado *STRAY DOG* (1999). Este *one shot*, que en un principio iba a enviar a la *Weekly Shōnen Magazine* de no ser por un contratiempo familiar, le sirvió para pulir sus habilidades a nivel compositivo y narrativo, así como para quedar en un buen puesto en el Enix 21st Century Manga Grand Prize (Arakawa y Saitō, 2016, pp. 155-190; Arakawa y Miya, 2021). Durante el año 2001, *Fullmetal Alchemist* justo acababa de empezar su serialización con apenas una decena de capítulos publicados, y aunque Arakawa no tenía mucha confianza en el éxito y ventas de la serie, dentro de la editorial ya se la veía un importante prospecto tanto para la revista *Gekkan Shōnen Gangan* como para el mercado de manga juvenil.

De acuerdo con Hernández Pérez (2017, pp. 56-58), el caso de *Fullmetal Alchemist* sirve de paradigma tanto para estrategias *cross-media,* como para la cooperación creativa en el formato comité. El equipo editorial de *Shōnen Gangan*

invirtió 500 millones de yenes por una primera adaptación animada de una serie poco conocida, en un comité que agrupaba empresas tales Square Enix, Aniplex, Bandai y el estudio de animación Bones, entre otros actores con diferentes roles (Hernández-Pérez, 2017, pp. 56-58).

Figura 40. *Fullmetal Alchemist* y sus Adaptaciones Animadas



Nota. Fullmetal Alchemist / Fullmetal Alchemist: Brotherhood (© Arakawa Hiromu, Square Enix, Bones, 2001, 2003, 2009)

Dentro de estas dinámicas de trabajo, Arakawa y su editor Shimomura tenían muy en cuenta la condición de serie mensual para calcular el impacto de los capítulos, siendo estos de 44 páginas que permitían publicar tres volúmenes al año de cuatro capítulos cada uno (Arakawa y Saitō, 2016, pp. 155-190). La serie alcanza una creciente popularidad y éxito comercial tanto a nivel doméstico como internacional, concluyendo en el año 2010 con 27 volúmenes y siendo uno de los manga más vendidos de Japón (v. Apéndice A). La serie también contó con dos adaptaciones animadas a lo largo de la década realizadas por el emergente estudio BONES, y una película titulada *Fullmetal Alchemist: Conqueror of Shambala* (2005), que cierra la historia no canónica del primer *anime* estrenado en el año 2003.

10. Análisis de los Casos de Estudio — Parámetros, Estructura y Resultados

Establecidos, introducidos y contextualizados los cuatro casos de estudio analizados y comparados, así como validado su selección y el marco temporal que comprende el análisis, las secciones de este capítulo explicarán el análisis realizado, sus diferentes características y, finalmente, expondrán los resultados más destacados. Estos resultados, aunque de facto podrían considerarse los resultados de nuestra investigación y ya ofrecen una serie de consideraciones de interés para los objetivos de nuestra tesis, se discutirán en mayor profundidad en el siguiente bloque. Los *datasets*, y sus respectivos formatos para representar visualmente los resultados —principalmente gráficas mediante tablas pivot— conforman el análisis cuantitativo de nuestra tesis, que hace de base para trabajar en la discusión cualitativa de los resultados en el siguiente bloque.

En el cuarto y último bloque, se contextualizarán los resultados de manera específica y comparada entre casos de estudio, con la finalidad de proponer diversas explicaciones al respecto de los mismos. Estas propuestas explicativas se basaran en fuentes hemerográficas relacionadas con los casos de estudio, así como en el bagaje teórico e historiográfico previamente desarrollado en capítulos y bloques anteriores. Por tanto, el último bloque pondrá el foco en la panorámica historiográfica y estilística que proyectan los cuatro casos y sus resultados. De este modo, los aspectos estilísticos que el análisis cuantitativo no logre comprender, serán complementados por las interpretaciones, lecturas y propuestas explicativas realizadas en la discusión cualitativa del último bloque.

10.1. Estructura, Parámetros y Conceptualización General del Análisis

En base a la justificación de los casos de estudio, así como del marco metodológico previamente expuesto y sus diversos mecanismos de análisis cuantitativo, nuestra propuesta metodológica analiza un conjunto de personajes de cada serie mediante diversas muestras que conforman diferentes *datasets*. En dichas muestras, cada personaje se ha analizado exhaustivamente a través de diferentes categorías de análisis establecidas en el segundo bloque. Como ya definimos, estas distinguen entre parámetros generales constituidos por metadatos establecidos, y categorías formales primarias y secundarias, cada una con sus respectivos patrones formales asociados, manualmente generados e introducidos en base a la generación de una tabla maestra de los mismos.

Los parámetros generales son —en el siguiente orden— el período, serie, autor, editores, y revista, seguidos también de unos parámetros acordes a la identidad conceptual del personaje, y la gran mayoría de ellos perceptibles en su diseño. Estos parámetros más focalizados en la naturaleza del personaje son su nombre, año de introducción, volumen de extracción de la ilustración,[1] género, edad, edad aparente, y si su diseño tiene una composición humanoide.[2] Estos parámetros, junto a las categorías de análisis, son combinables entre sí debido a la estratificación de los *datasets*, y permiten ofrecer diferentes lecturas y perspectivas de los resultados generados.

[1] Los volúmenes que comprende cada período por autor son: Oda (1997-1998: vol. 1-8, 1999-2000: vol. 9-18, 2001-2002: vol. 18-25, 2003-2004: vol. 27-35, 2005-2006: vol. 36-45, 2007-2008: vol. 46-53, 2009-2010: vol. 54-60), Kishimoto (1999-2000: vol. 1-9; 2001-2002: vol. 10-16, 2003-2004: vol. 17-27; 2005-2006: vol. 28-36; 2007-2008: vol. 37-45; 2009-2010: vol. 46-55), Mashima (1999-2000: Rave vol. 1-8; 2001-2002: Rave vol. 9-19; 2003-2004: Rave vol. 20-31; 2005-2006: Fairy Tail vol. 1-5; 2007-2008: Fairy Tail vol. 6-13; 2009-2010: vol. 13-17), Arakawa (2001-2002: vol. 1-4; 2003-2004: vol. 5-9; 2005-2006: vol. 10-15; 2007-2008: vol. 16-21; 2009-2010: vol. 22- 27).

[2] Inicialmente, también se plantearon algunos parámetros que estratificaban el rol, arquetipo y premisa temática de los personajes. Sin embargo, debido a la falta de una codificación más delimitada de estos factores como, por especialmente, alejarse del enfoque formal y estético de nuestra tesis —al implicar aspectos temáticos y narrativos— decidimos omitirlos del análisis cuantitativo. En cualquier caso, y como se detallará más adelante, estos elementos sí que se han tenido en cuenta en la discusión de los resultados en el siguiente bloque, al hablar de algunos personajes concretos analizados.

De todos los parámetros mencionados, los más interesantes para nuestra investigación son los que repercuten al período, esto es, el marco temporal de los casos analizados y sus diferentes fluctuaciones formales. Más concretamente, el marco temporal de los casos analizados comprende de 1997 a 2010 —ambos años incluidos— el cual está dividido en siete períodos bianuales: 1997-1998, 1999-2000, 2001-2002, 2003-2004, 2005-2006, 2007-2008, 2009-2010. La justificación de esta división alude a tres principales motivos:

- Las mayoría de series, tanto nuestros casos de estudio como muchos otros manga, empiezan a mediados de año.
- Una división bianual comprende mejor el número de personajes analizados, y la variación estilística del autor en un marco amplio pero al mismo tiempo lo suficientemente especifico.
- El año editorial japonés no se corresponde al natural, ya que concluye y empieza a mediados de noviembre.

Sin embargo, inicialmente habíamos planteado una división más amplia de tres períodos, que también tendremos en cuenta a la hora de plantear los estilos de dibujo de los autores en la exposición de resultados, como también en su posterior discusión: 1997-2001, 2002-2006, 2007-2010. Esta división tripartita también se sustenta en una serie de factores, de cariz más historiográfico en este caso:

- Los cuatro *mangaka* tratados empiezan a publicar sus series en el primer período, comprendido entre los años 1997 y 2001.
- *RAVE*, la primera serie de Mashima Hiro, finaliza en 2005. En ese mismo año, *Naruto* experimenta un salto temporal en su historia que implica una serie de transformaciones en el diseño de personajes, así como a nivel formal y estilístico por parte del autor.
- En 2006 Mashima Hiro empieza *Fairy Tail*, su siguiente serie y también caso de estudio de nuestra tesis. A finales del periodo comprendido entre 2007 y 2010, Arakawa Hiromu ya concluye la serialización de *Fullmetal Alchemist*, más concretamente en el año 2009.

- La editorial Shūeisha lanzó en 2022 la colección *ONE PIECE ALL FACES*, de tres volúmenes en los que, mediante el uso de inteligencia artificial (IA), se han compilado todos los rostros dibujados por Oda Eiichirō en la serialización y capítulos de *One Piece*.[3] La colección consta de tres volúmenes, y cada uno de ellos aglutina todos los rostros dibujados en tres períodos diferentes que, a grandes rasgos, corresponden con la división tripartita que establecemos para la discusión de nuestro análisis.
- A un nivel más teórico y conceptual, esta division más "amplia" se ajustaría a las consideraciones de Takeuchi (1995, pp. 152-154), en las que podemos identificar transformaciones formales y temáticas en el *story manga* —y sus diversas demografías y géneros— cada diez años aproximadamente.

Los parámetros temporales también condicionan otros relacionados, como por ejemplo, los editores a cargo de la serie durante ese intervalo de tiempo o la revista en la que publica cada *mangaka*.[4] A su vez, la división bianual de períodos ofrece una imagen más granular y estratificada de la transformación artística del estilo del autor, al contar también con más diseños analizados, e incluso poder sugerir sucesos o aspectos que ocurran en ese año especifico para intentar explicar dichas transformaciones.

En cuanto a los parámetros de los personajes, destacan principalmente el género y la edad, las cuales permiten ilustrar tendencias y cambios formales que no están necesariamente condicionadas por procesos históricos y temporales, sino por convenciones temáticas o ideológicas. En el caso del género, más allá de la distinción entre personaje masculino y femenino se ha tenido también en cuenta

[3] La empresa encargada de esta tarea fue la desarrolladora de videojuegos Radius Five, a la que Shūeisha encargó desarrollar un *software* de generación de imágenes e ilustraciones con fines no comerciales, que pudiera ser una herramienta de trabajo asistido para los *mangaka* y generar ilustraciones y rostros en base a sus estilos de dibujo. Para entrenar esta inteligencia artificial, se seleccionó *One Piece* por la enorme cantidad de rostros que posee. El *software* detecta formas y elementos como "rostros" —ya sean sombreados, de perfil o parcialmente visibles— experimentando con los criterios de la percepción humana y los utilizados por la IA. Más concretamente, pone un especial foco en los ojos, nariz y boca como elementos constitutivos para reconocer y reproducir el estilo de Oda, con problemas para reconocer algunos aspectos según evoluciona el estilo de Oda, así como algunas expresiones demasiado exageradas. En este sentido, la IA también es imprecisa al reproducir los contornos y líneas del estilo de Oda, lo que denota la relevancia de la "gestualidad humana" en la naturaleza e identidad de las líneas. Para más información de estos libros y proyecto véase Mori et al, 2022, pp. 386-395, et al, 2022, pp. 426-424.

[4] Aunque no se han extraído resultados en base a estos dos parámetros —revista y editores— su estratificación y codificación posee un potencial exploratorio a tener en cuenta para futuras investigaciones.

el código de personaje no binario, del mismo que con la edad se distingue entre la edad “actual” narrativa y la edad aparente del personaje según su diseño y otras características formales.

Establecidos estos parámetros, el análisis comprende un total de 720 personajes analizados mediante cuatro muestras que conforman cuatro *datasets*, dando un número constante de 30 personajes analizados por serie en cada periodo bianual. La maleabilidad de cada *dataset* ha permitido también crear un quinto *dataset* unificado, que comprende los 720 personajes, y que sirve para la extracción de datos y resultados totales a comparar entre los cuatro casos de estudio. Bajo esta estandarización del número de objetos analizados y los parámetros utilizados, los personajes seleccionados para analizar comprenden a los protagonistas y personajes principales de cada serie, los diversos villanos, así como los secundarios más destacados. Como norma parar cribar los personajes secundarios seleccionados, se estableció una aparición mínima de 15 viñetas entre 3 capítulos diferentes para ser tenidos en consideración como secundarios relevantes de pertenecer a su periodo analizado en cuestión.

Sin embargo, en algunos casos y períodos se han considerado también personajes que no se ajustan a estas normas, debido a su trascendencia y popularidad con respecto a sus series.[5] Del mismo modo, si bien el número de personajes analizados por período es constante, estos no son siempre los mismos en cada período, manteniendo por lo general los personajes principales, mientras que los villanos y secundarios cambian según avanza la historia y aparecen nuevos personajes. Aunque este aspecto parezca comprometer la integridad del análisis, en la práctica ofrece numerosas virtudes beneficiosas para los objetivos de nuestra investigación. Por un lado, los personajes principales que se mantienen constantes entre periodos, lo que permite ver en detalle como cambian sus diseños a lo largo de la serie. Por otro lado, la aparición de nuevos personajes refleja también como los cambios formales y estilísticos de cada

[5] Caso de Shanks en *One Piece*, que se convirtió en el tercer personaje más popular de *One Piece* en su primera encuesta de popularidad de personajes con tan solo salir en el primer capítulo de la serie (v. Apéndice C). También destaca el caso de Sasuke en *Naruto*, cuyas apararíciones no son siempre tan constantes como las del resto de personajes principales de la serie.

período incentivan a la creación de nuevos diseños, moldeados por diferentes tendencias y convenciones estéticas.

En lo que respecta a la ilustraciones de los personajes seleccionadas para el análisis, también se han tomado una serie de constantes y consideraciones para tal de mantener, en la medida de lo posible posible, la objetividad y estructura del análisis. En este sentido, las ilustraciones analizadas provienen estrictamente de los capítulos del manga, esto es, el dibujo monocromático de los personajes en sus respectivos paneles, y siempre que aparezca un nuevo personaje,[6] se intentará seleccionar su panel de introducción. Como se ha indicado en capítulos anteriores, el foco en los diseños localizados en los capítulos de manga responde a la naturaleza seriada y monocromática del medio, como también sus formatos de trabajo. De este modo, los capítulos de periodicidad seriada son el principal ámbito de trabajo de un *mangaka* y, por tanto, el soporte en el que se puede ver mejor reflejada su gradual evolución formal y estilística.

En términos más formales y compositivos, las ilustraciones analizadas serán, siempre que sea posible, del personaje a plano medio o completo. En caso contrario, se seleccionará el primer panel —del plano que sea— en el que al menos su rostro y rasgos faciales sean claramente visibles. Estos mismos criterios compositivos serán los que se tendrán en cuenta para la selección de ilustraciones a analizar en cada período, seleccionando la primera representación anual del personaje en la serie que corresponda con estas características. Las ilustraciones han sido extraídas de versiones digitales escaneadas de cada serie, bien sean oficiales —caso de las ediciones de *MANGA plus* de Shūeisha con *One Piece* y *Naruto*— o bien de *scanlations* digitalizados por fans.[7] En las siguientes páginas, se presentarán una serie de collages (Figuras 41 - 64) que congregan extractos de los treinta personajes analizados —focalizados en el rostro o plano medio del diseño— por caso de estudio y período, y que permiten ilustrar las imágenes analizadas para la elaboracion de las muestras.

[6] Por lo general, el primer periodo o año analizado de cada serie, al menos en el caso de los protagonistas.

[7] Ya se ha elaborado brevemente sobre estas ediciones en una nota al pie de la introducción de la tesis (v. Douglass et al, 2011; Manovich et al, 2011; Roth y Kacsuk, 205)

Oda Eiichirō — *One Piece* (1997-2010)

210 Personajes Analizados en 7 Períodos (figuras 41 - 47)

Figura 41. 30 Personajes Analizados en *One Piece* (1997-1998)



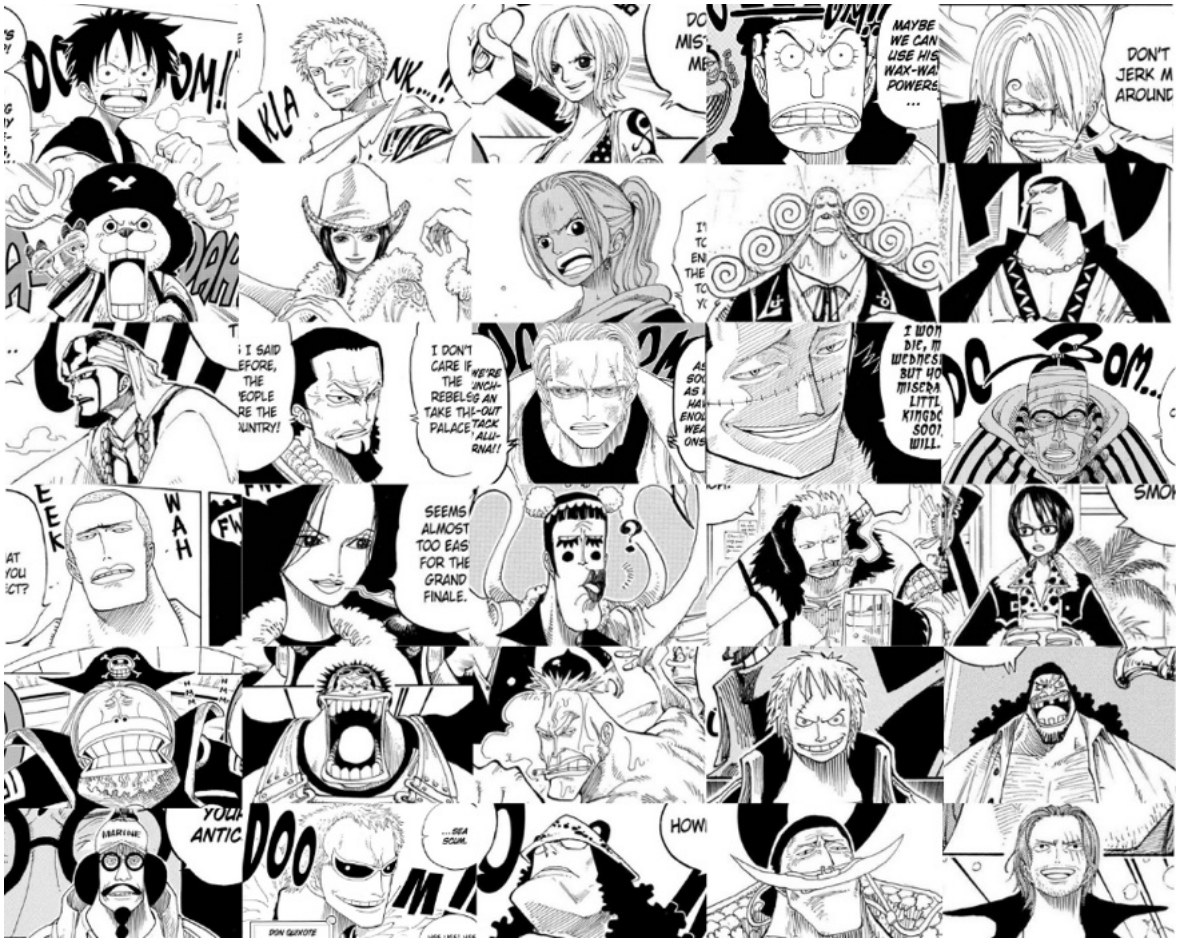
Nota. Fragmentos adaptados volúmenes 1 al 8 de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

Figura 42. 30 Personajes Analizados en *One Piece* (1999-2000)



Nota. Fragmentos adaptados volúmenes 9 al 18 de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

Figura 43. 30 Personajes Analizados en *One Piece* (2001-2002)



Nota. Fragmentos adaptados volúmenes 18 al 25 de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

Figura 44. 30 Personajes Analizados en *One Piece* (2003-2004)



Nota. Fragmentos adaptados volúmenes 26 al 35 de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

Figura 45. 30 Personajes Analizados en *One Piece* (2005-2006)



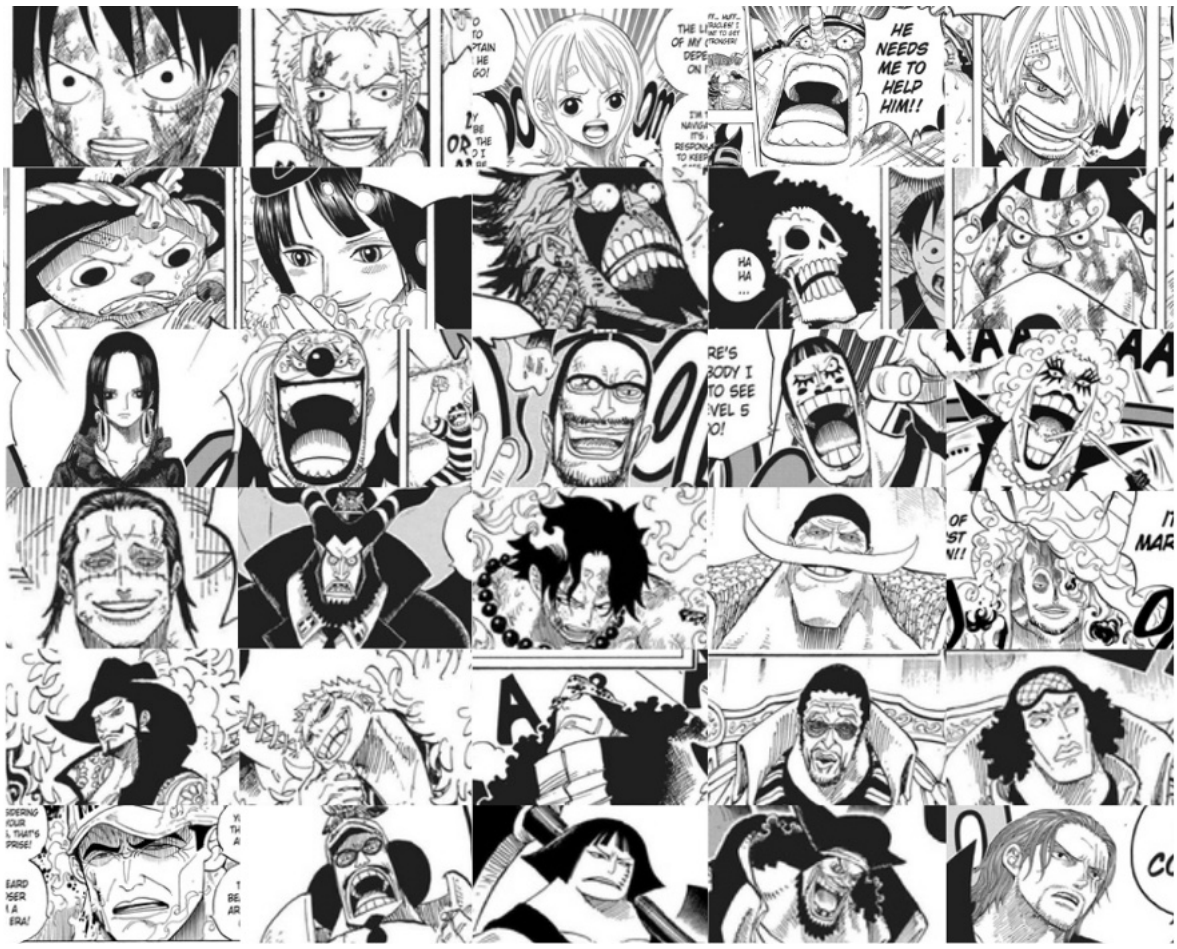
Nota. Fragmentos adaptados volúmenes 36 al 45 de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

Figura 46. 30 Personajes Analizados en *One Piece* (2007-2008)



Nota. Fragmentos adaptados volúmenes 46 al 53 de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

Figura 47. 30 Personajes Analizados en *One Piece* (2009-2010)

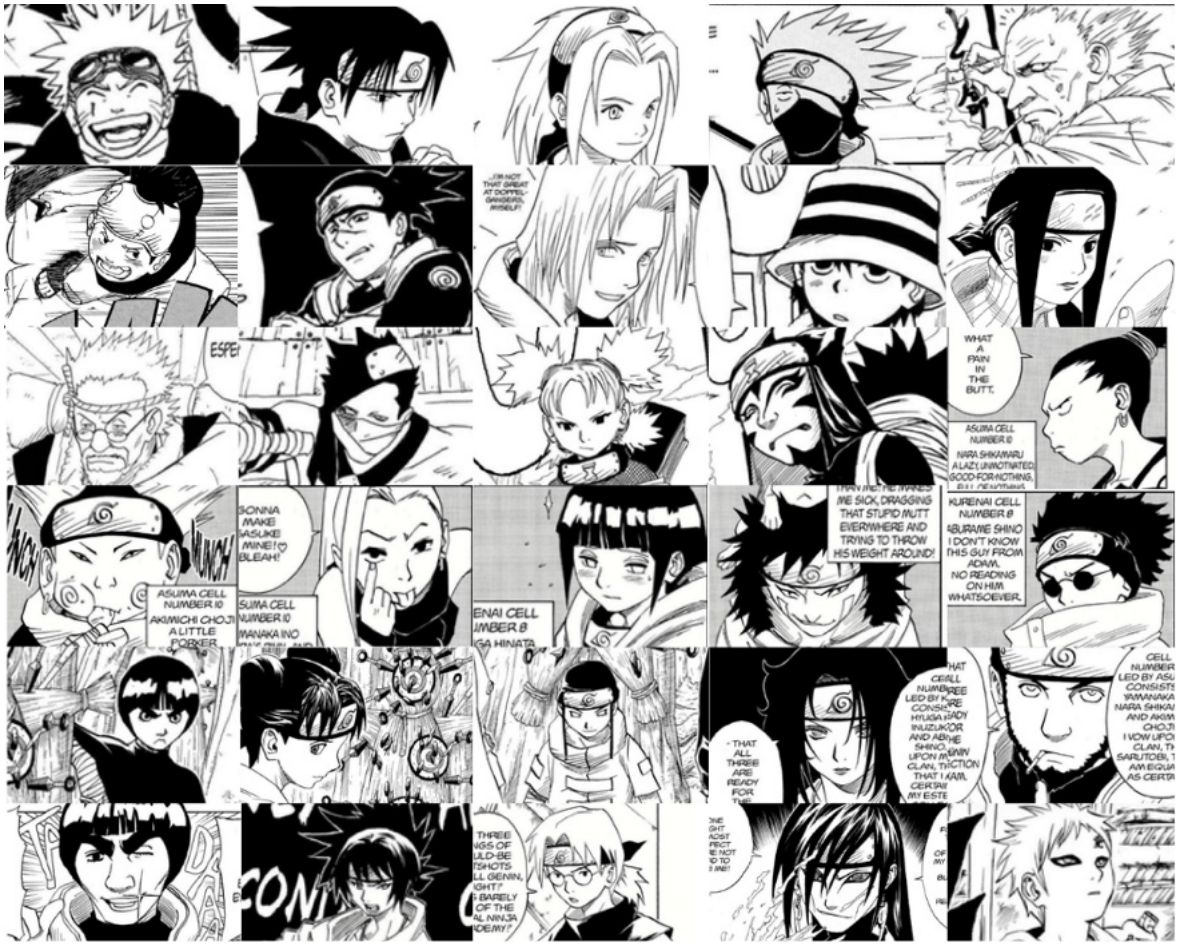


Nota. Fragmentos adaptados volúmenes 54 al 60 de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

Kishimoto Masashi — *Naruto* (1999-2010)

180 Personajes Analizados en 6 Períodos (figuras 48 - 53)

Figura 48. 30 Personajes Analizados en *Naruto* (1999-2000)



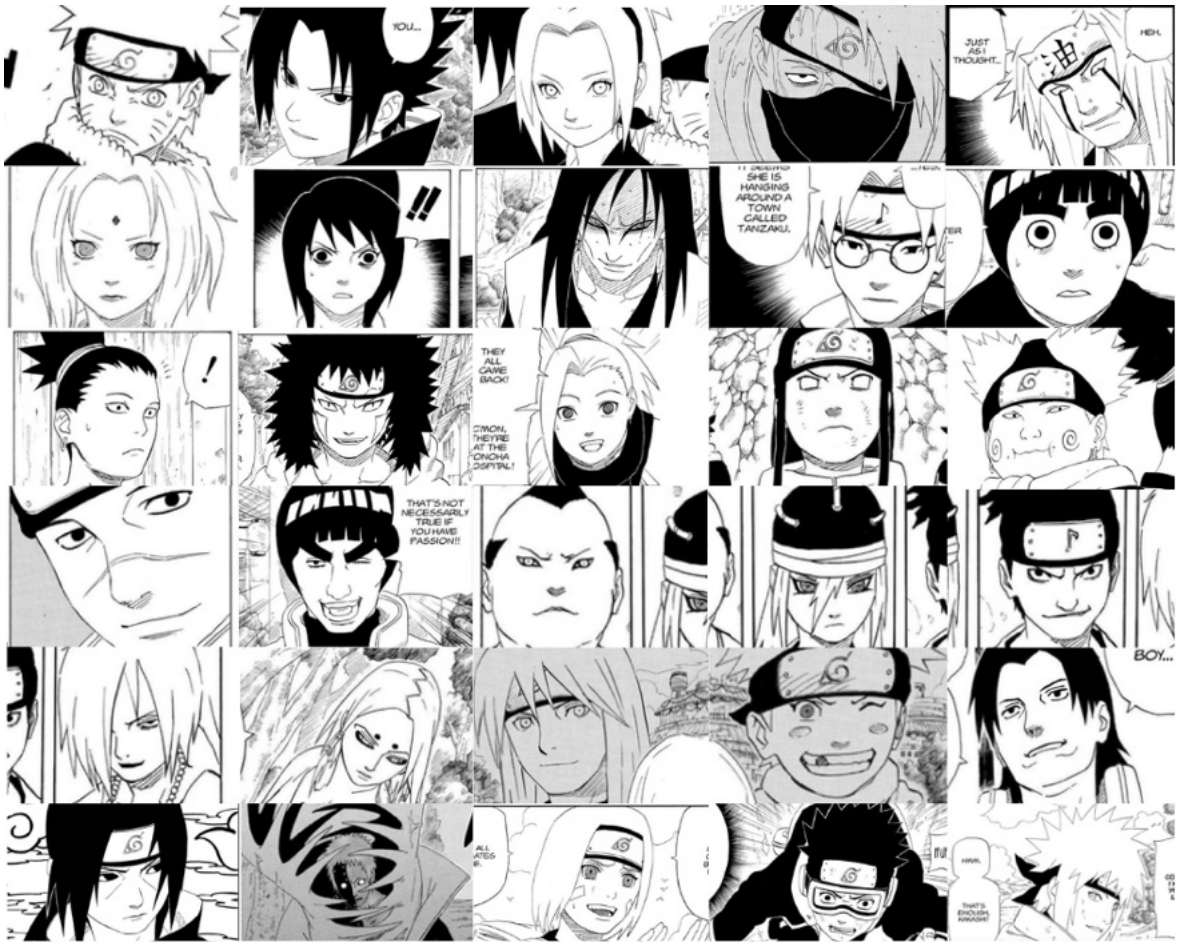
Nota. Fragmentos adaptados de los volúmenes 1 al 9 de Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999

Figura 49. 30 Personajes Analizados en *Naruto* (2001-2002)



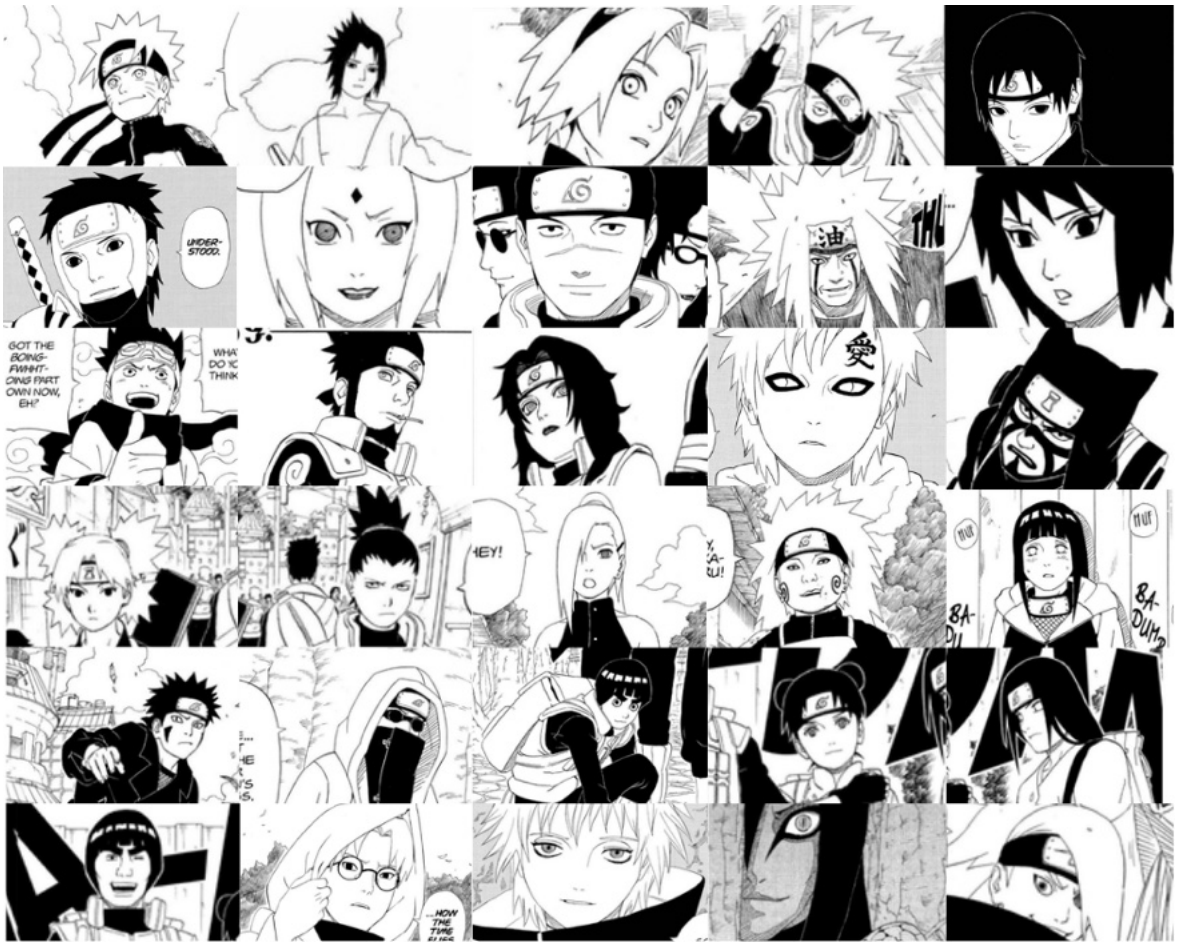
Nota. Fragmentos adaptados de los volúmenes 10 al 17 de Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999

Figura 50. 30 Personajes Analizados en *Naruto* (2003-2004)



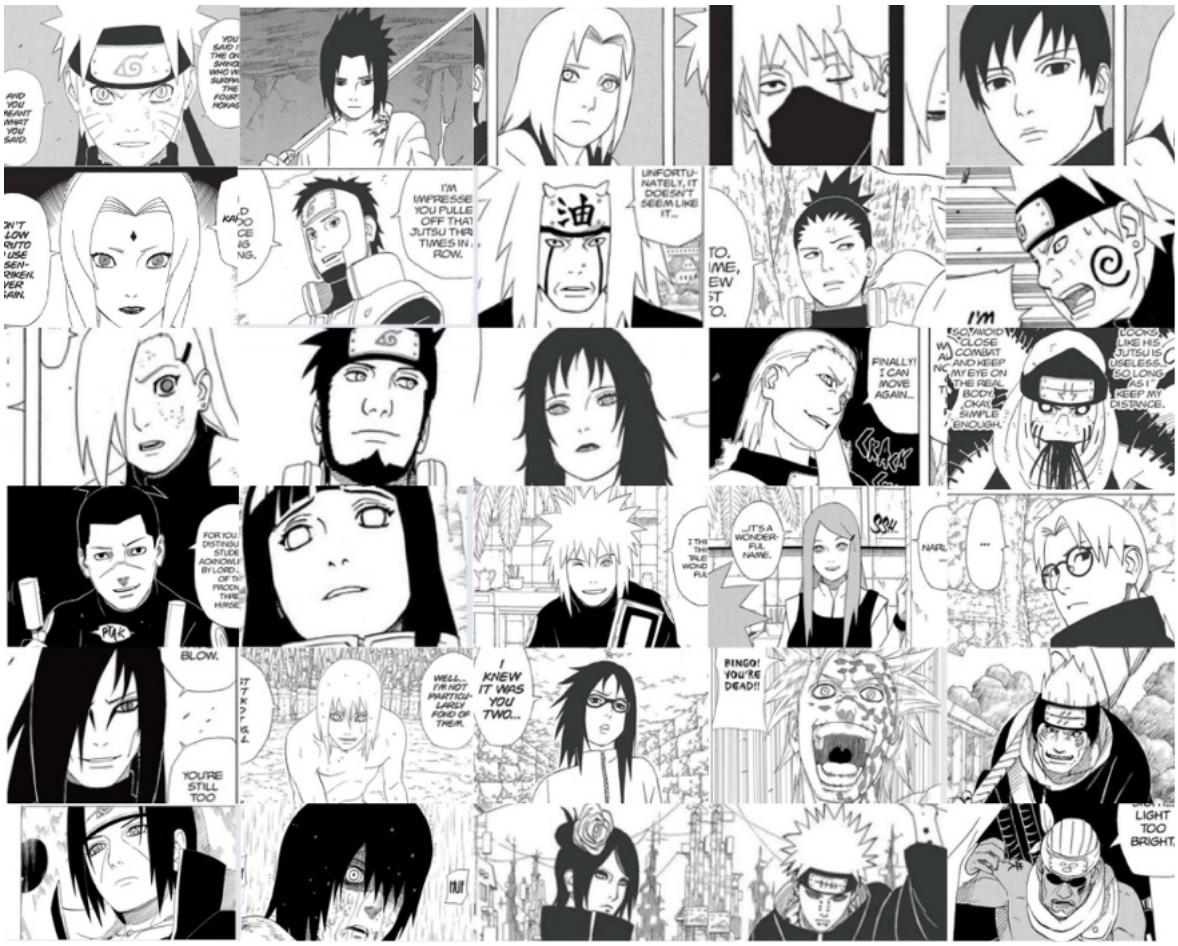
Nota. Fragmentos adaptados de los volúmenes 17 al 27 de Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999

Figura 51. 30 Personajes Analizados en *Naruto* (2005-2006)



Nota. Fragmentos adaptados de los volúmenes 28 al 36 de Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999

Figura 52. 30 Personajes Analizados en *Naruto* (2007-2008)



Nota. Fragmentos adaptados de los volúmenes 37 al 45 de Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999

Figura 53. 30 Personajes Analizados en *Naruto* (2009-2010)



Nota. Fragmentos adaptados de los volúmenes 46 al 55 de Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999

Mashima Hiro — *Rave* (1999-2005) y *Fairy Tail* (2006-2010)

180 Personajes Analizados en 6 Períodos (figuras 54 - 59)

Figura 54. 30 Personajes Analizados en *RAVE* (1999-2000)



Nota. Fragmentos adaptados volúmenes 1 al 8 de RAVE © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999

Figura 55. 30 Personajes Analizados en *RAVE* (2001-2002)



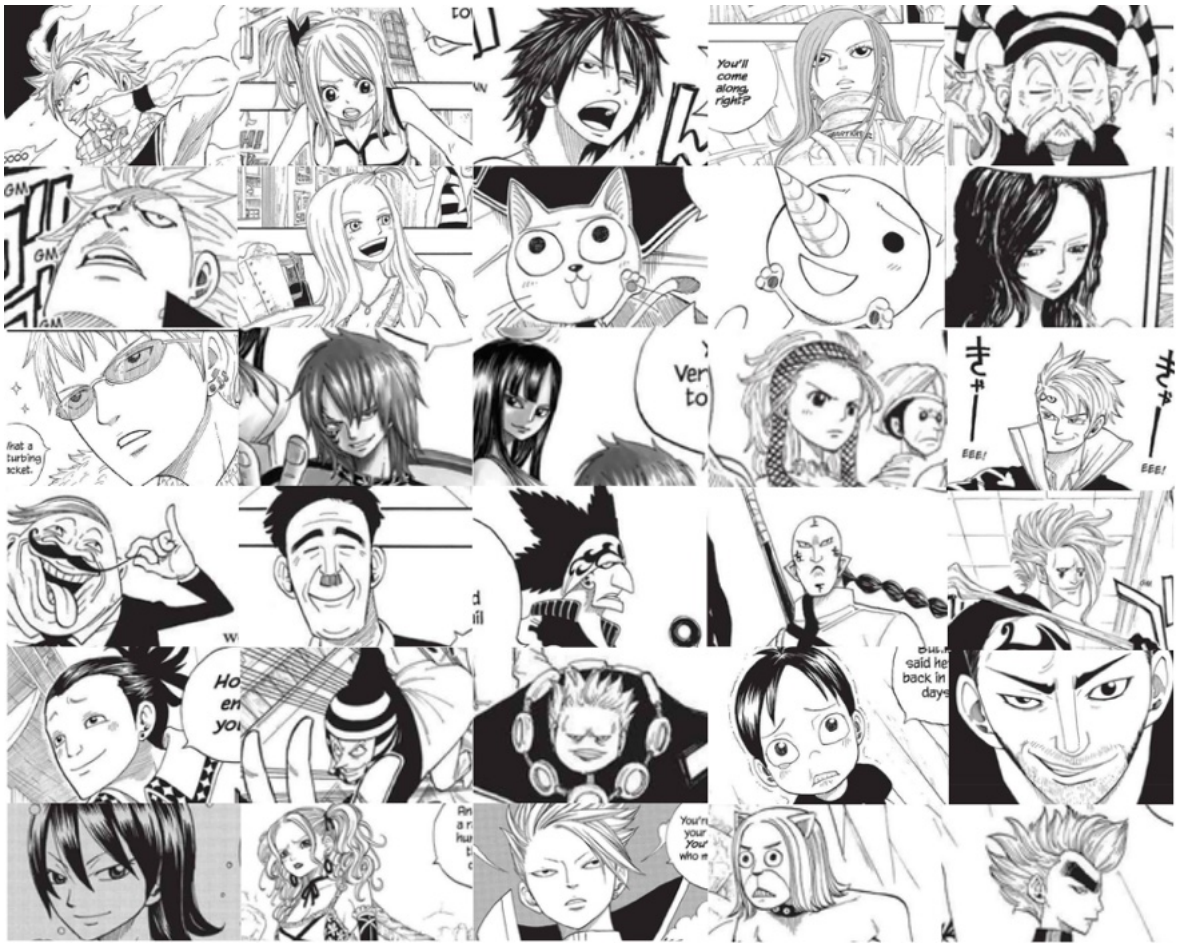
Nota. Fragmentos adaptados volúmenes 9 al 19 de RAVE © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999

Figura 56. 30 Personajes Analizados en *RAVE* (2003-2004)



Nota. Fragmentos adaptados volúmenes 20 al 31 de RAVE © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999

Figura 57. 30 Personajes Analizados en *Fairy Tail* (2006)



Nota. Fragmentos adaptados volúmenes 1 al 5 de Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006

Figura 58. 30 Personajes Analizados en *Fairy Tail* (2007-2008)



Nota. Fragmentos adaptados volúmenes 6 al 13 de Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006

Figura 59. 30 Personajes Analizados en *Fairy Tail* (2009-2010)

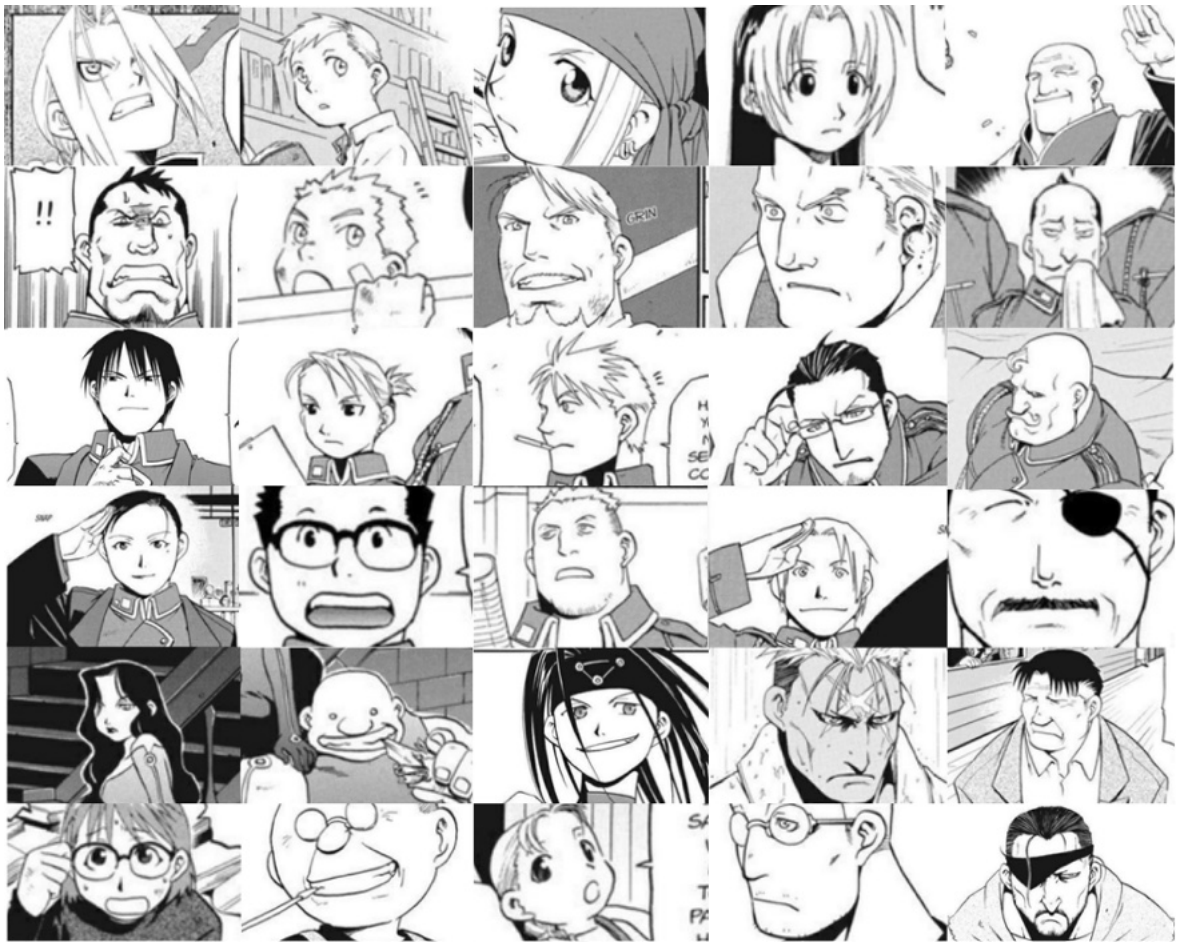


Nota. Fragmentos adaptados volúmenes 13 al 17 Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006

Arakawa Hiromu — *Fullmetal Alchemist* (2001-2010)

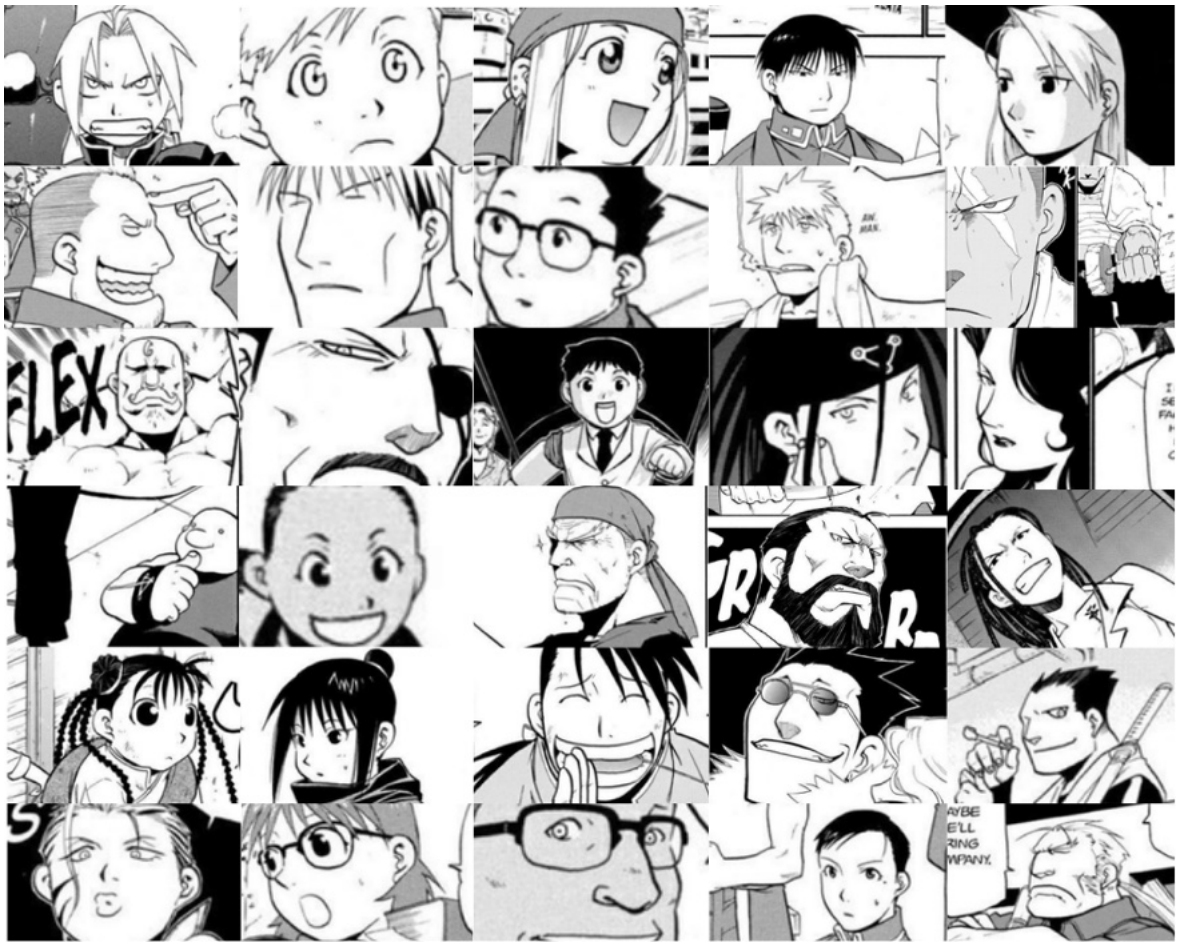
150 Personajes Analizados en 5 Períodos (figuras 60 - 64)

Figura 60. 30 Personajes Analizados *Fullmetal Alchemist* (2001-2002)



Nota. Fragmentos adaptados de los volúmenes 1 al 4 de Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001

Figura 61. 30 Personajes Analizados *Fullmetal Alchemist* (2003-2004)



Nota. Fragmentos adaptados de los volúmenes 5 al 9 de Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001

Figura 62. 30 Personajes Analizados *Fullmetal Alchemist* (2005-2006)



Nota. Fragmentos adaptados de los volúmenes 10 al 15 de Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001

Figura 63. 30 Personajes Analizados *Fullmetal Alchemist* (2007-2008)



Nota. Fragmentos adaptados de los volúmenes 16 al 21 de Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001

Figura 64. 30 Personajes Analizados *Fullmetal Alchemist* (2009-2010)



Nota. Fragmentos adaptados de los volúmenes 22 al 27 de Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001

Situados los personajes en sus respectivas muestras, así como los parámetros generales del análsis, se ha analizado cada personaje introduciendo manualmente los patrones formales considerados adecuados en sus respectivas categorías de análisis. Este trabajo de análisis se llevó a cabo entre noviembre de 2024 y febrero de 2025, y una vez completada cada muestra, se generaron diferentes tablas pivot preliminares en base al parámetro del período, de las que extraer gráficas y otras soportes visuales que ilustran la evolución de diversos aspectos formales y estéticos. Durante la realización del análisis y la extracción de dichos resultados preliminares, se apuntaron diversas carencias o problemáticas detectadas, de manera que durante marzo y abril de 2025 se generaron algunas categorías y patrones de análisis adicionales, y modificaron retroactivamente las muestras en base a ellos, en una revisión del análisis para producir los resultados definitivos.

Con todo ello, cabe tener en cuenta también las siguientes limitaciones y consideraciones, que pueden repercutir en la rigurosidad y objetividad total de los resultados obtenidos, así como diferentes cambios y modificaciones aplicadas durante el transcurso del análisis —y la generación de resultados— en base a las mismas problemáticas:

- Las muestras no comprenden las posibles intervenciones o autorías de asistentes, que quedan supeditados al rol del *mangaka* en cuestión. De este modo, al hablar de *mangaka* o autor en nuestro análisis lo entenderíamos también como un “taller”, en el que no solo constaría la mano del *mangaka* sino también de manera implícita la de sus asistentes. Esta problemática no sucede tanto con los editores, cuyo trabajo en la serie, aunque indefinido, suele estar más delimitado temporalmente.

- Los datos analizados son proceso de mi codificación y análisis visual bajo las categorías y patrones formales que yo he diseñados, principalmente en base a las consideraciones y aportaciones teóricas y conceptuales ya desarrolladas en bloques anteriores, y que manualmente he introducido en cada muestra.

- Del mismo modo, y pese a tener un conocimiento general de las herramientas y técnicas de dibujo utilizadas normalmente por estos artistas, se desconocen las empleadas para el dibujo de las imágenes seleccionadas en especifico. Pese a esta falta de información, los patrones formales respectivos a la técnica se han propuesto en base a la observación de las características del trazo y otros aspectos formales —es decir, la interpretación de que dicho trazo correspondería a la técnica seleccionada en concreto— como del conocimiento de las técnicas que el *mangaka* suele utilizar, esto último desarrollado en mayor profundidad en la discusión de los resultados mediante fuentes hemerográficas.

- Si bien se ha intentado ser lo más granular y preciso posible, tanto con la división de diferentes categorías de análisis como con la transparencia de las imágenes seleccionadas, siempre pueden haber rasgos —principalmente faciales— condicionados por la posición, encuadre y tamaño del personaje en la viñeta en cuestión.

- Relacionado con este último aspecto, se encuentra también la calidad y resolución de las imágenes analizadas, las cuales pueden distar del acabado estético de las ilustraciones impresas en revistas o volúmenes compilatorios, e influir por tanto en la percepción de aspectos formales como la rugosidad de trazos. Sin embargo, esta limitación forma parte de la naturaleza serial del medio, caracterizado por su formato impreso o digitalizado en detrimento de las páginas originales manuscritas.

- También se ha detectado que algunas categorías de análisis —tales como la dirección del trazo, o no distinguir entre tamaño y forma de categorías de análisis secundaria, entre otras— no son lo suficientemente certeras con lo que buscan aproximarse, ofreciendo lecturas ambiguas y poco rigurosas. En otros casos, se han detectado que algunas categorías resultan poco útiles para nuestra investigación, o bien ofrecen unos resultados monótonos y de poco interés para nuestros objetivos.

- En base a ello, y tal y como se ha detallado previamente, tras las diversas revisiones se añadieron categorías de análisis adicionales[8] para aumentar la granularidad del estudio, así como patrones formales nuevos a categorías ya existentes.[9]

- Relacionado con los anteriores puntos, cabe recordar que el enfoque de nuestro análisis se focaliza principalmente en el diseño y dibujo de los personajes. Por tanto, el análisis no comprende aspectos compositivos, semióticos y narrativos que pueden repercutir tanto en dicha representación, así como reflejar de igual o diferente manera la identidad del estilo de un *mangaka*.

- Como también se ha establecido previamente a lo largo de la tesis, el objetivo de la investigación y sus resultados tampoco busca establecer una lectura y proyección objetivamente "absoluta" de dichos formalismos y su evolución. Más bien, su finalidad es trazar una panorámica que permita ilustrar y definir, a grandes rasgos, las dinámicas formales más destacadas, siendo la base teórica para discusión y trabajo posterior.

Del mismo modo, tras realizar el análisis también podemos destacar diversas virtudes de la metodología utilizada. Estos aspectos, aunque no sean resultado del análisis del caso de estudio como tal, sí que se podrían considerar resultados de la experimentación realizada en esta tesis a nivel teórico y metodológico, de manera que son aportaciones y consideraciones de interés a ser utilizadas en futuras investigaciones. Más concretamente, de la propuesta metodológica utilizada y sus categorías de análisis podemos destacar:

- Las *datasets* realizados, a través de de diversos formatos de visualización de la información como tablas pivot y gráficas, ilustran de manera clara, estratificada,

[8] Estas son el grado de nudismo, el tipo de pecho, complexion facial, uso de gafas, proporción de nariz, barba y orejas. Estas categorías se introdujeron y desarrollaron retroactivamente en los capítulos del bloque 2, aunque no se han extraído resultados de algunas de ellas.

[9] En este sentido, algunos patrones formales son el tipo de cuerpo *curvy*, gradaciones de color o texturas de peinado, entre otros. Estos patrones se introdujeron y desarrollaron retroactivamente en los capítulos del bloque 2, aunque no se han extraído resultados de algunas de ellos.

cuantitativa y detallada los diversos cambios formales y estilísticos en base a los parámetros y categorías de análisis aplicados en cuestión.

- Estos resultados, tanto en su vertiente más puramente cuantitativa como en su conceptualización, resultan válidos por sí mismos para definir tendencias formales y estilísticas, independientemente de la discusión o elaboración posterior.

- Es una metodología de análisis eficiente, exhaustiva e ilustrativa, tanto para analizar casos de estudio concretos, como para establecer una comparativa entre varios de ellos, gracias a la división de diversos *datasets* combinables entre sí.

- El análisis, a través de sus diferentes categorías, es de una naturaleza muy granular y de gran precisión con aquellas categorías formales muy codificadas y fácilmente identificables visualmente.

- Relacionado con el punto anterior, y como indicó Manovich (2020, p. 123) al respecto de la creación y exploración de *datasets*, es una metodología maleable y que permite cierto margen de modificación, adición y corrección tanto durante como a posteriori de su realización.

- Las muestras permiten abordar y reflejar resultados en base a otros parámetros —tales como la edad o el género— que se vean claramente reflejados en el diseño de los personajes. También permiten extraer los valores totales de una categoría o patrón de análisis formal, independientemente del período o cualquier otro filtro aplicado.

- La granularidad y estratificación de los *datasets*, así como la codificación manual de los mismos, permite percatar y verificar diferencias o similitudes formales en aspectos hasta el momento desapercibidas, en línea con los procesos de “lectura distante” (v. Moretti, 2000) señalados en el capítulo 5.

- Por último, no hemos explorado la totalidad de combinaciones posibles para la extracción de resultados entre categorías de análisis, patrones y parámetros generales. Sin embargo, cada *dataset* elaborado cuenta con un potencial de trabajo casi infinito para el desarrollo de futuras investigaciones que busquen ahondar en la materia a través de otros elementos o perspectivas.

10.2. Exposición de los Resultados del Análisis

Situados pues los parámetros y estructura de la metodología de análisis utilizada, así como las diversas consideraciones y limitaciones encontradas antes y durante el análisis realizado, en este capítulo se expondrán los resultados obtenidos. Estos resultados son fruto del análisis de los 720 personajes, repartidos entre cuatro *datasets* de acuerdo con cada *mangaka*, junto a un quinto *dataset* que junta y combina los cuatro anteriores. Una vez realizadas las muestras, los resultados se han extraído mediante la creación de tablas pivot —aproximadamente, entre cuarenta y cincuenta tablas generadas por muestra— que muestran el flujo y cantidad de diversos valores formales filtrados de acuerdo a parámetros y categorías de análisis específicas. Extraídas las tablas, los datos obtenidos se han representado mediante diversas gráficas que ilustran de manera clara las dinámicas de las categorías analizadas.

El proceso de generación y extracción de resultados ha seguido tres fases:

- Debido a la naturaleza historiográfica y cronológica de nuestra investigación, las primeras tablas generadas filtran por *mangaka* las diversas categorías formales en base al parámetro de período. Las gráficas generadas con estos resultados combinan barras que muestran la evolución y fluctuación cronológica de los diversos patrones formales por artista, así como gráficas circulares que contabilizan el número y uso total de estos mismos patrones formales entre todos los períodos analizados.

- Una vez realizado este primer análisis, así como corregidas y refinadas las muestras en base a sus resultados preliminares, se utiliza la muestra conjunta para extraer tablas pivot que pongan en comparación y diálogo los dos patrones formales más destacados de algunas categorías de análisis, utilizando a cada *mangaka* y la evolución de dicho patrón en su estilo de dibujo como datos a ilustrar en cada gráfica. En base a comparar algunas gráficas y resultados, se han generado también tablas pivot que pongan en relación patrones formales de distintas categorías de análisis, con la finalidad de corroborar e ilustrar mejor ciertas correlaciones y tendencias formales que puedan haber entre ellas.

- Por último, algunas categorías de análisis —especialmente las categorías formales secundarias, o bien relacionadas con aspectos de sexualización y estética de los personajes— se han filtrado también a través de los parámetros de género y edad de los mismos. A través del género y la edad de los personajes, se generan nuevas lecturas de los resultados en base a aspectos que forman parte del diseño de los personajes tanto a nivel formal, como también conceptual y narrativo.

Expuesto el proceso y criterios mediante los cuales se han generado y extraído los resultados del análisis, a continuación expondremos las gráficas desde las categorías formales primarias hasta las secundarias siguiendo el mismo orden. Primero, se presentará la evolución de cada categoría por *mangaka*, seguido de otras gráficas que profundicen los resultados comparando los patrones formales más destacados entre artistas, o bien como estos mismos pueden haber estado condicionados por aspectos tales como el género o edad de los personajes. Además de presentar los resultados en gráficas, se describirán y destacarán los flujos y tendencias más destacados, ya sea de cada *mangaka*, a nivel cronológico, o como interrelación entre aspectos formales.

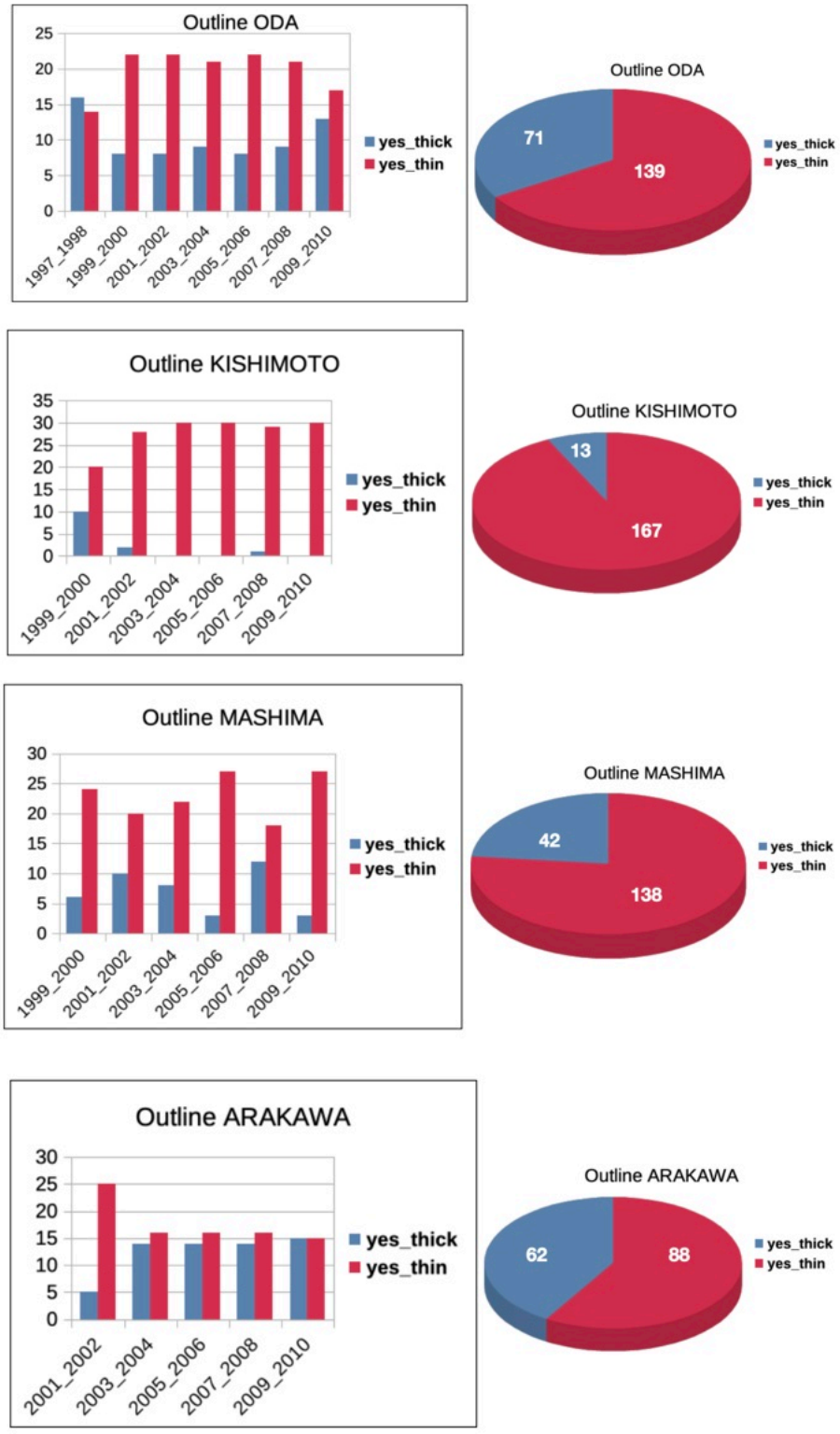
En base a los resultados expuestos, el capítulo concluirá con cuatro tablas, que definirán los estilos de dibujo y diversas facetas estéticas de cada uno de los *mangaka* analizados, tanto en su “origen” como su tendencia de evolución

posterior. Estas tablas no se compartimentarán bajo la división bianual de períodos —como ocurre en los *datasets*— si no que lo harán en la división más amplia de tres períodos previamente planteada. De este modo, estas tablas sintetizarán, a grandes rasgos, la identidad y cambio del estilo de dibujo de cada *mangaka* analizado, y serán la base teórica para la discusión de estos resultados en el cuarto y último bloque de la tesis.

Líneas (figuras 65 - 70)

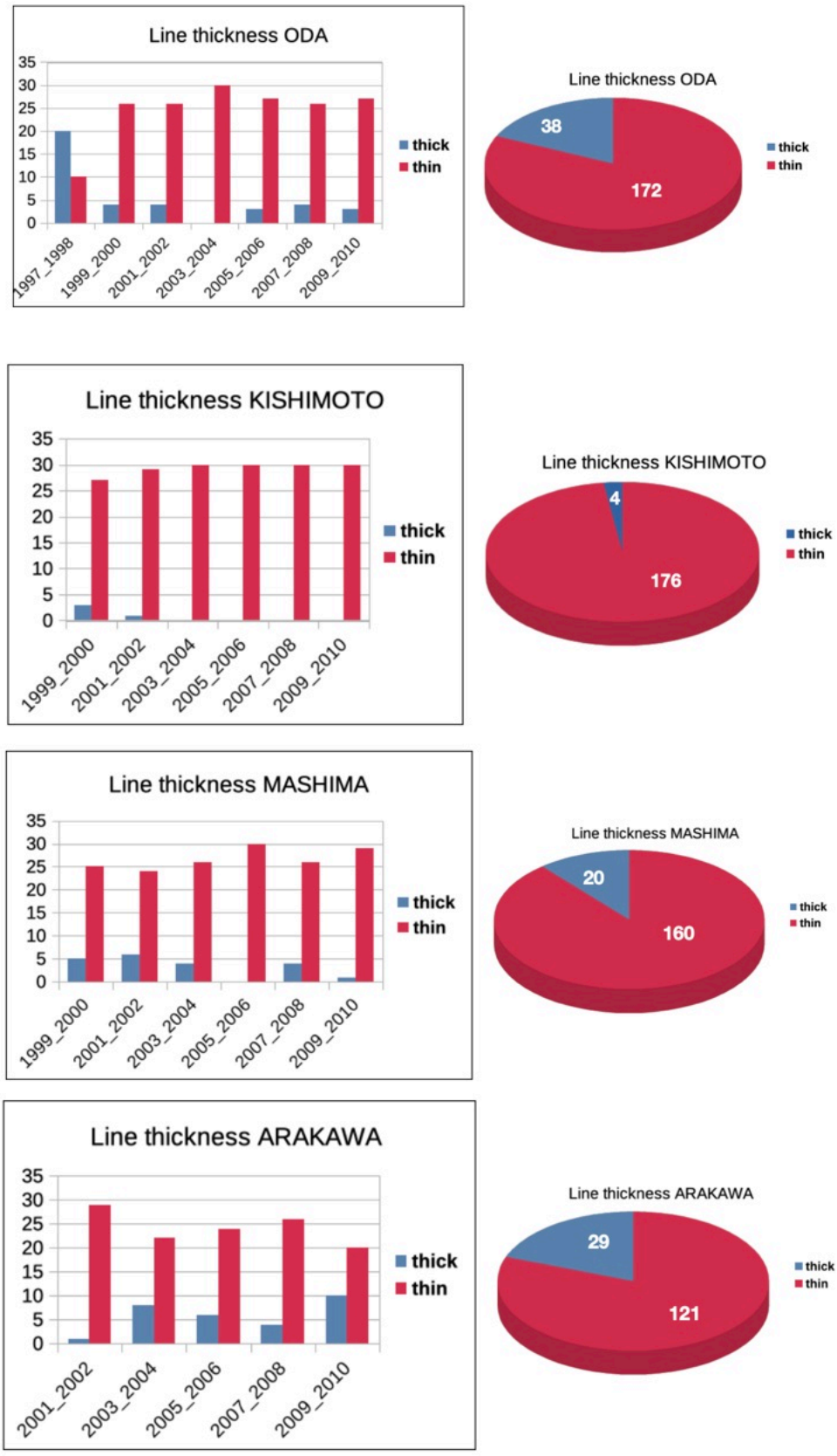
Contornos, Grosores, Rugosidad, Intensidad, Tipos y Formas

Figura 65. Contorno (*Outline*) / Período Bianual



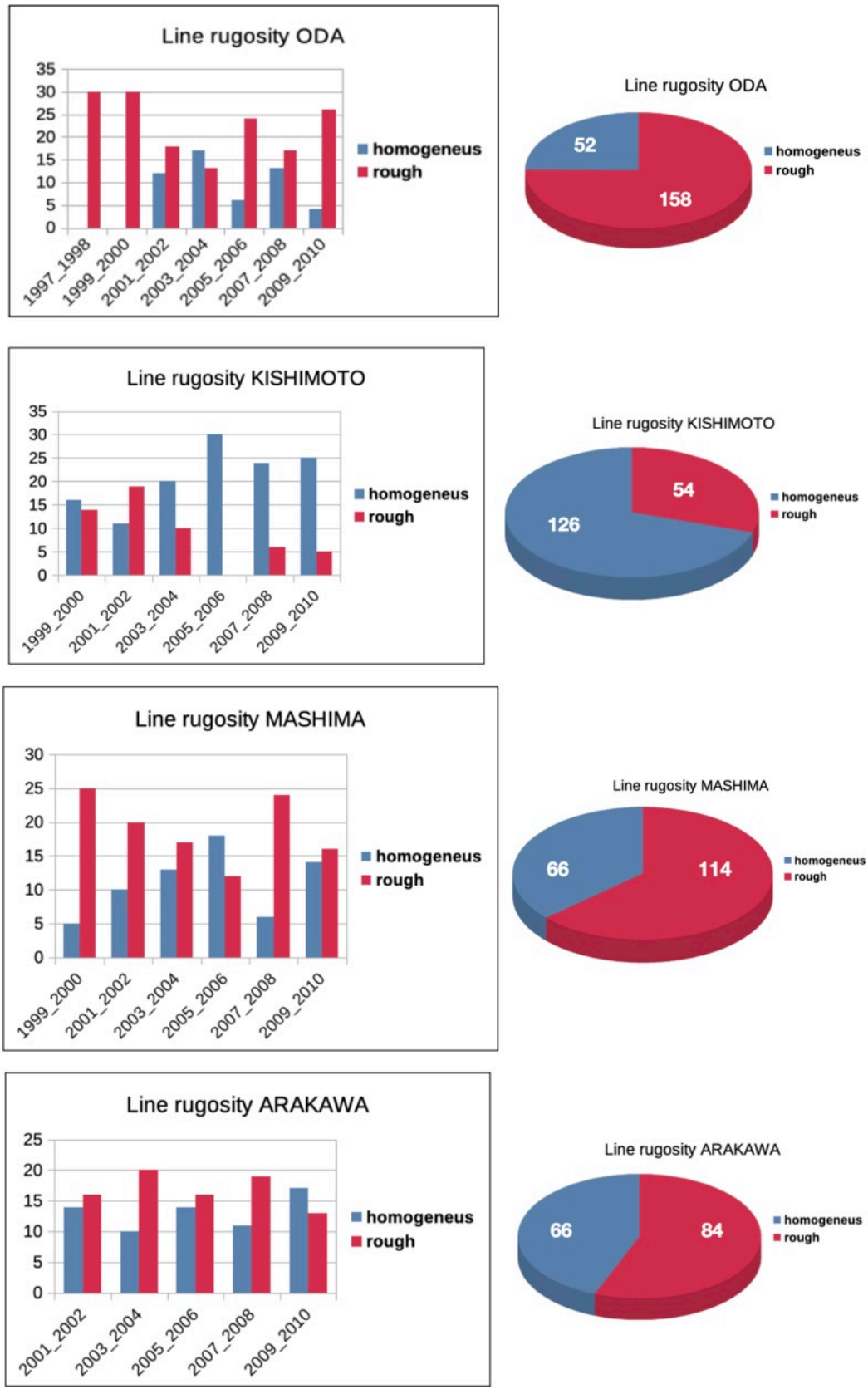
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Figura 66. Grosor de Línea (*Line Thickness*) / Período Bianual



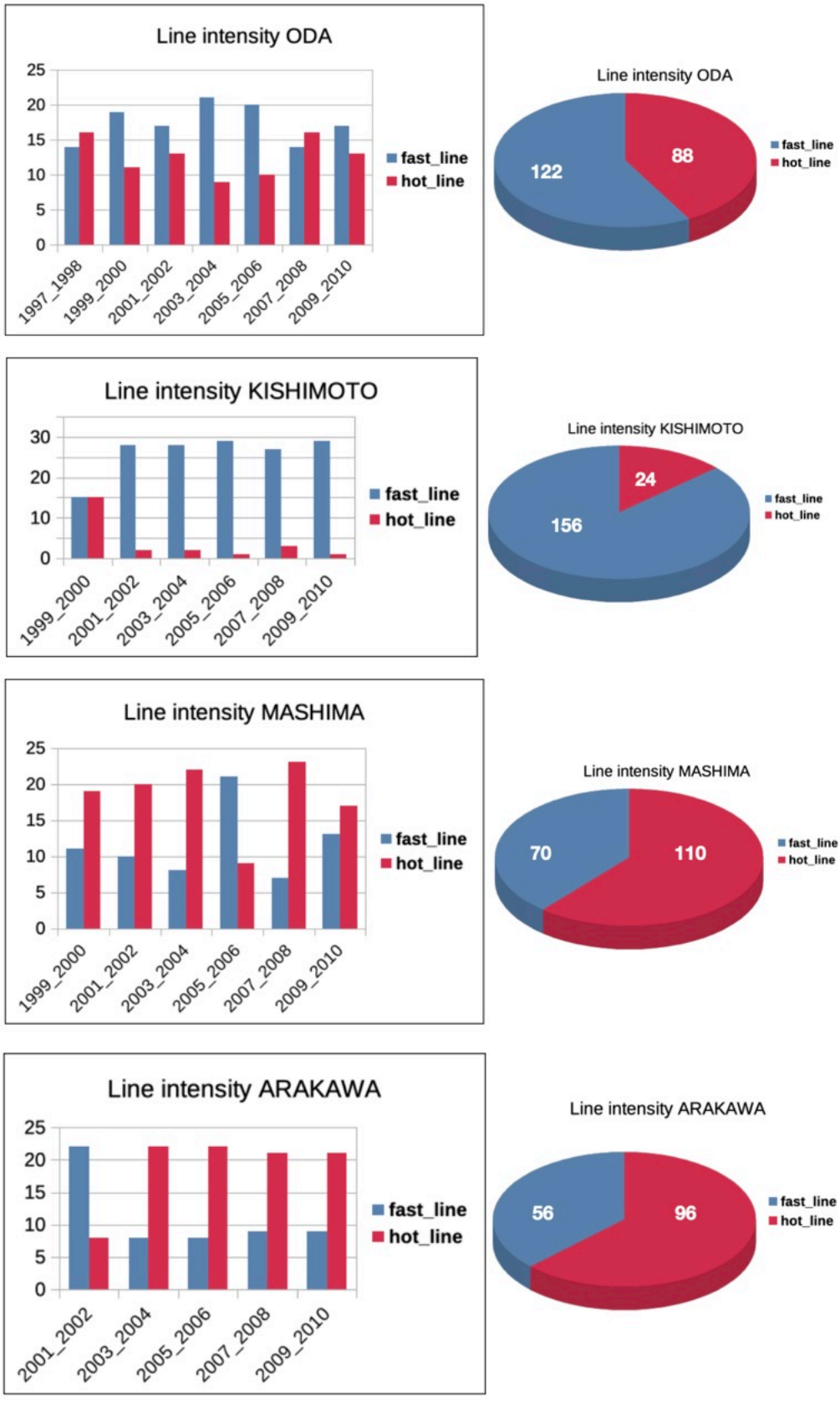
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Figura 67. Rugosidad de la Línea (*Line Rugosity*) / Período Bianual



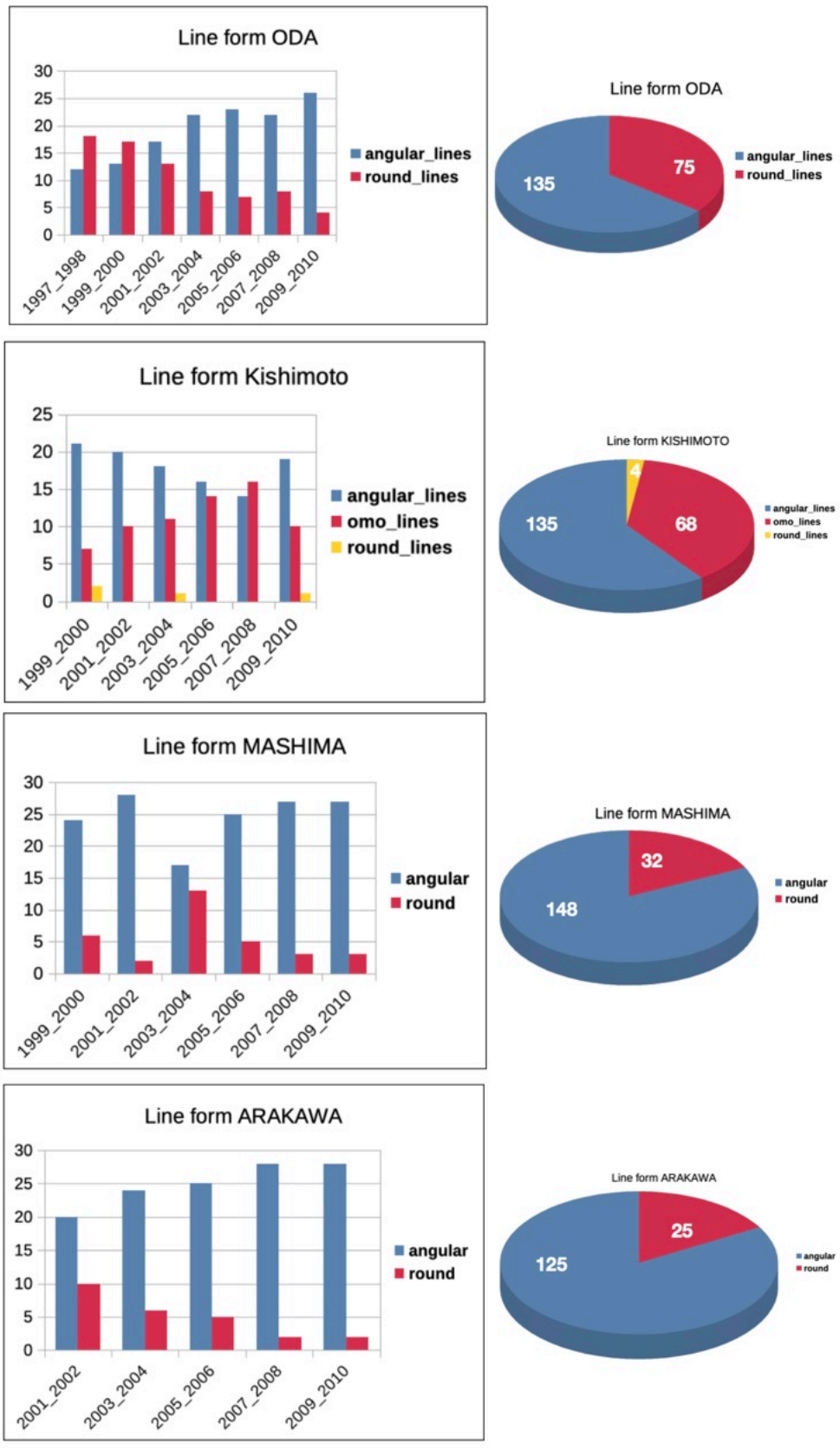
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Figura 68. Intensidad de la Línea (*Line Intensity*) / Período Bianual



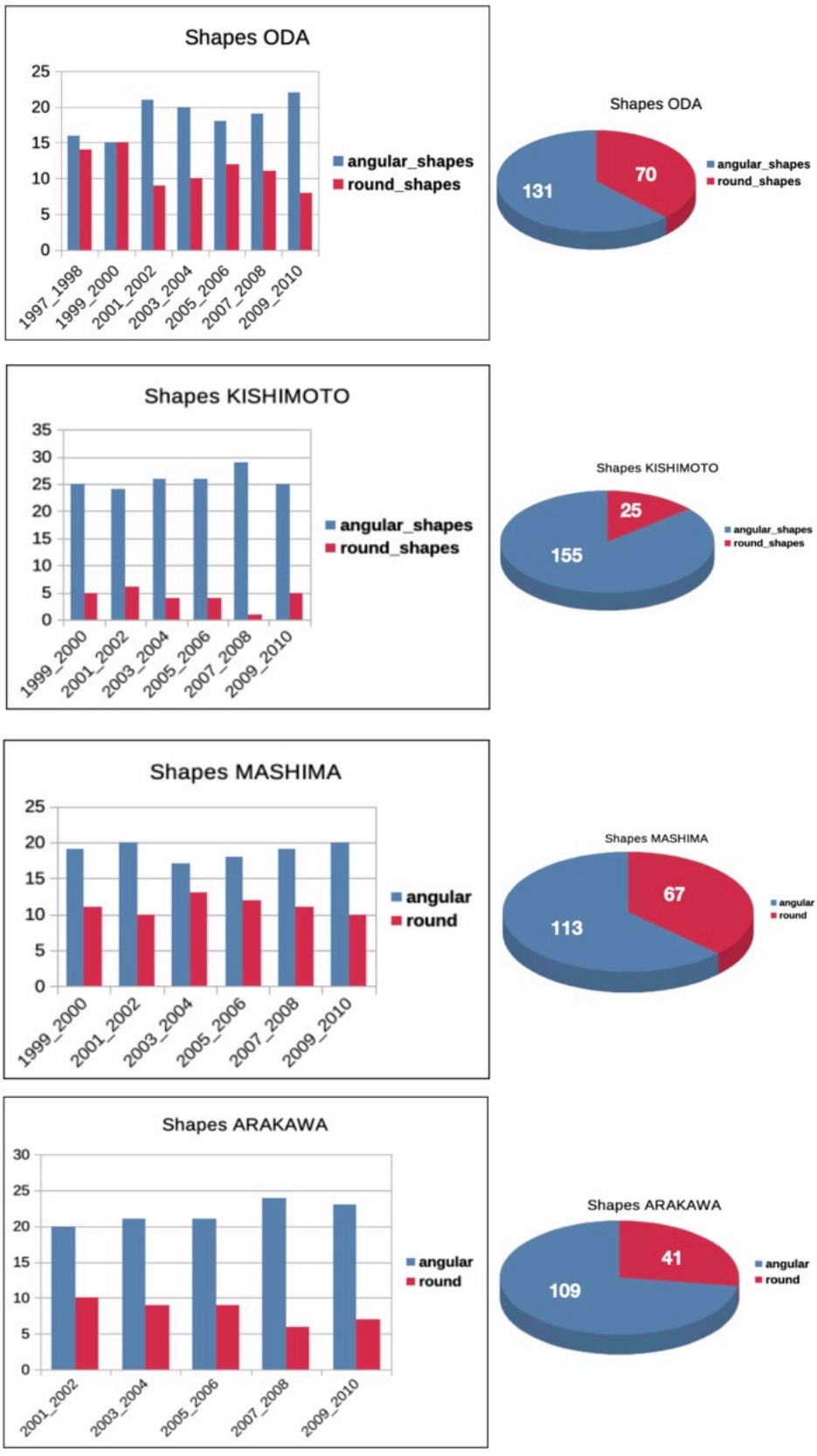
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Figura 69. Forma de la Línea (*Line Form*) / Período Bianual



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Figura 70. Formas y Siluetas (*Shapes*) / Período Bianual



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Empezaremos la exposición de los resultados por las categorías formales primarias, y más concretamente aquellas correspondientes a las líneas, estas son, el contorno, grosor, rugosidad, intensidad y formas de las mismas. En el estilo de Oda podemos identificar que el aumento y constancia de líneas finas y rápidas, implica en ciertos periodos —como los comprendidos entre 2002 y 2006 — el incremento de líneas homogéneas, y también gradual estandarización de líneas y formas angulares (figuras 65-70). En Mashima —que, como iremos comprobando, su estilo de dibujo es el más símil y alineado con el estilo de Oda— vemos un proceso similar, aunque con un predominio más constante de lo fino y angular, como también una constancia de líneas intensas (figuras 66 y 70).

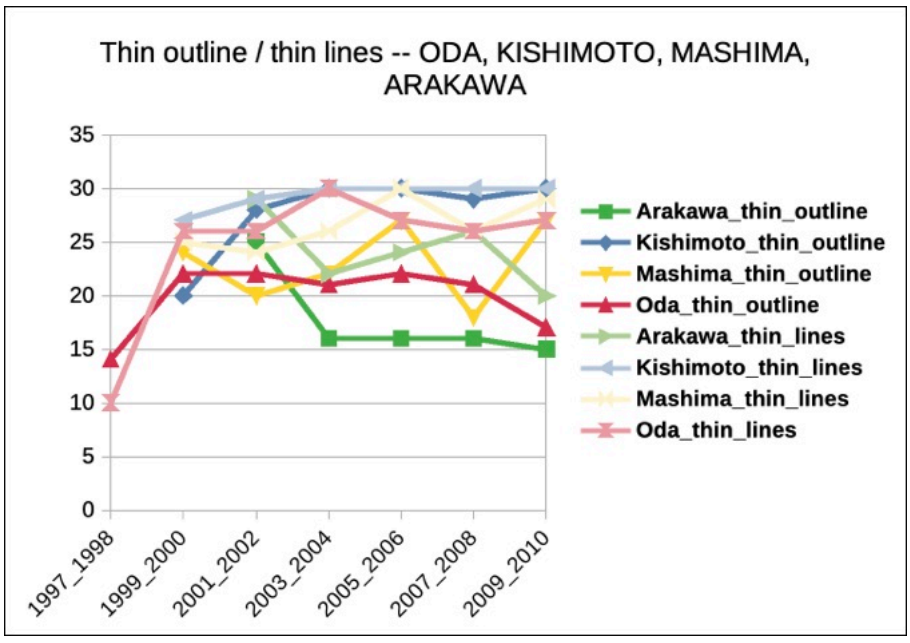
En Mashima, además, la insistencia de contornos gruesos parece coincidir con los picos de rugosidad marcada, del mismo modo los trazos vivos predominan pese a las líneas finas (Figuras 65-70). En Arakawa encontramos el mismo caso, donde los trazos vivos tienen una mayor predominancia, en contraste con el "equilibrio" que encontramos en Oda y Mashima en este sentido (figura 68). Esto puede deberse a que, en contraste con Oda y Mashima, en Arakawa el uso e incluso incremento tanto de contornos como líneas gruesas es más constante (figura 65), ajustándose también al incremento de líneas homogéneas y angulares, pero de trazo vivo en su caso.

Por contra, y en especial contraste con el estilo de Oda —otra tónica que veremos en gran parte de los resultados— en el estilo de Kishimoto el predominio de líneas finas y rápidas es más notable y constante ya desde los inicios su carrera (figuras 65 y 68). Como veremos en el siguiente bloque, estos aspectos pueden ser producto de diversas influencias y finalidades expresivas, pero también se pueden corresponder a un cambio de técnica en favor del uso de una plumilla de punta redonda. Ello puede favorecer el uso de líneas finas y gradual homogeneidad de las mismas (figuras 65 y 67), que confluyen gradualmente —y, más concretamente, entre los años 2003 y 2008— en el uso y predominancia de líneas *omo,* cuyo tacto y "fisicalidad" recuerdan al estilo de Katsuhiro Ōtomo.

Por tanto, podemos concluir que en el estilo de los cuatro casos de estudio predomina una tendencia hacia líneas y formas angulares, ya sea como algo característico de base —casos de Kishimoto y Arakawa— o en detrimento y negociación con las formas curvas y redondeadas, como sucede de manera más notoria en los casos de Oda y Kishimoto, donde encontramos un mayor equilibrio. El uso o tendencia hacia líneas finas resulta también una dinámica generalizada en el tiempo entre los cuatro artistas, salvo quizás en el caso de los contornos en Arakawa. Por otro lado, aspectos como la intensidad y homogeneidad de las líneas resultan más volátiles y fluctuantes en el tiempo. Hay episodios —más concretamente los años de mitad de década, tales como 2004, 2005 o 2006— en los que la homogeneidad y ligera de trazo gana relevancia y predominancia en los estilos de Oda y Mashima, que, como podemos observar en la totalidad del análisis, se caracterizan más por trazos vivos y rugosos (figuras 67 y 68).

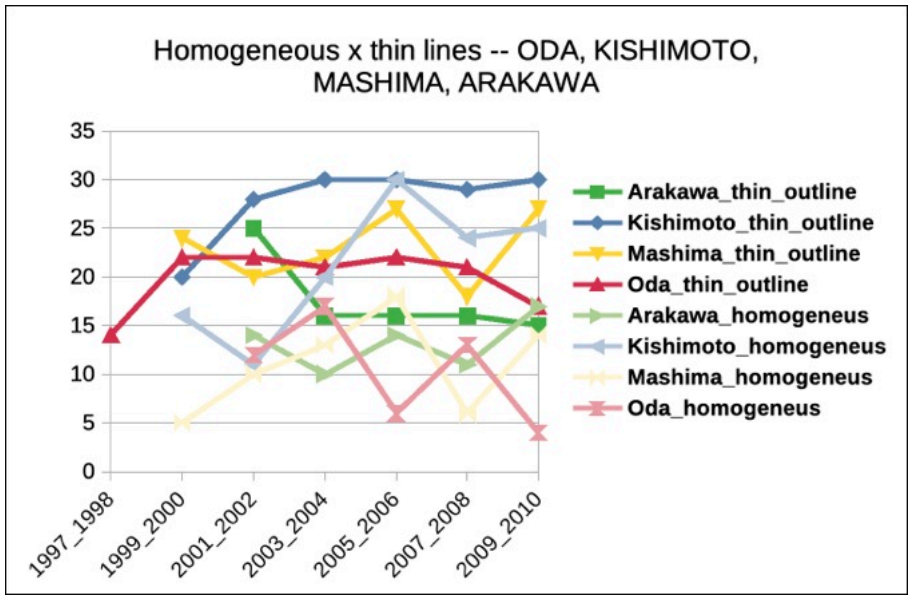
Para dotar a los resultados de una mayor profundidad, las siguientes gráficas ponen en relación la tendencia por contornos finos y la homogeneidad de trazos con el uso de líneas finas (figuras 71 y 72), así como entre líneas y formas angulares (figura 73), y estas en relación al uso de trazos rápidos (figura 74).

Figura 71. Contornos Finos X Líneas Finas



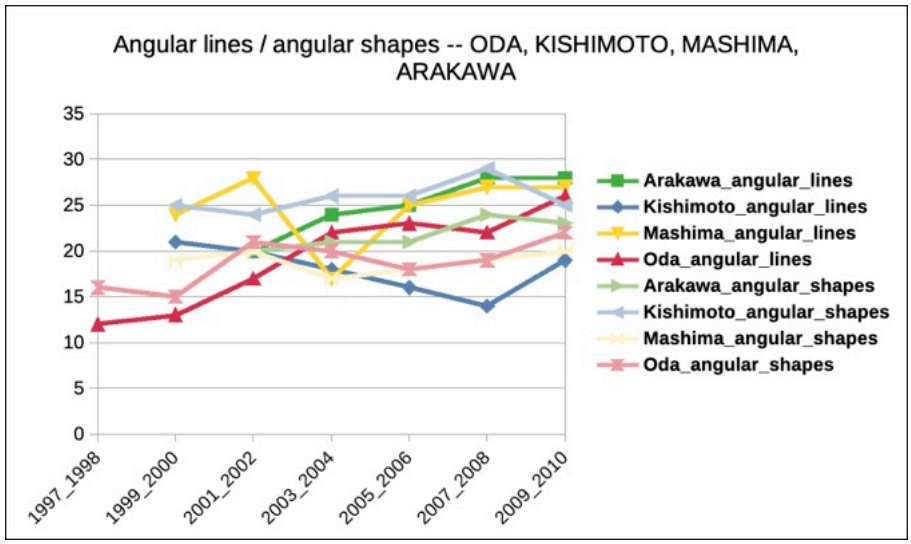
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Figura 72. Líneas Homogéneas X Líneas Finas



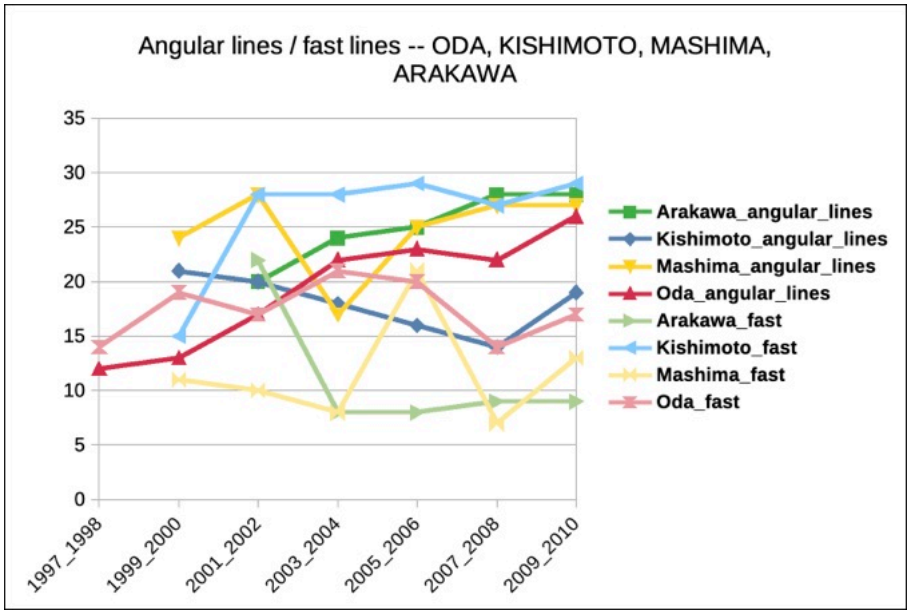
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Figura 73. Líneas Angulares X Formas Angulares



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Figura 74. Líneas Angulares X Líneas Rápidas



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

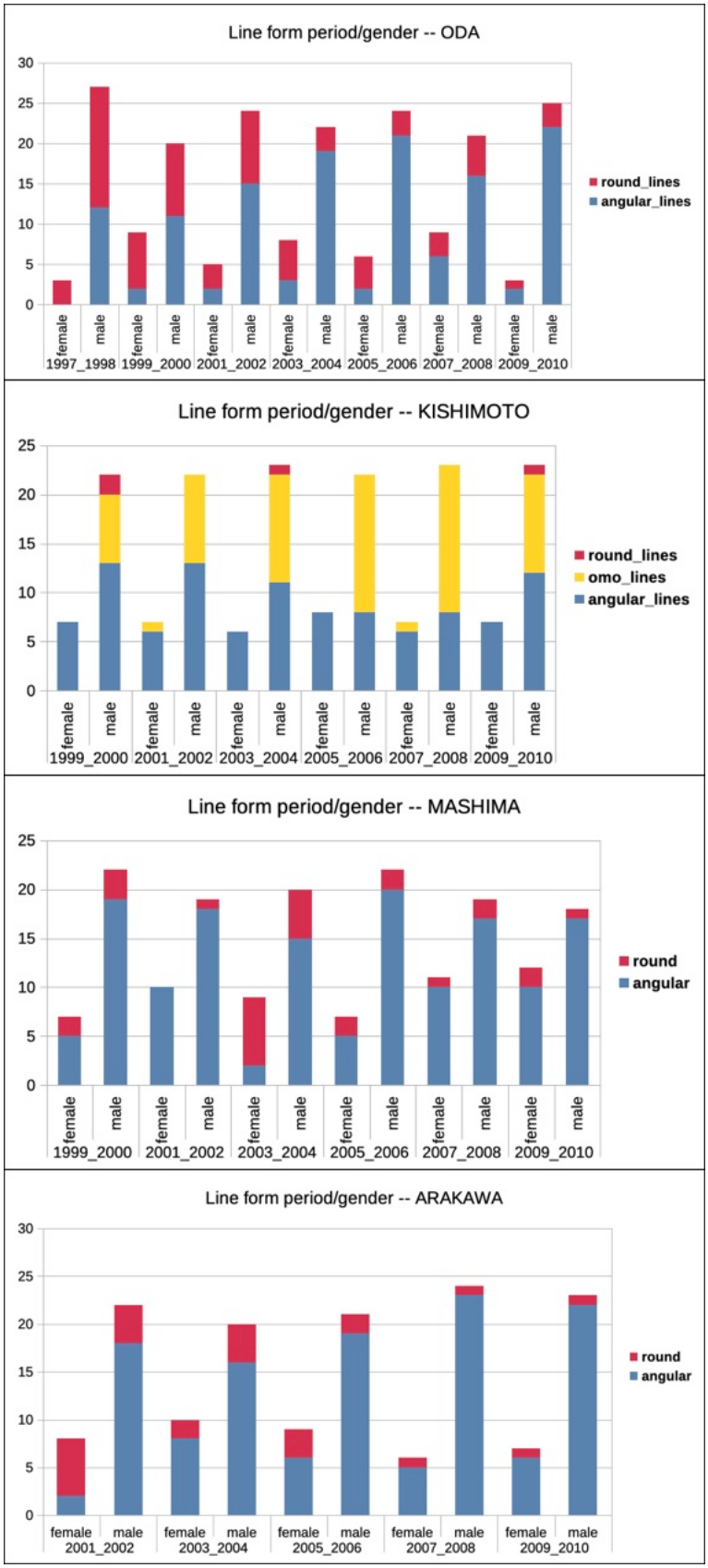
Como se puede comprobar en estas gráficas, a partir del año 2000 el uso de líneas y contornos finos es predominante en los cuatro autores, con más de veinte personajes que las usan (figura 71). Aunque en el caso de los contornos es más fluctuante, con autores como Mashima, Oda y especialmente Arakawa que optan por usar contornos gruesos en ciertos periodos. Sin embargo, salvo en el caso de Kishimoto —donde el uso de líneas homogéneas se vuelve un estándar de su estilo de dibujo— vemos que la homogeneidad de las líneas es bastante más fluctuante en los casos de Oda, Mashima y Arakawa —prácticamente menor a la mitad de personajes— pese al uso de líneas y contornos finos (figura 72).

En cuanto a la forma angular de las líneas y siluetas, podemos observar que, por lo general, estas poseen una estrecha relación, además de poseer una tendencia predominante y ascendente (figura 73). Salvo en el caso de Kishimoto —por el uso de líneas *omo*— y el de Mashima, donde el uso de líneas angulares no parece ir en estrecha relación con las formas y siluetas. En una lectura mucho más fluctuante e inconsistente, el uso de líneas angulares tampoco parecen ir en consonancia el trazado rápido, salvo en el caso de Oda durante la primera mitad de su trabajo en *One Piece* (figura 74). De este modo, especialmente en los casos de Mashima y Arakawa el predominio de líneas angulares no deriva en el uso de

trazos rápidos, que salvo puntos concretos —a mediados de década— no se podrían considerar un aspecto destacado de sus estilos de dibujo.

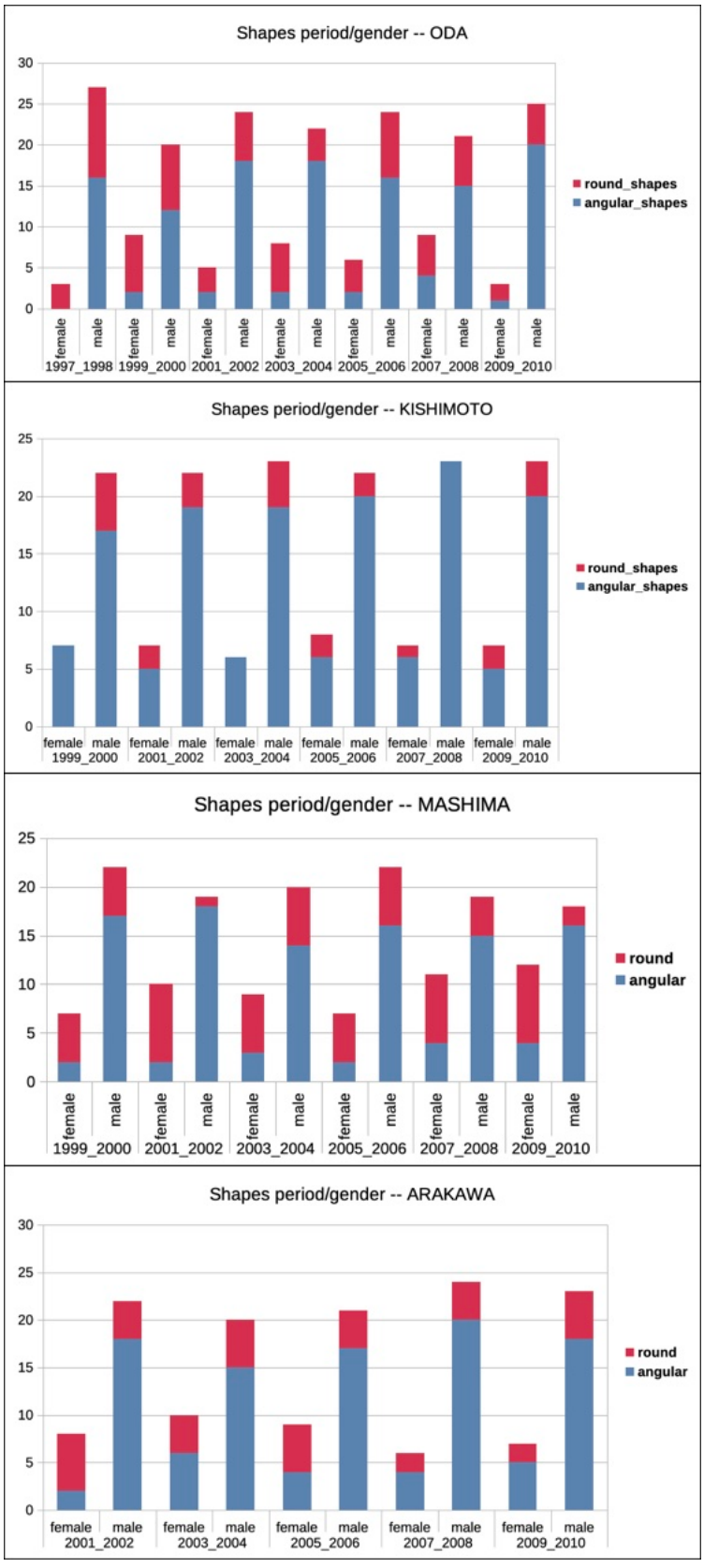
Por último, las líneas y formas angulares se han puesto también en relación con el género de los personajes analizados en cada *mangaka* (figuras 75 y 76).

Figura 75. Forma de Líneas X Período / Género



Nota. Gráficas generadas a partir de los datasets elaborados

Figura 76. Formas y Siluetas Líneas X Período / Género



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

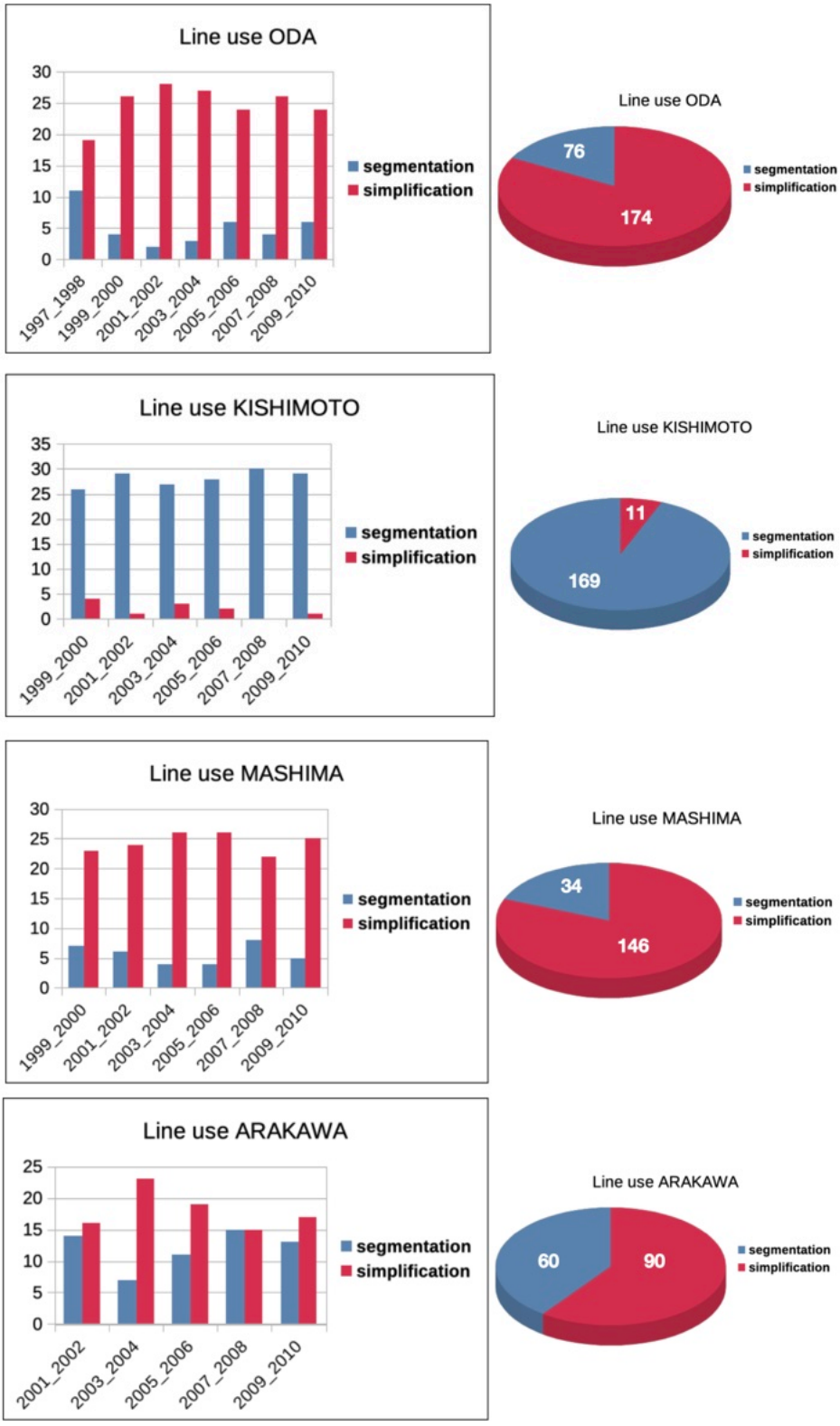
Como se puede observar en las gráficas anteriores —y pese a la ya mencionada mayor proporción de personajes masculinos que femeninos— el uso de líneas y formas curvas en personajes femeninos es por lo general mayor que en masculinos, salvo en el caso de Kishimoto (figuras 75 y 76). En el caso de Oda en particular, las líneas y formas redondeadas eran inicialmente predominantes tanto en personajes masculinos como femeninos, y en el de los femeninos resulta un aspecto formal predominante en todo su estilo.

Sin embargo, y como ya se indicó también en anteriores figuras comparativas, en los casos de Arakawa y especialmente Mashima, la clara predominancia de formas redondeadas no parece ir en consonancia con el uso de líneas, las cuales son generalmente angulares (figuras 75 y 76). De este modo, y salvando dichas ambivalencias, los estilos de al menos Oda, Mashima y Arakawa corroboran el paradigma de un uso más constante y habitual de formas curvas y redondeadas en personajes femeninos.

Volumen, Efectos y Estética (figuras 77 - 80)

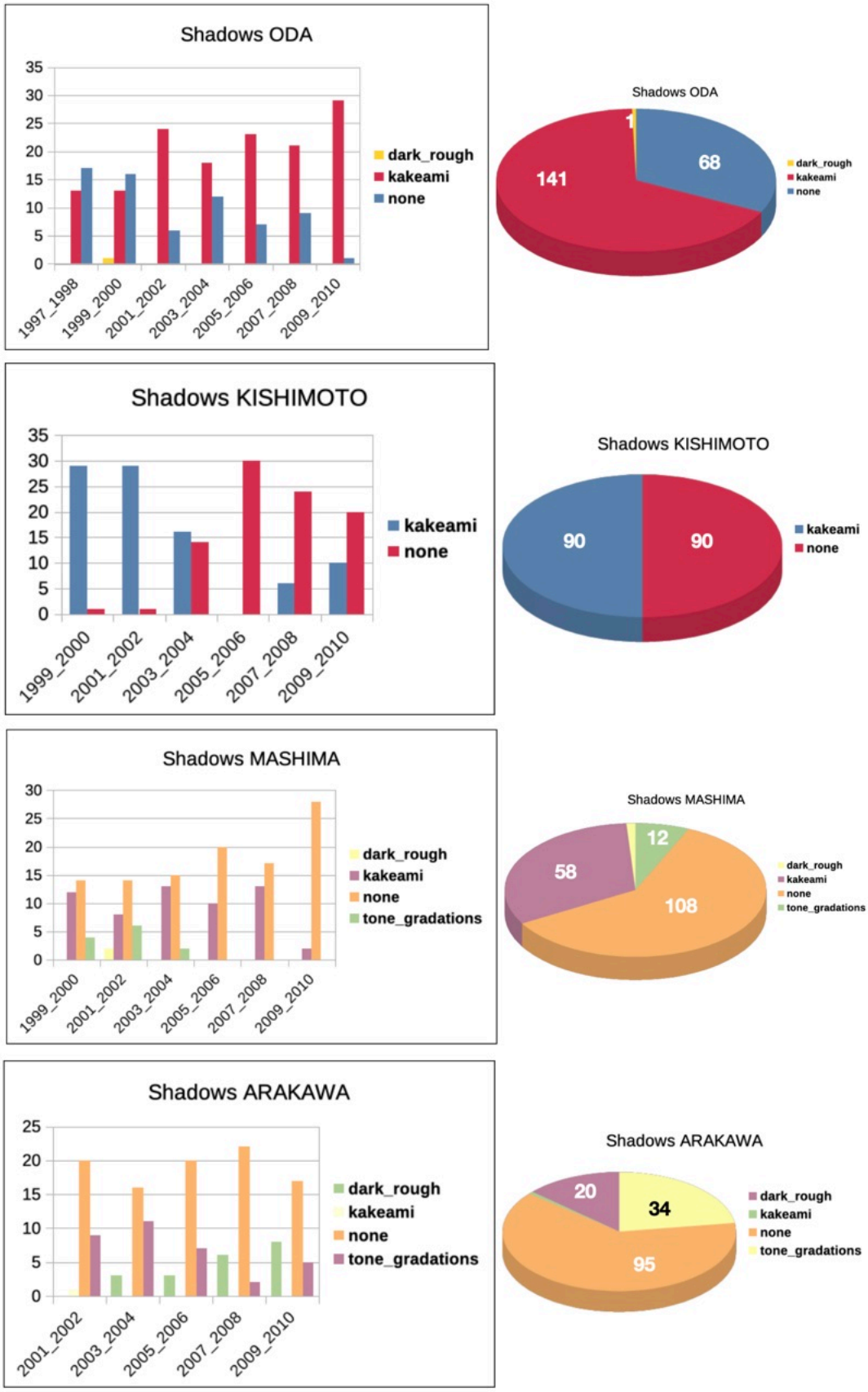
Uso de Líneas, Sombreados y Balance de Realismo

Figura 77. Uso de Líneas (*Line Use*) / Período Bianual



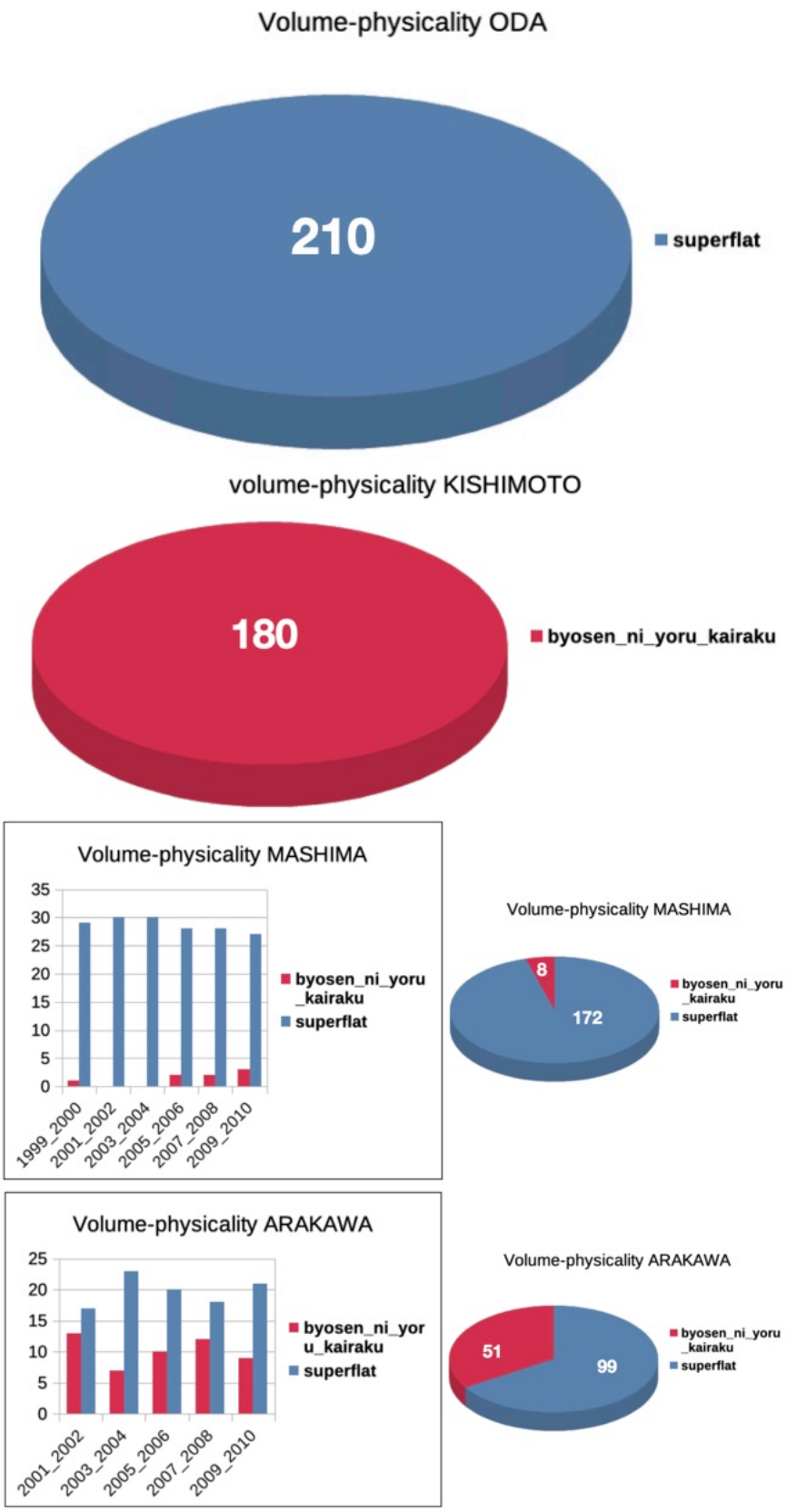
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Figura 78. Sombras (*Shadows*) / Período Bianual



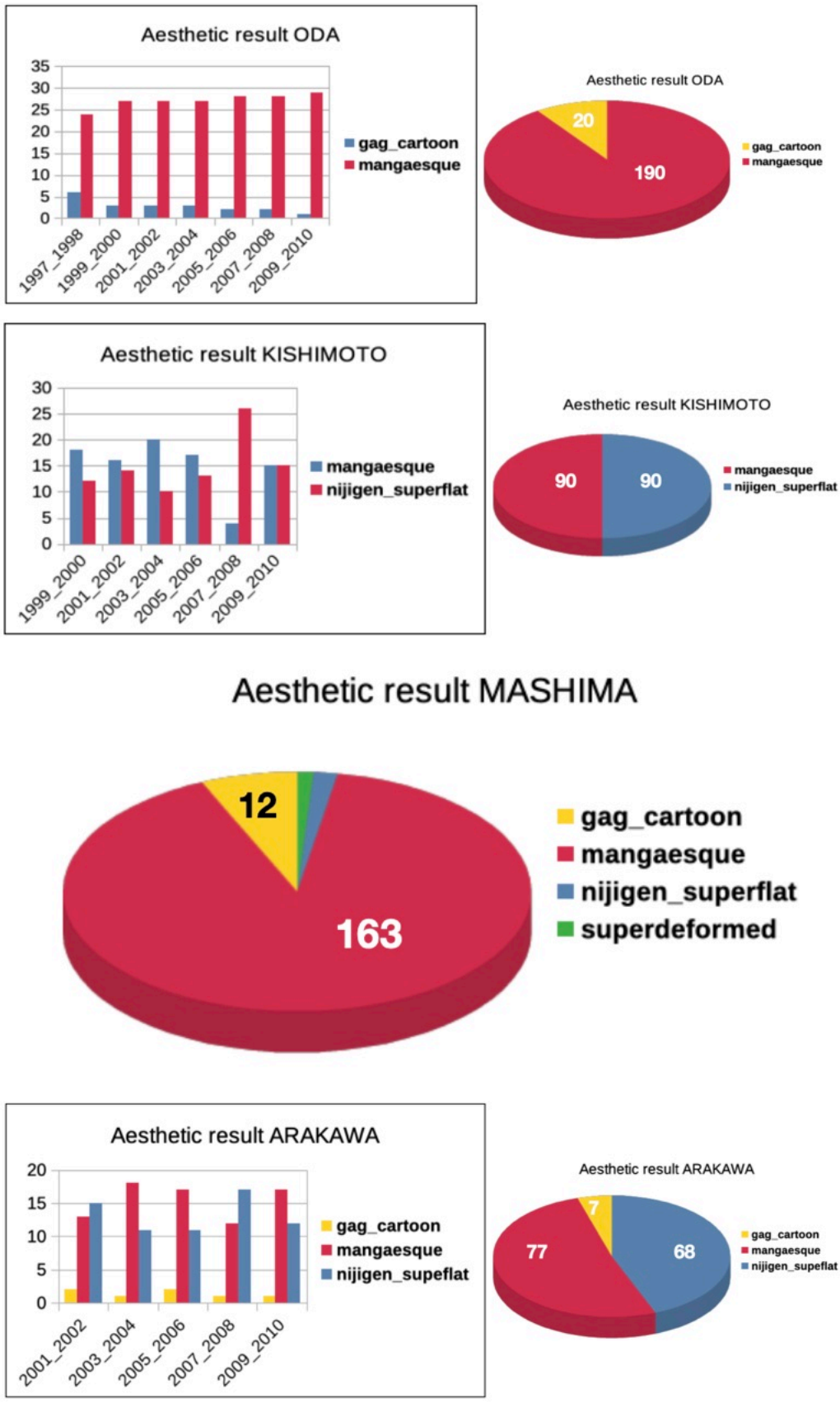
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Figura 79. Volumen y Fisicalidad / Período Bianual



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Figura 80. Resultado Estético / Período Bianual



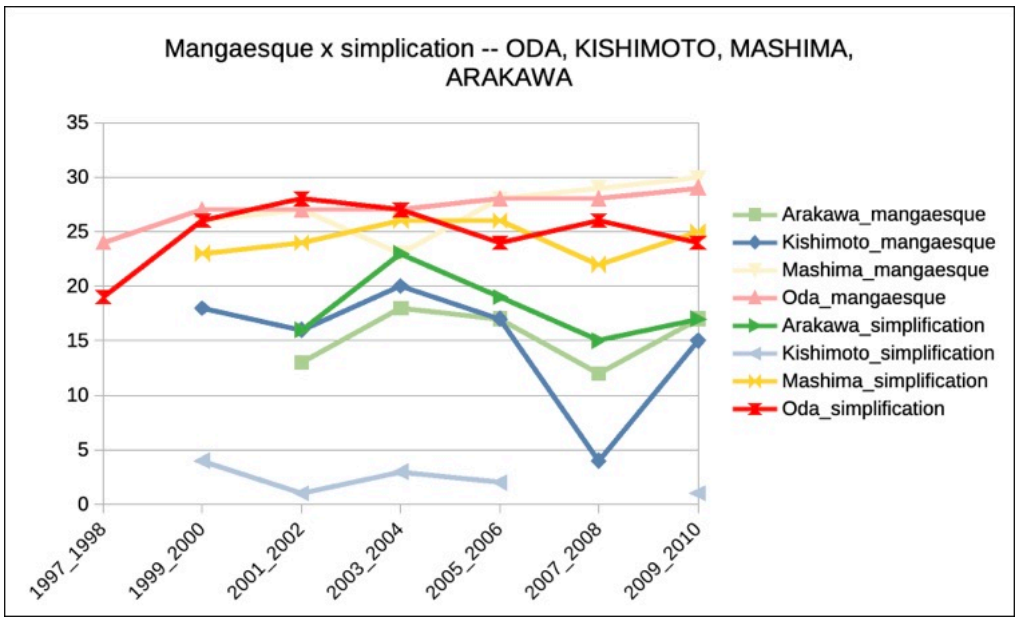
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

A continuación, vamos exponer los resultados de volumen, sombras y uso de manera análoga y conjunta, puesto que consideramos son unas características formales que poseen una combinación y coherencia recíproca reflejada en aspectos como el resultado estético o el grado de realismo de los estilos de dibujo. A nivel de uso de sombras y efectos, encontramos que en Oda predominan las sombras *kakeami*, mientras que Mashima hace un uso más exhaustivo de gradaciones de tonos para tal finalidad, especialmente durante los primeros años de su carrera (figura 78).

En contraste con ambos, a medida que avanza la carrera de Kishimoto y adopta un estilo de líneas más homogéneo y delineado, también abandona gradualmente el uso de sombras de cualquier tipo —en su caso *kakeami*— así como disminuye su uso de líneas o marcas internas como mecanismo de volumen de los personajes (figuras 78 y 79). De este modo, los dibujos de Kishimoto son más limpios y depurados, pero sin sentirse por ello planos, lo que ofrece el efecto conocido como *byōsen ni yoru kairaku*, influencia del método representativo de Ōtomo. También podemos observar que Oda es el autor en el que más predomina el uso de sombras, mientras que Kishimoto es en el que menos. Por su parte, el uso de sombras en Mashima y Arakawa es más variado y ecléctico, pese a que en Arakawa acaba predominando también el no uso de sombras, de manera análoga al caso de Kishimoto.

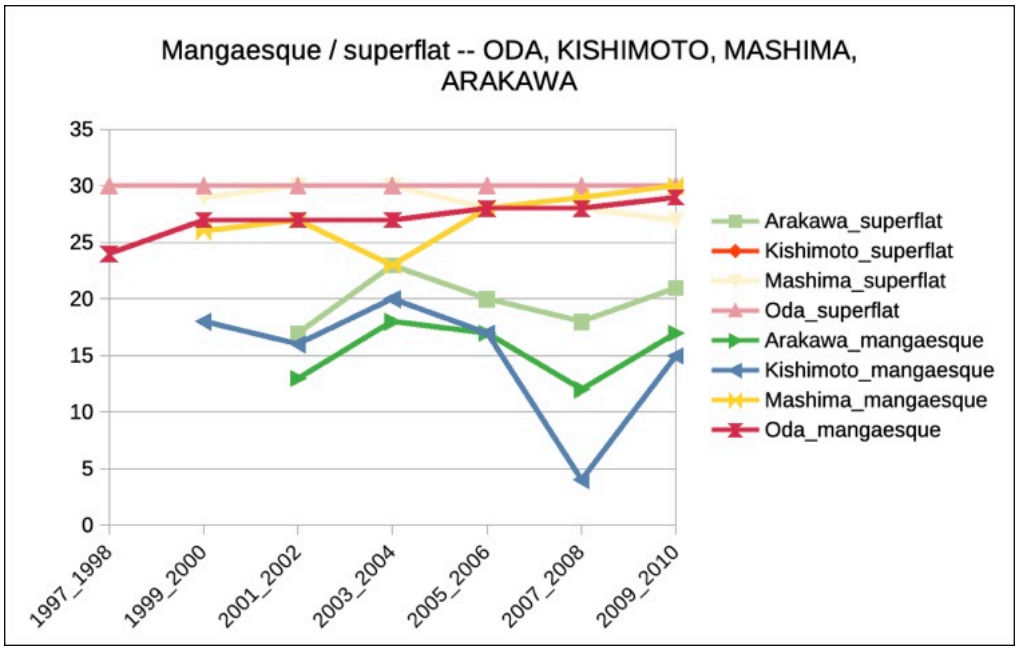
Para profundizar un poco más en estos resultados, las siguientes gráficas (figuras 81-84) ahondan en las dinámicas establecidas entre el volumen, la estética y método representativo.

Figura 81. Mangaesco X Simplificación



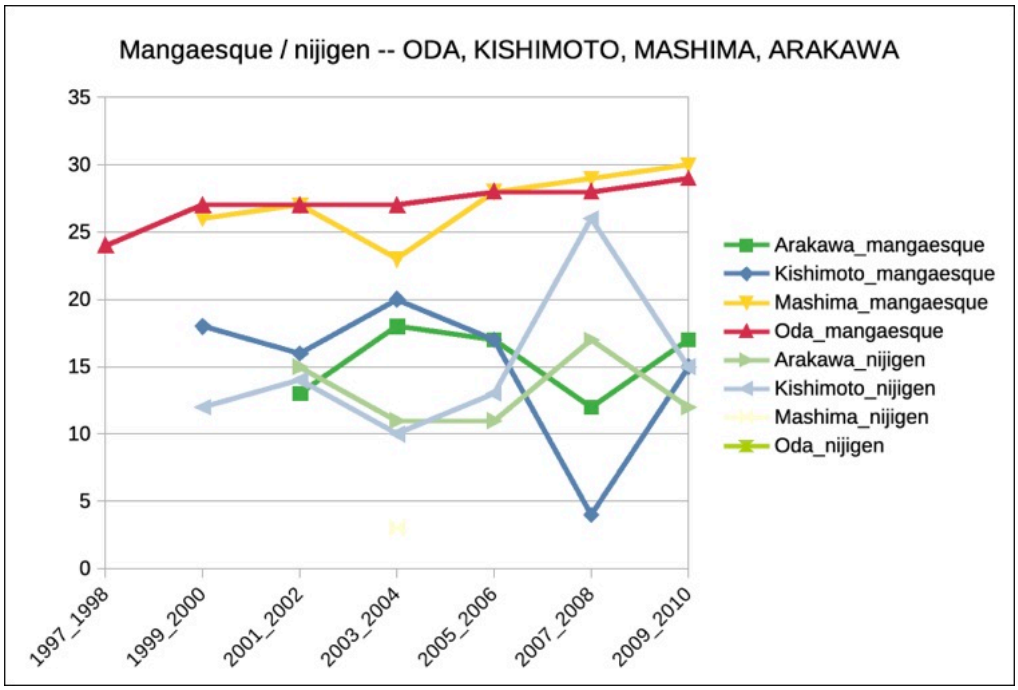
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Figura 82. Mangaesco X Volumen Plano (*Superflat*)



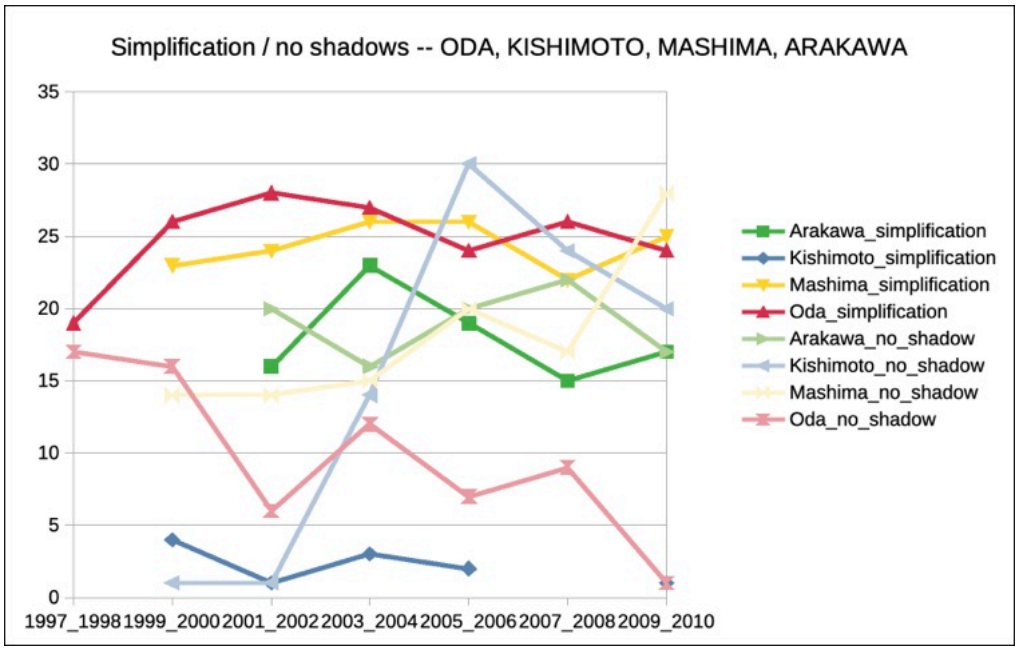
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Figura 83. Mangaesco X Nijigen



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Figura 84. Simplificación X sin Sombras



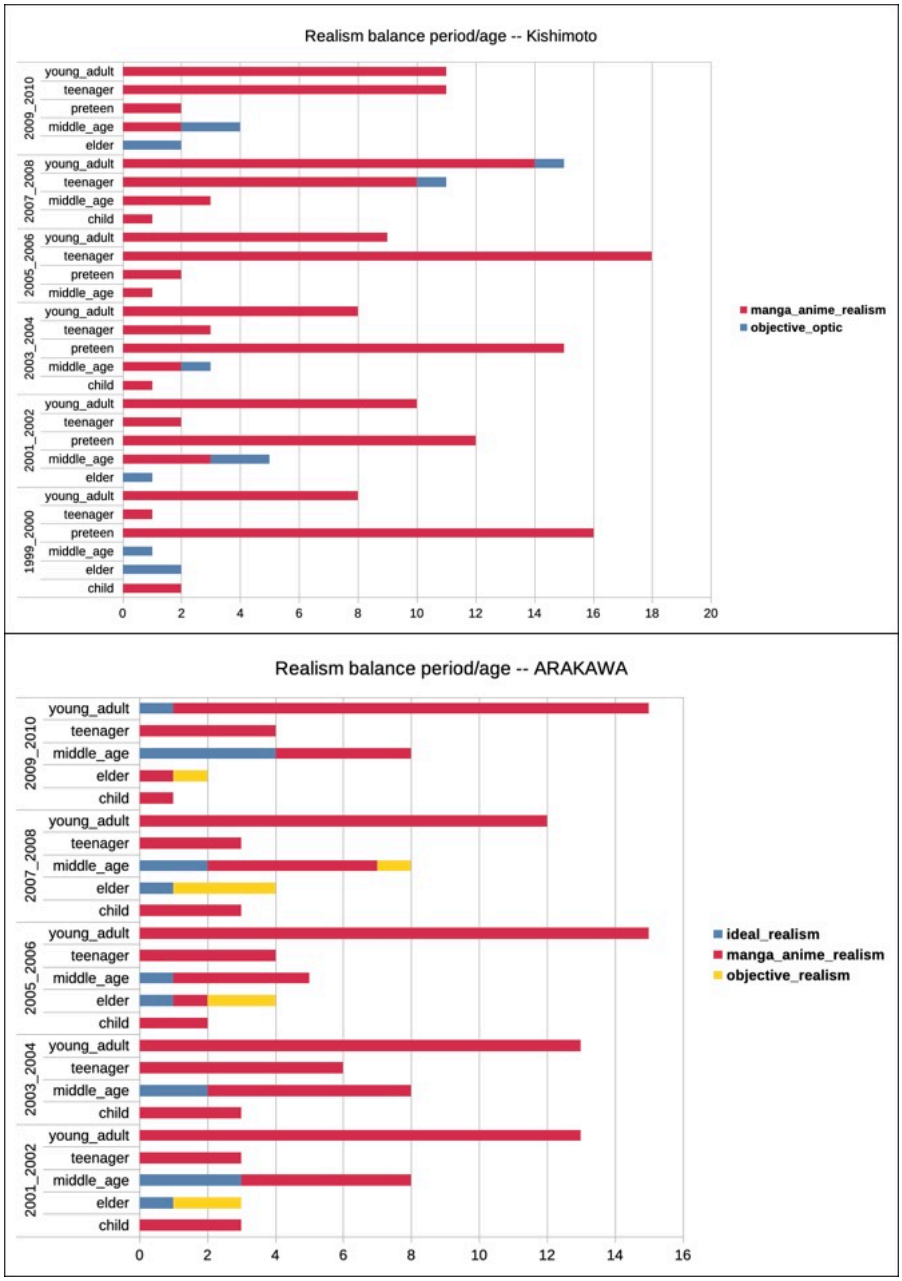
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

En base a estos resultados y gráficas, una lectura o interpretación destacada que se puede extraer de estas dinámicas es que el estilo de Oda es el más puramente "mangaesco", y ello se refleja en el uso de sombras y otros efectos propios del cómic. En el otro extremo encontramos a Kishimoto, cuyo gradual abandono del uso de sombras se compagina con un abandono del componente "mangaesco" en favor de un resultado estético más *nijigen* y afín al *anime* —o lo "animesco"— que alcanza su pico de disparidad entre 2005 y 2009 (figura 83).

Misma dinámica de polos opuestos encontramos en relación al volumen y fiscalidad de los personajes. Por un lado, los de Oda y Mashima son más planos y poseen un aspecto *superflat*, mientras que el volumen de Kishimoto se caracteriza más por un efecto *byōsen ni yoru kairaku* (figura 82). De nuevo, el caso de Arakawa marca la peculiaridad de esta tendencia, puesto que aunque predomine una falta de volumen en su estilo, también se detecta una presencia e incremento gradual de personajes con volumen *byōsen ni yoru kairaku*, que denota una tensión estética similar a la de Kishimoto en el mismo intervalo temporal a final de la década (figura 82).

Por último, estas dinámicas entran también en relación con métodos de representación y uso de líneas. En los casos de Oda y Mashima predomina la simplificación casi de manera total, salvo en casos contados de personajes con una estética gag, donde se refleja un mayor uso de líneas (figura 84). De manera análoga a la estética "mangaesca" en sus estilos, en Kishimoto la segmentación es un método representativo constante y predominante, producto de la influencia de Ōtomo, y que junto con sus tendencias a nivel de volumen y estética, hacen que, a grandes rasgos, su estilo de dibujo sea más realista (figura 84). Del mismo modo que con el volumen, el estilo de Arakawa sería el más afín al de Kishimoto en términos de método representativo, aunque sin acabar de imponer la segmentación como una característica predominante de su estilo. Para ofrecer otra capa de lectura a estos resultados, las siguientes gráficas (figura 85) muestran como los distintos rangos de realismo formal —ya sea ideal u objetivo— se relacionan con personajes de mediana y avanzada edad, los cuales también poseen una presencia notable en *Naruto* y especialmente *Fullmetal Alchemist.*

Figura 85. Balance de Realismo X Edad/˝Género — Kishimoto y Arakawa



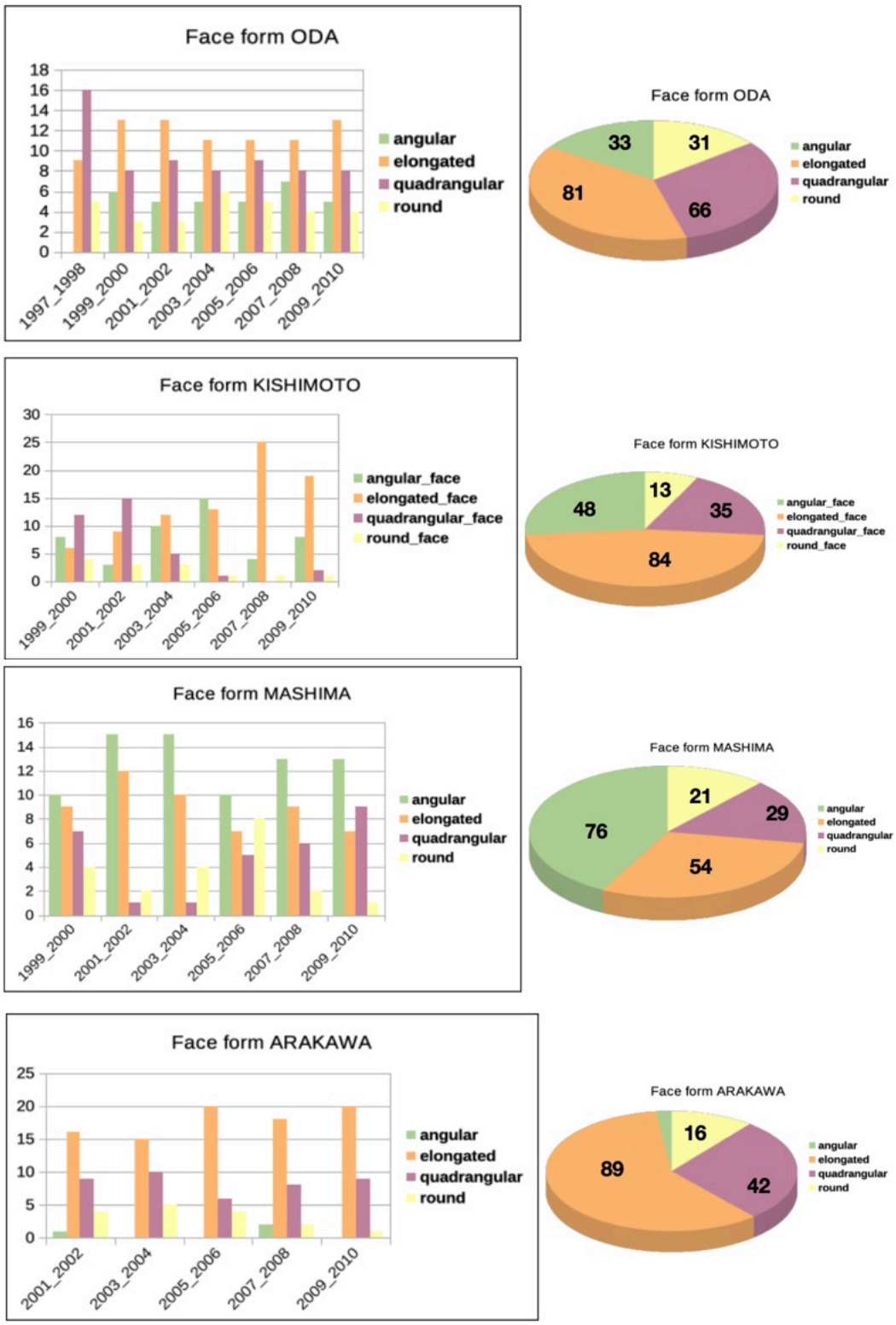
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Como se puede apreciar especialmente en el caso de Arakawa, la tendencia a ciertos grados de realismo —que congregan en sí el uso de métodos representativos como la segmentación o una estética *nijigen*, entre otros aspectos — se ajusta al parámetro de edad de personajes, y más específicamente a aquellos de más avanzada edad (figura 85) . De hecho, esta tendencia también podría explicar el uso puntual de ciertos tipo de sombreados más sucios y oscuros, propios de la estética del *gekiga* o manga adulto.

Rostros y Peinados (figuras 86 - 87)

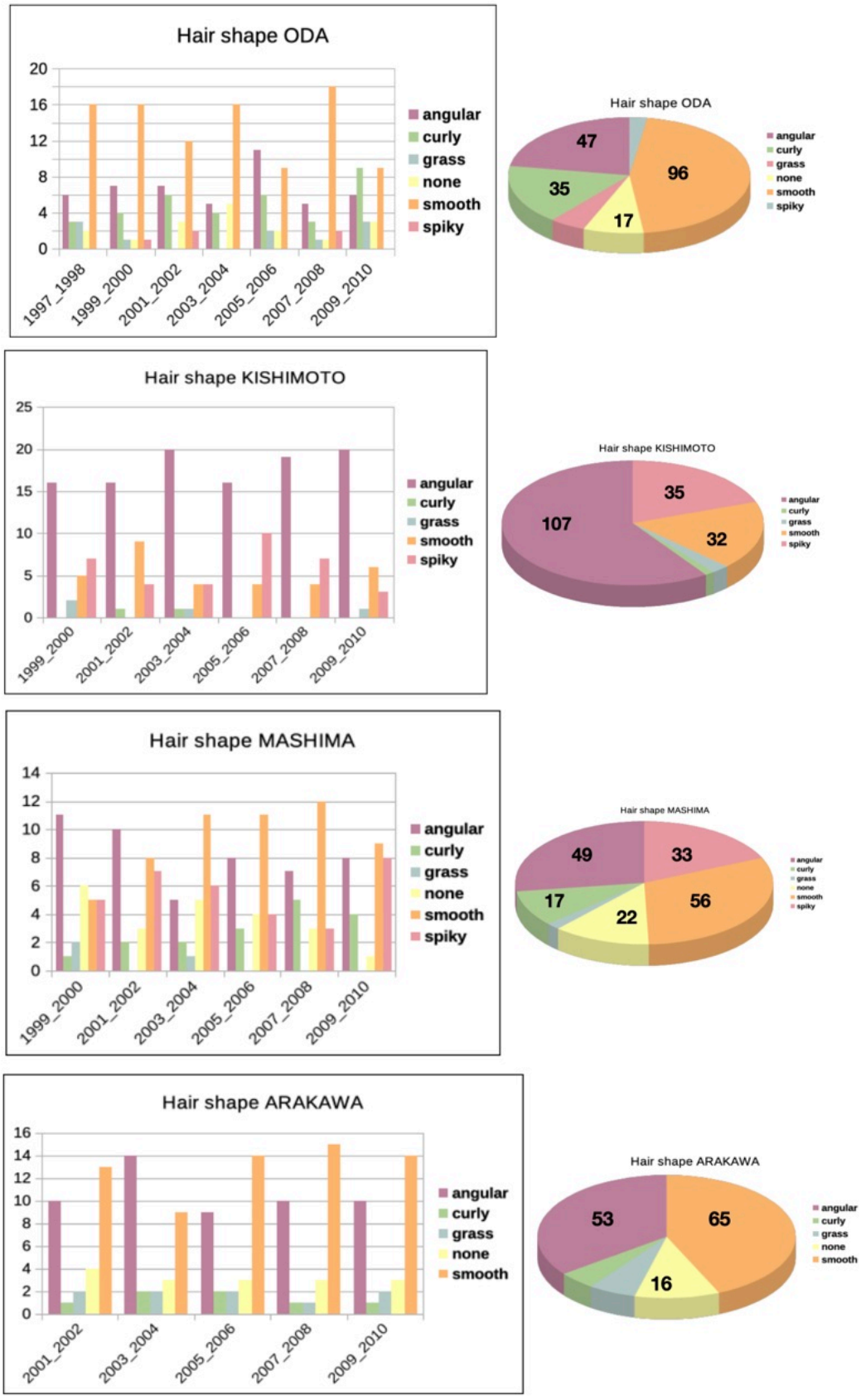
Formas, Tipos y Orejas

Figura 86. Forma de Rostro (*Face Form*) / Período Bianual



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Figura 87. Forma de Rostro (*Face Form*) / Período Bianual

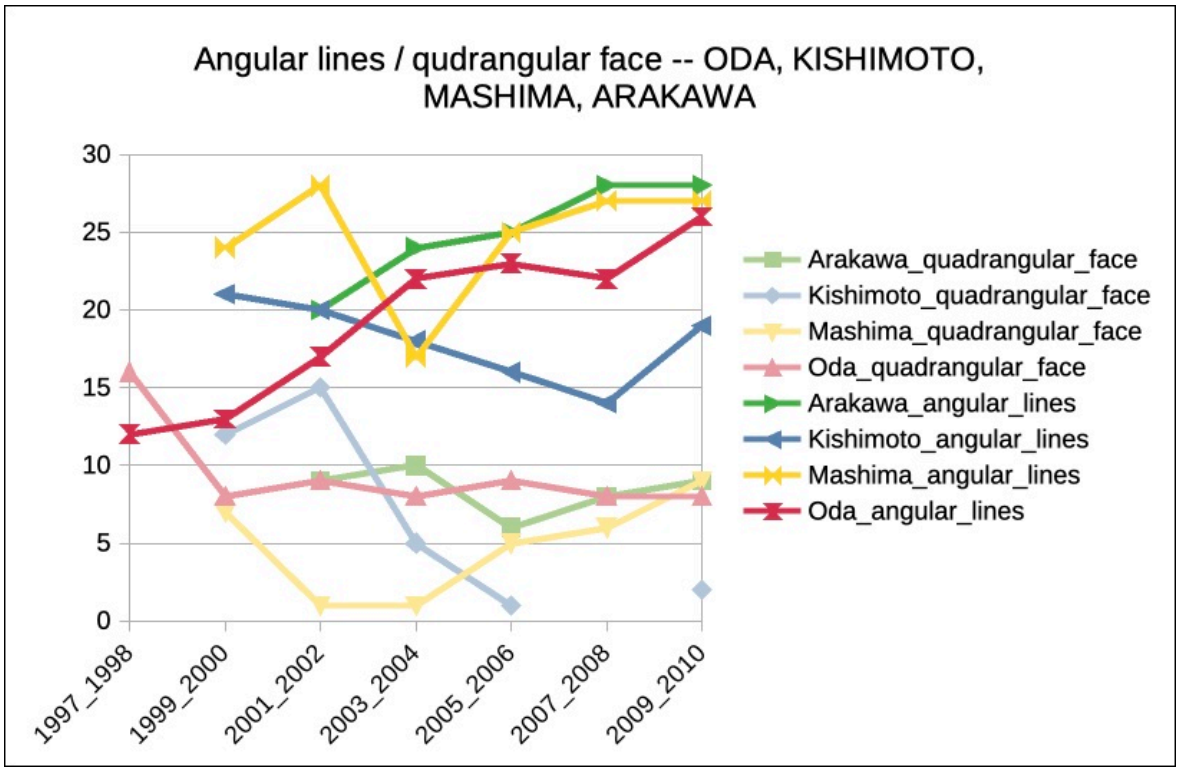


Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

En este apartado vamos a presentar los resultados al respecto de forma de rostros y peinados, puesto que ambos en combinación constituyen el contorno y silueta de la cabeza de los personajes. En este sentido, en los cuatro casos de estudio encontramos una gradual tendencia a rostros alargados —casos de Oda, Kishimoto y Arakawa— y angulares —caso de Mashima, donde los rostros angulares siempre han sido predominantes— en detrimento de los rostros de forma cuadrangular o redonda, que en Oda se mantendrán como una tendencia relevante pese al aumento de rostros alargados (figura 86).

Para añadir más matices a esta lectura, la siguiente gráfica (figura 88) muestra como el incremento y mayor uso de líneas angulares se compagina con el descenso de rostros de forma cuadrangular, que en algunos estilos —como los de Oda y Kishimoto— habían sido predominantes durante los primeros años de sus carreras.

Figura 88. Líneas Angulares X Rostros Cuadrangulares

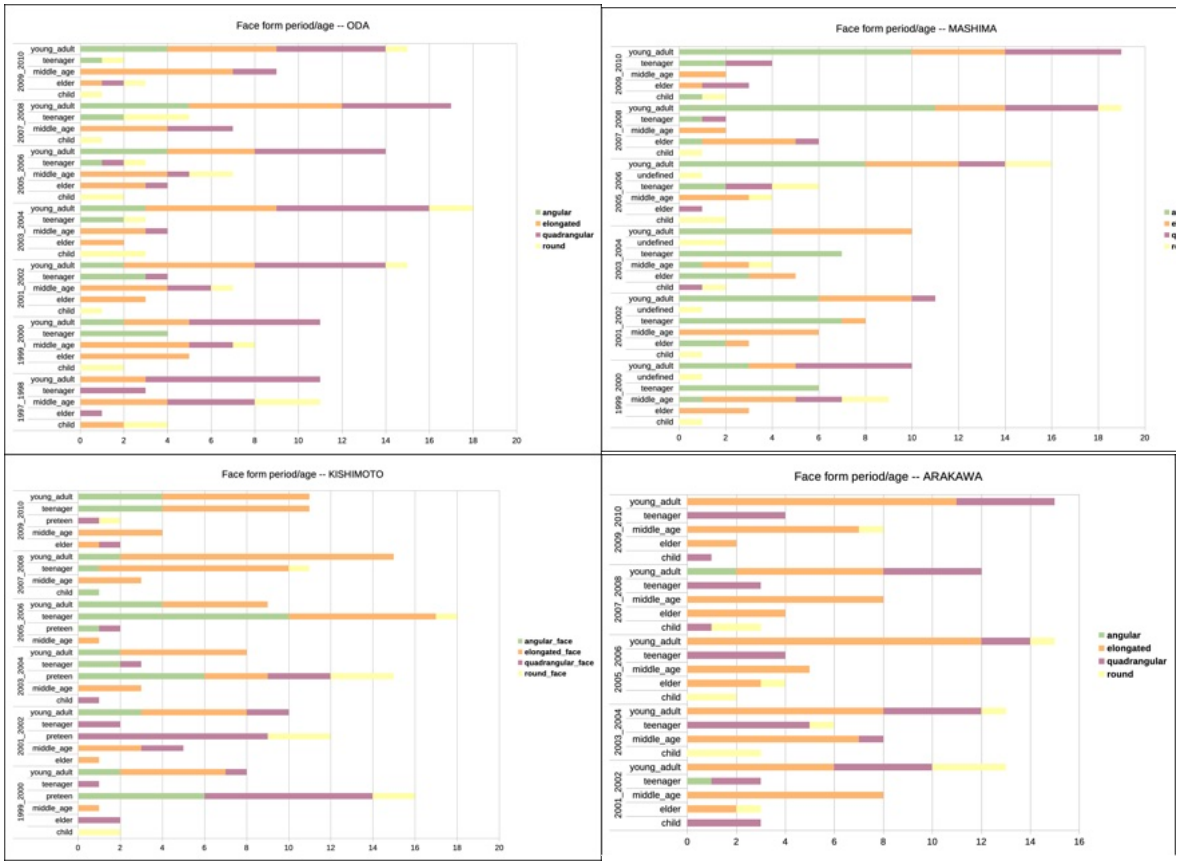


Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Otra lectura interesante que podemos introducir es la relación entre el incremento de rostros angulares y los personajes adultos, ya sean jóvenes adultos, de mediana edad o avanzada edad. Las siguientes gráficas muestran esta tendencia, localizando los rostros alargados principalmente en personajes de mediana y avanzada edad y, especialmente, en los casos de Kishimoto y Arakawa, donde es también una tendencia predominante en los jóvenes adultos (figura 89).

Por su parte, en los casos de Oda y Mashima combinan también formas angulares o cuadrangulares (figura 89). Una explicación preliminar a estas dinámicas se deba también al mayor número de personajes adultos y de mediana edad en los casos de Arakawa y Kishimoto, donde además en el caso de este último se corresponde al incremento de edad de los personajes según avanza la historia de *Naruto.*

Figura 89. Forma de Rostro X Período / Edad

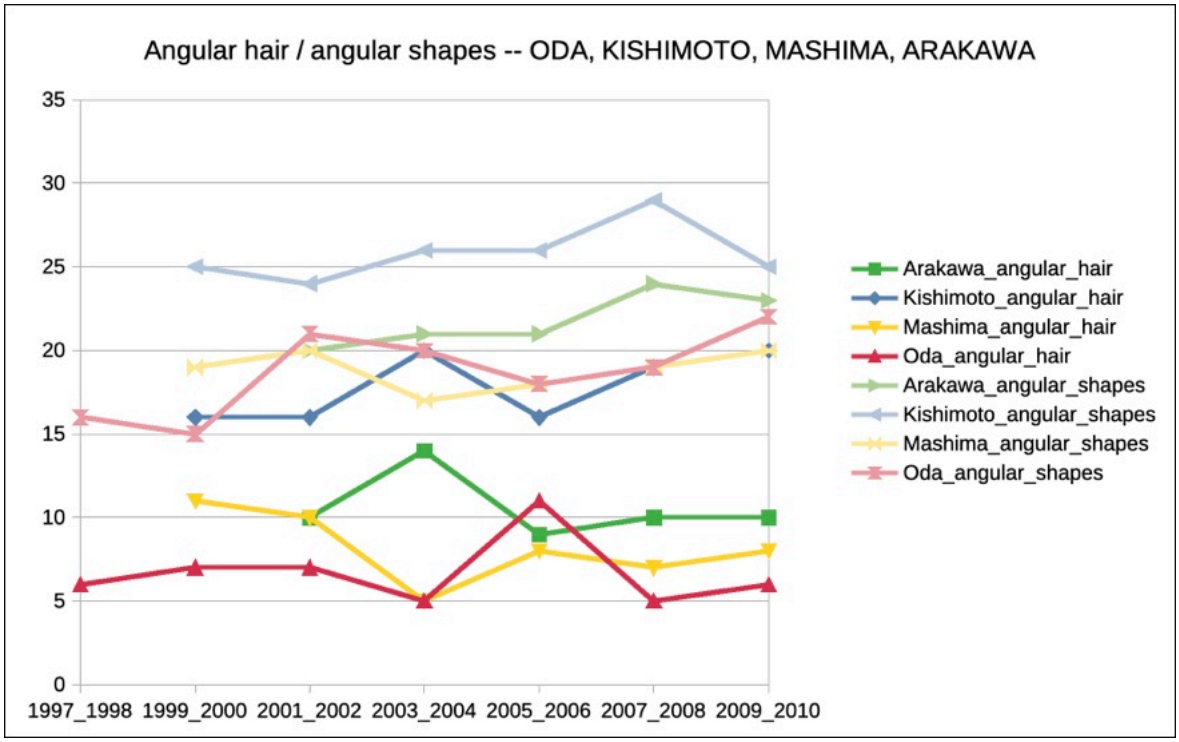


Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

A nivel de peinados, en Oda se refleja un predominio de peinados lisos, junto a una constante menor de peinados angulares, mientras que en Arakawa encontramos un mayor equilibrio entre peinados lisos y angulares, con un cierto descenso de estos últimos a mediados de década. En Mashima, en cambio, el descenso de peinados angulares en favor de los lisos es más gradual, aunque en su caso una existe mayor predilección por peinados puntiagudos a lo largo de su carrera. En constante con los otros tres casos, los peinados angulares son predominates y constantes en el estilo de Kishimoto, con una presencia también destacada de los peinados puntiagudos.

La siguiente gráfica (figura 90) pone en relación los peinados angulares con el uso de formas angulares, y refleja que ambas tendencias no parecen ir en consonancia —salvo en el caso de Kishimoto— puesto que los peinados angulares se cuentan entre cinco y quince personajes, mientras que el uso de formas angulares es predominante en más de veinte personajes por artistas.

Figura 90. Peinado Angular X Formas Angulares

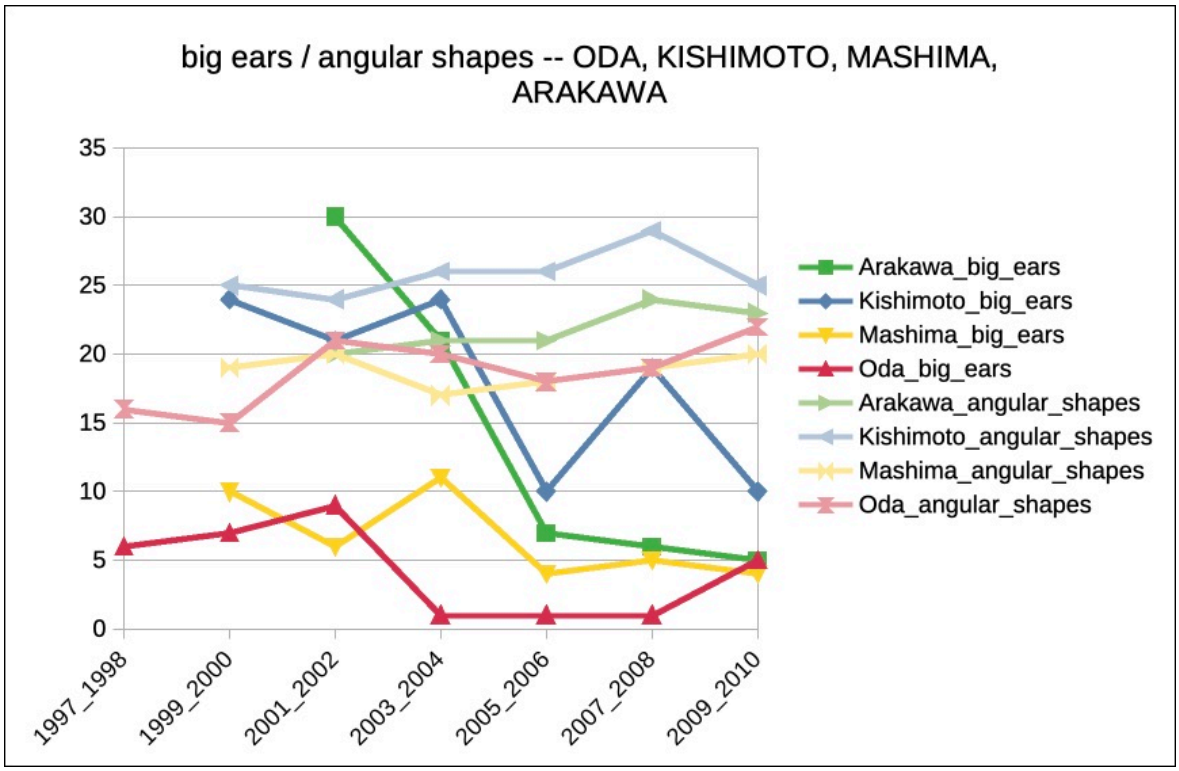


Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Por último, otro elemento que podemos poner en relación al peinado y la forma de rostro, y que también refleja la tendencia general por ciertos estilismos formales, son las orejas, tanto en forma como tamaño. La siguiente gráfica muestra como, por lo general, el descenso de orejas grandes —que suelen implican formas más redondeadas, y por tanto podríamos considerar que más “mangaescas”— no se corresponde a la hegemonía y aumento de formas angulares en los estilos de los cuatro casos de estudio.

De este modo, podemos concluir que la tendencia a líneas y formas angulares, tiene un impacto en aspectos colindantes del rostro de los personajes, como puede ser las orejas y en algunos casos los tipos de peinado (figura 91).

Figura 91. Orejas Grandes X Formas Angulares

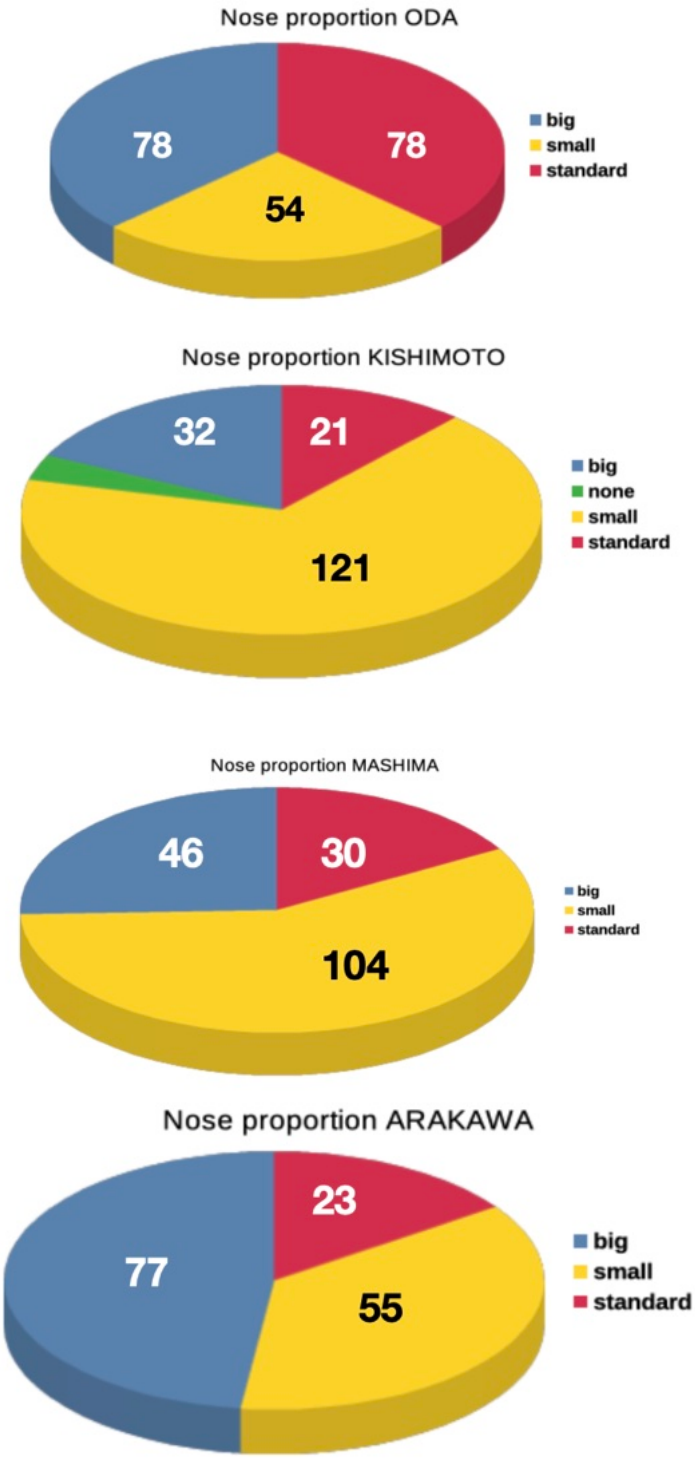


Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Nariz y Boca (figuras 92 - 93)

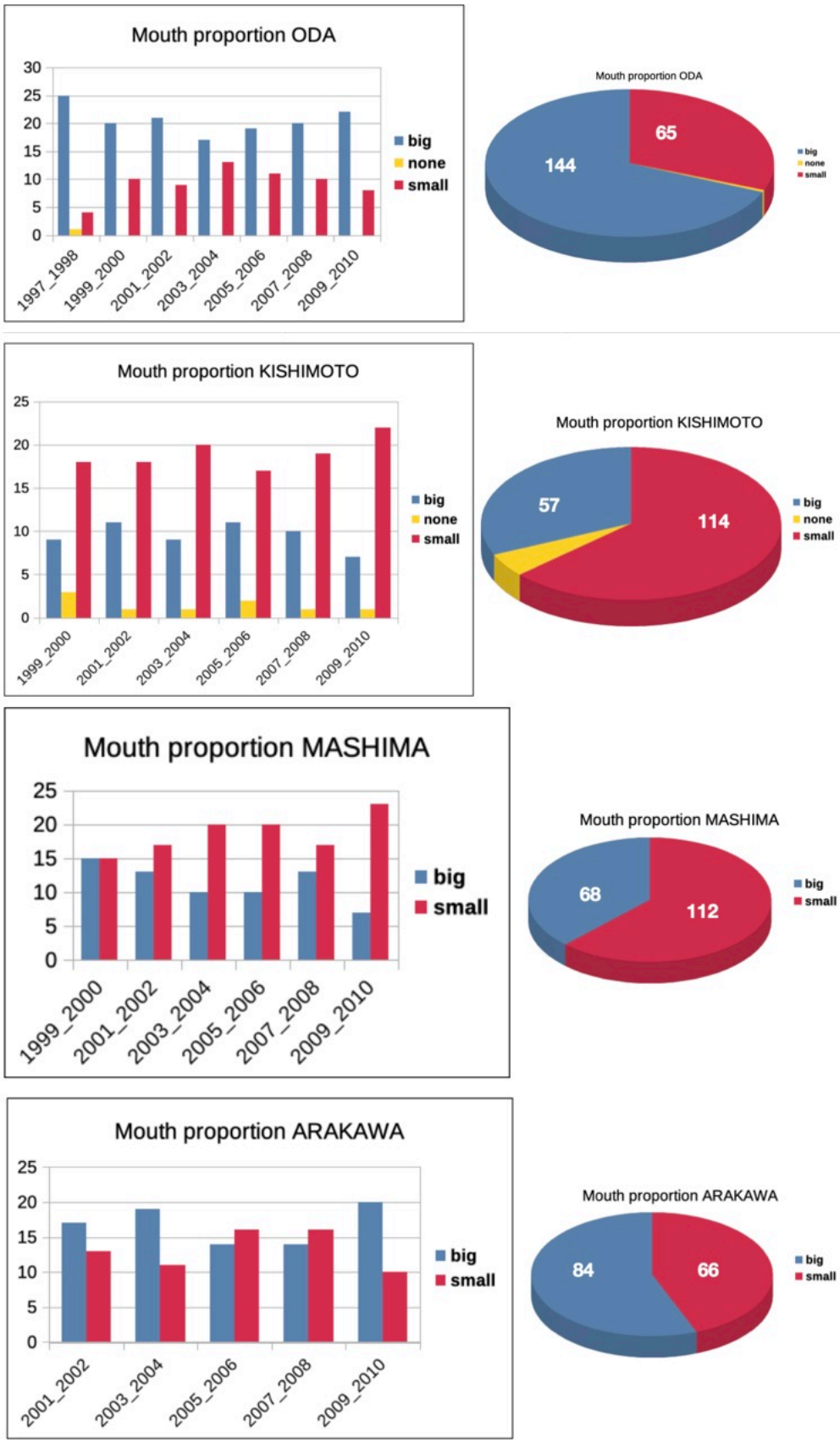
Tamaños, Tipos, Efectos y Labios

Figura 92. Proporción de la Nariz



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Figura 93. Proporción de la Boca



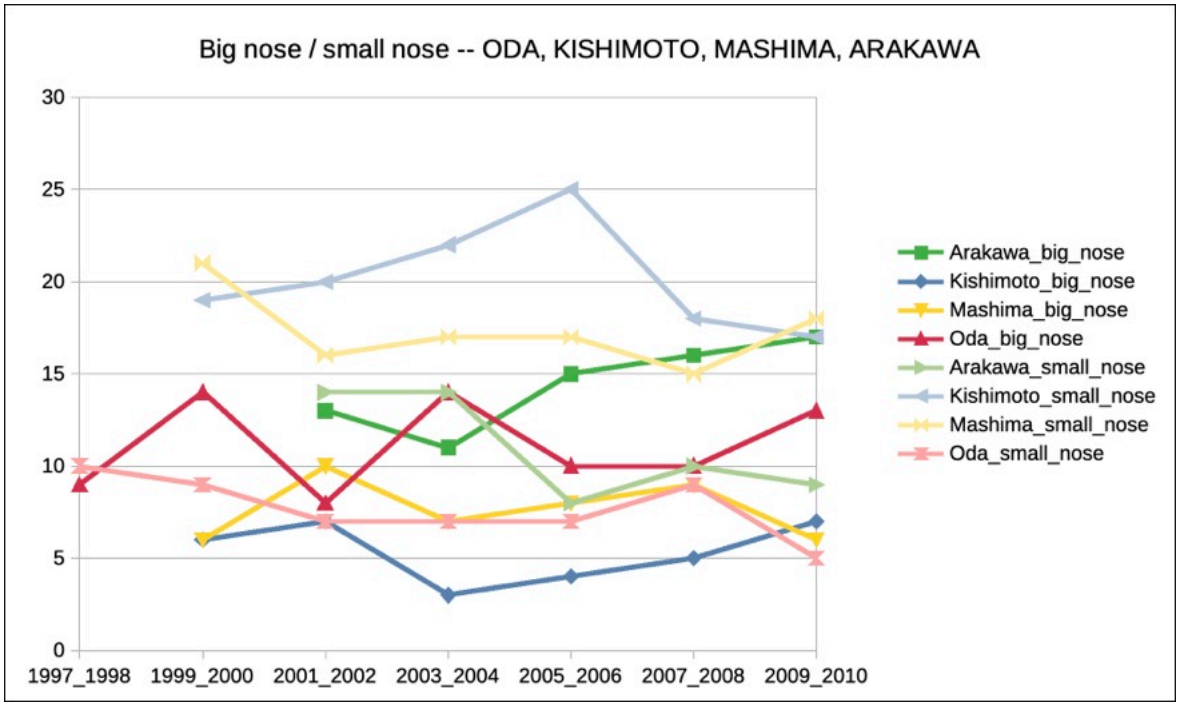
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Empezaremos este apartado haciendo un recuento del tamaño de nariz y boca, para más adelante definir cuales son los tipos más destacados y predominantes entre los cuatro casos. A nivel de tamaño de nariz, en Oda predominan en equilibrio las narices de tamaño grande y normal —al menos más de dos tercios— mientras que en Kishimoto y Mashima predomina la nariz pequeña, al ocupar tres tercios aproximadamente en cada caso. De manera similar a Oda, Arakawa también presenta un equilibrio mayoritario entre nariz grande y pequeña en su caso, siendo la estándar minoritaria (figura 92).

En cuanto al tamaño de las bocas, en Oda predominan claramente las bocas grandes, aunque también destaca un gradual aumento destacado de bocas pequeñas. En Mashima, por contra, notamos una tendencia similar pero más equilibrada, ya que en su caso el numero de bocas pequeñas siempre ha sido mayor. Misma tendencia que encontramos en Kishimoto, donde la presencia de bocas pequeñas es aún mayor y más predominante (figura 93). Del mismo modo, tanto Mashima como Kishimoto tienden a ocultar los dientes de los personajes cuando estos tienen la boca abierta. Por otro lado, Arakawa presenta el panorama más discutido y equilibrado entre bocas grandes y pequeñas, al imponerse estas últimas entre los años 2005 y 2008.

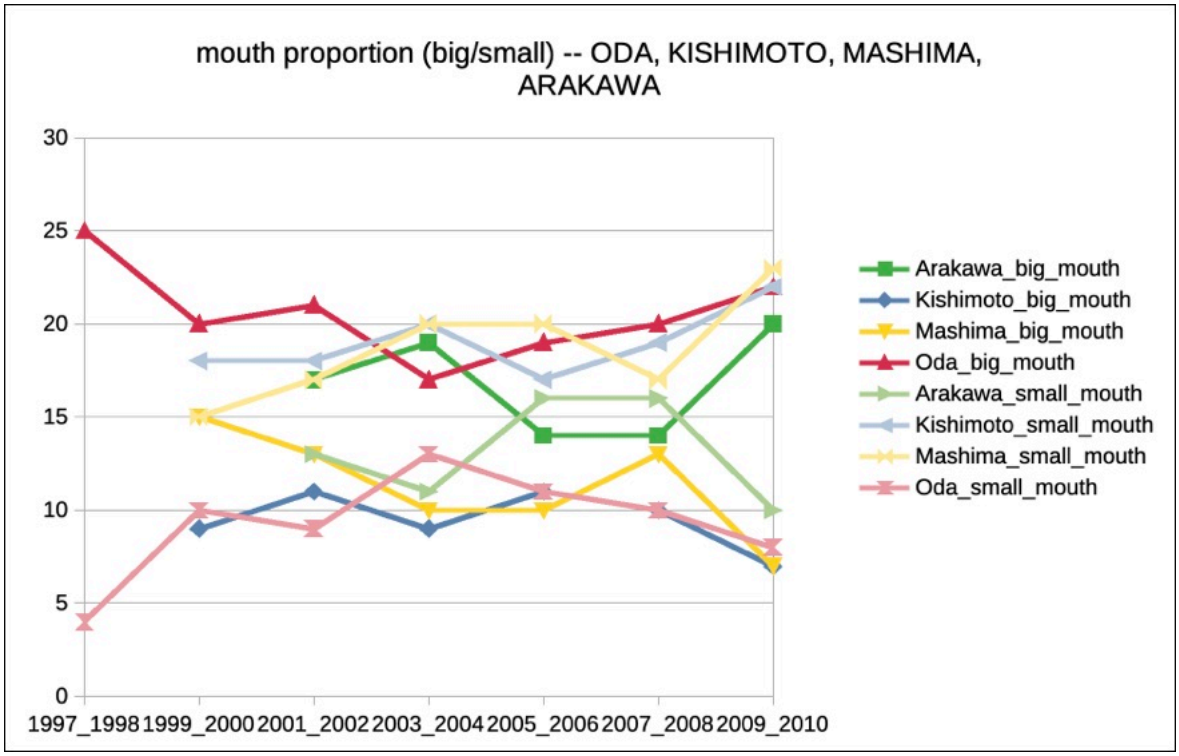
Las siguientes gráficas (figuras 94 y 95) presentan en mayor detalle las ambivalencias entre distintos tamaños de nariz y boca entre los cuatro casos.

Figura 94. Nariz Grande / Nariz Pequeña



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

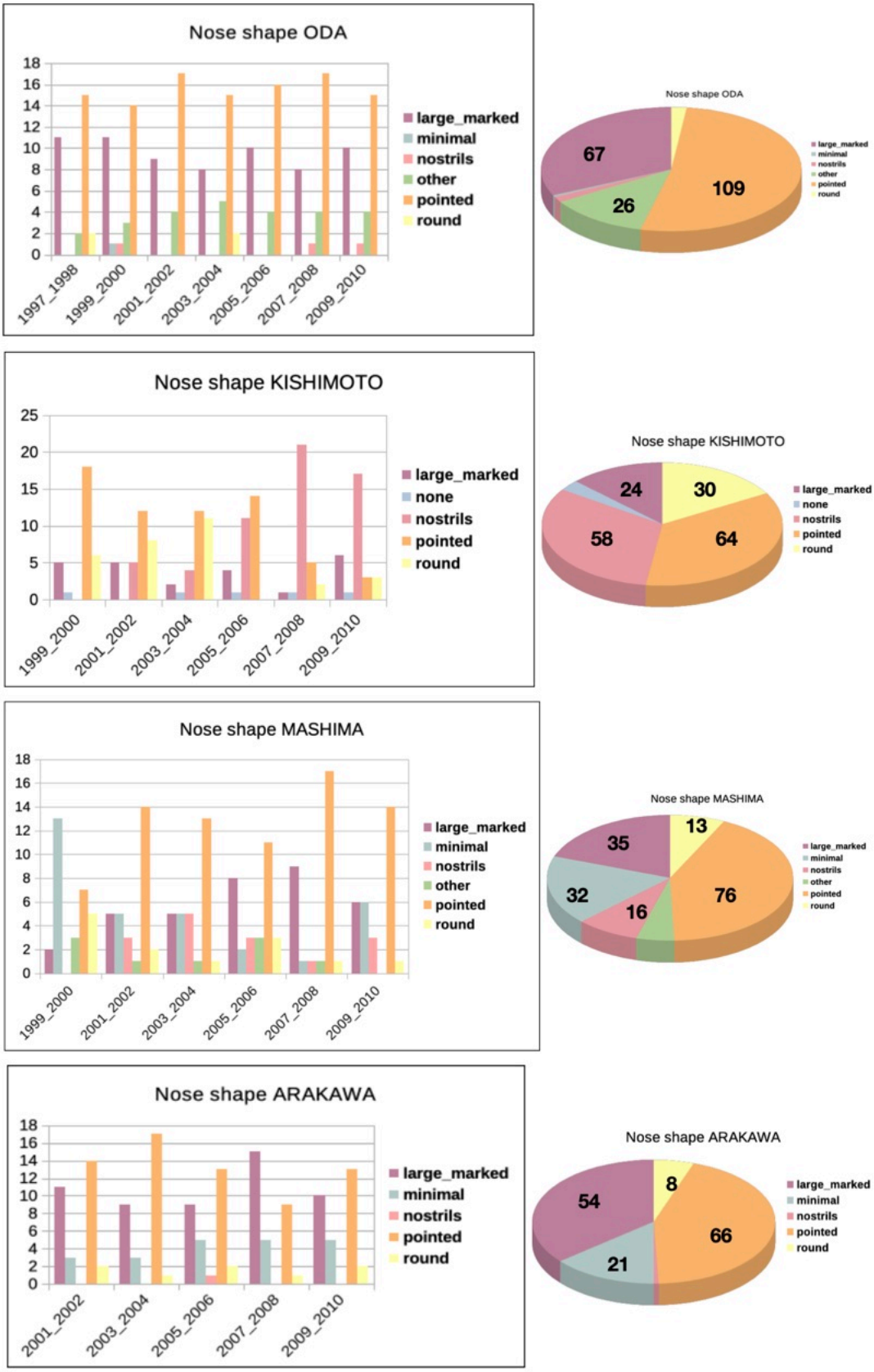
Figura 95. Boca Grande / Boca Pequeña



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Al respecto del tipo y forma de nariz (figura 96), así como de boca —que en, este caso, se centraría más en el efecto o textura de los labios— en los cuatro casos detectamos que el tipo de nariz puntiaguda es el más predominante seguido del tipo de nariz marcada, que en algunos casos como Mashima o Arakawa, cobra más relevancia con el paso de los años o incluso llega a imponerse a mediados de década. Un caso particular a destacar es el de Kishimoto, donde gradualmente también destacan de manera predominante las fosas nasales (*nostrils*) como método de representación de la nariz. Aunque profundizaremos en torno a ello en el siguiente bloque, esta solución formal minimalista pero más realista puede considerarse una influencia de los *mangaka* de la n*ew wave* del manga.

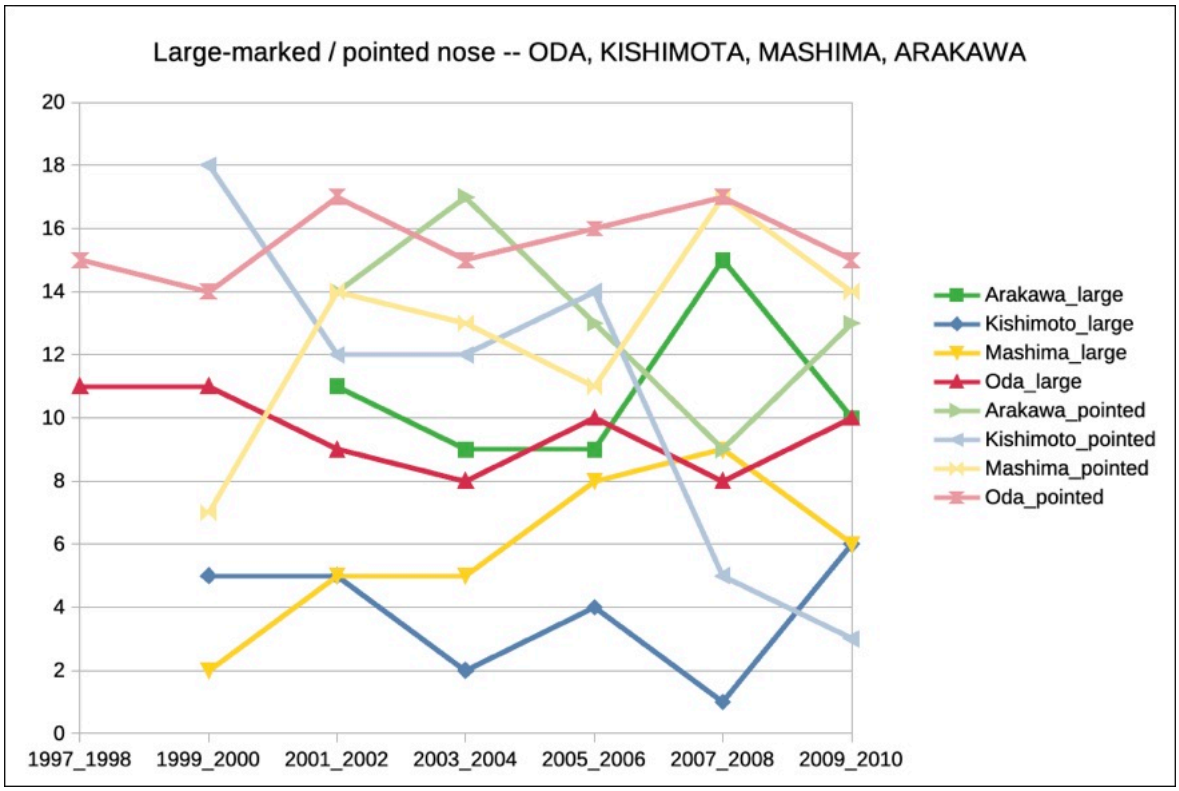
Figura 96. Forma de Nariz



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Además de las gráficas que ofrecen dichas lecturas (figura 96), a continuación también expondremos una gráfica conjunta que muestra por autor la evolución de los tipos puntiagudos y marcados (figura 97).

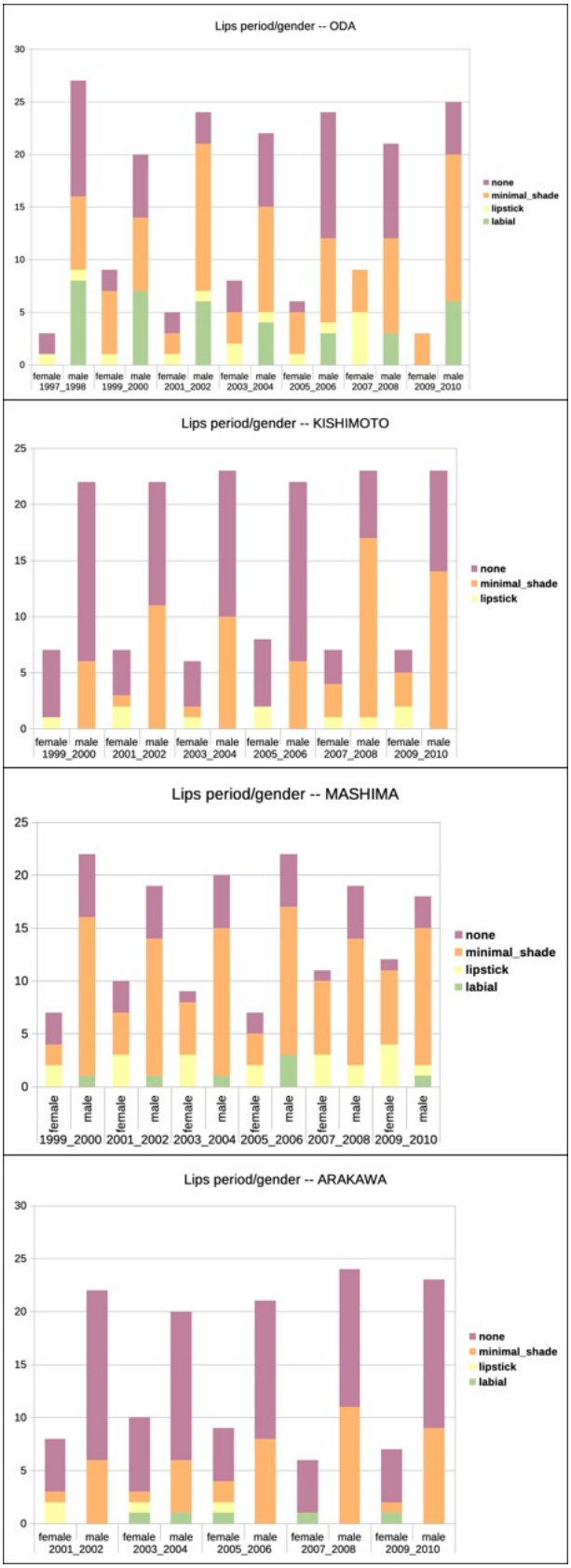
Figura 97. Nariz Marcada x Nariz Puntiaguda



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

En lo que respecta al tipo de bocas o labios (figura 98), hemos considerado que los resultados a exponer son más interesantes y rigurosos si se extraen teniendo directamente en cuenta el parámetro del género del personaje. Por un lado, encontramos que en los estilos de Kishimoto y Arakawa predominan las bocas sin ningún tipo de efecto o añadido independientemente del género del personaje, aunque en los cuatro casos vemos también una predominancia destacada e incremento gradual —especialmente en los casos de Oda y Arakawa— del uso de una pequeña sombra o marca para destacar el labio. En cualquier caso, tanto en Oda como en Mashima el uso de algún efecto —generalmente marca de pinta labios— para realzar la boca o el labio es mayor en personajes femeninos que masculinos.

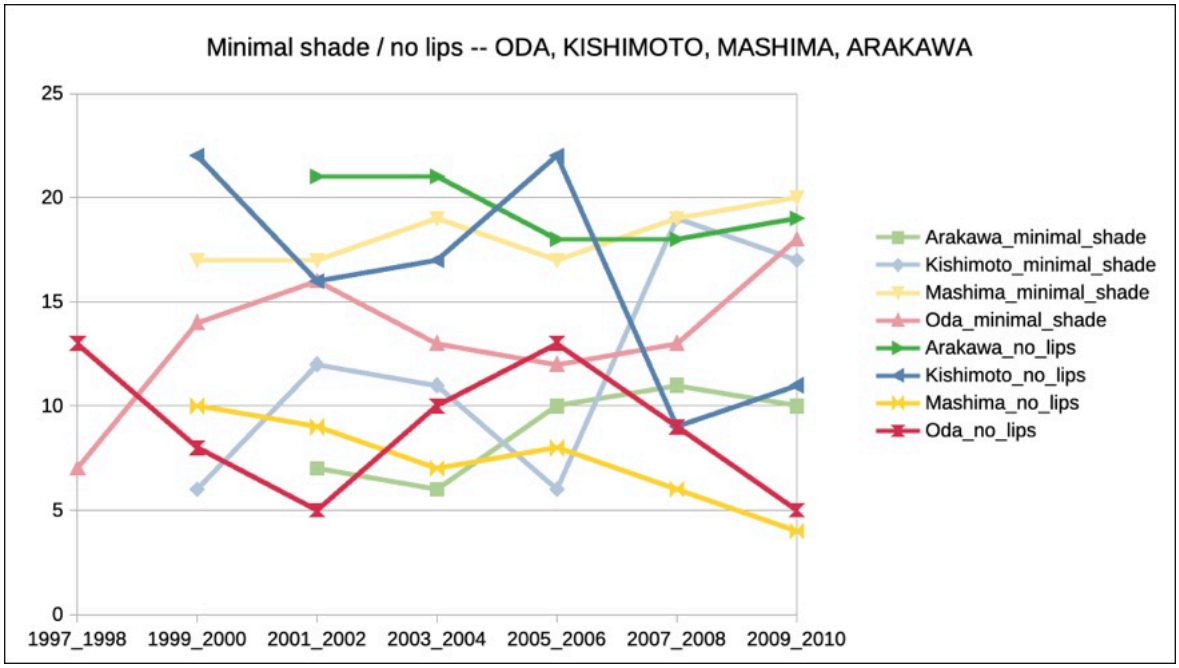
Figura 98. Labios X Período / Género



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

A continuación, además de las gráficas que ilustran estos resultados, exponemos también una gráfica conjunta que muestra la evolución de las soluciones destacadas (figura 99).

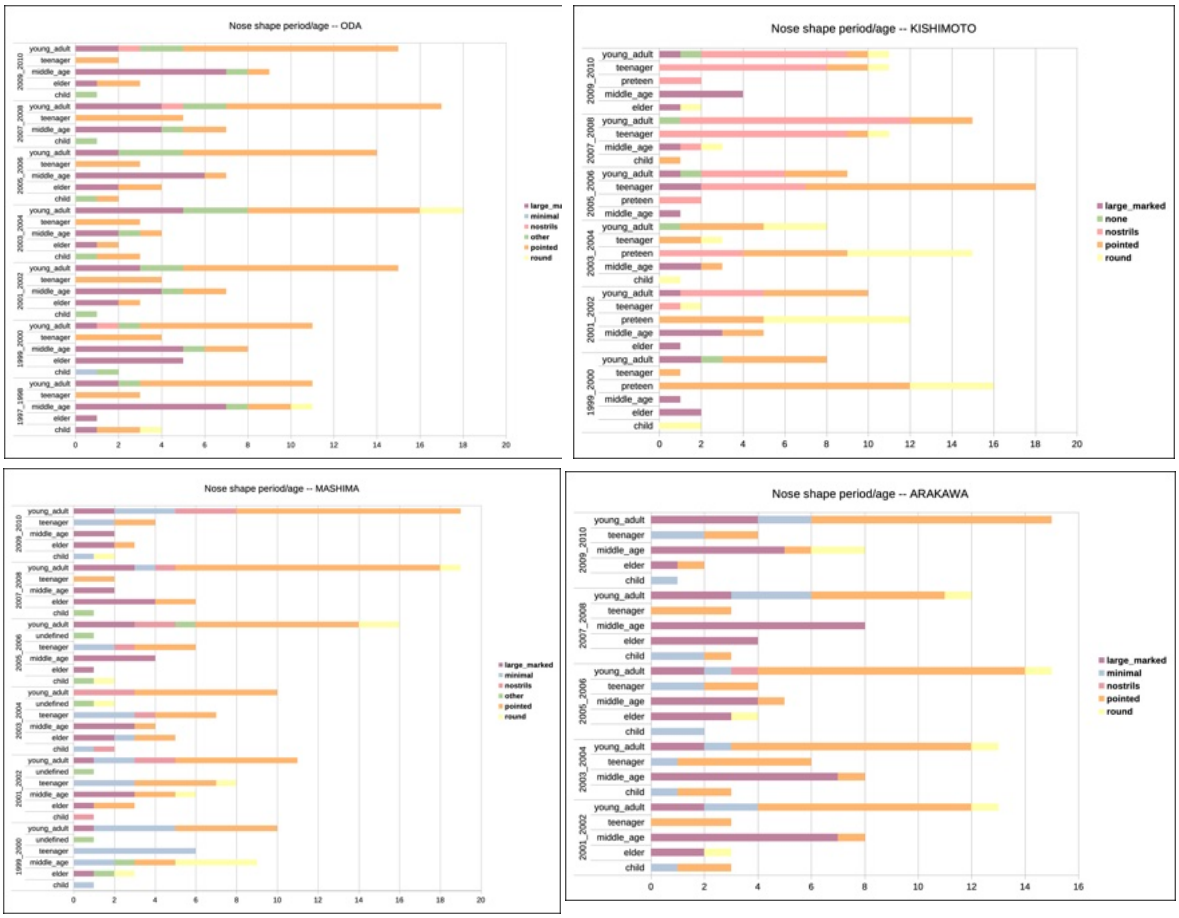
Figura 99. Ligero Sombreado x Sin Efecto



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Por último, vamos a contrastar el uso de diferentes tipos de nariz en base al parámetro de edad de los personajes. Como podemos observar en las siguientes gráficas (figura 100), la nariz marcada se localiza principalmente en personajes adultos o de mediana edad en los cuatro casos, mientras que la nariz redondeada o “minimal” es más habituales de personajes niños o preadolescentes.

Figura 100. Labios (*Lips*) X Período / Género

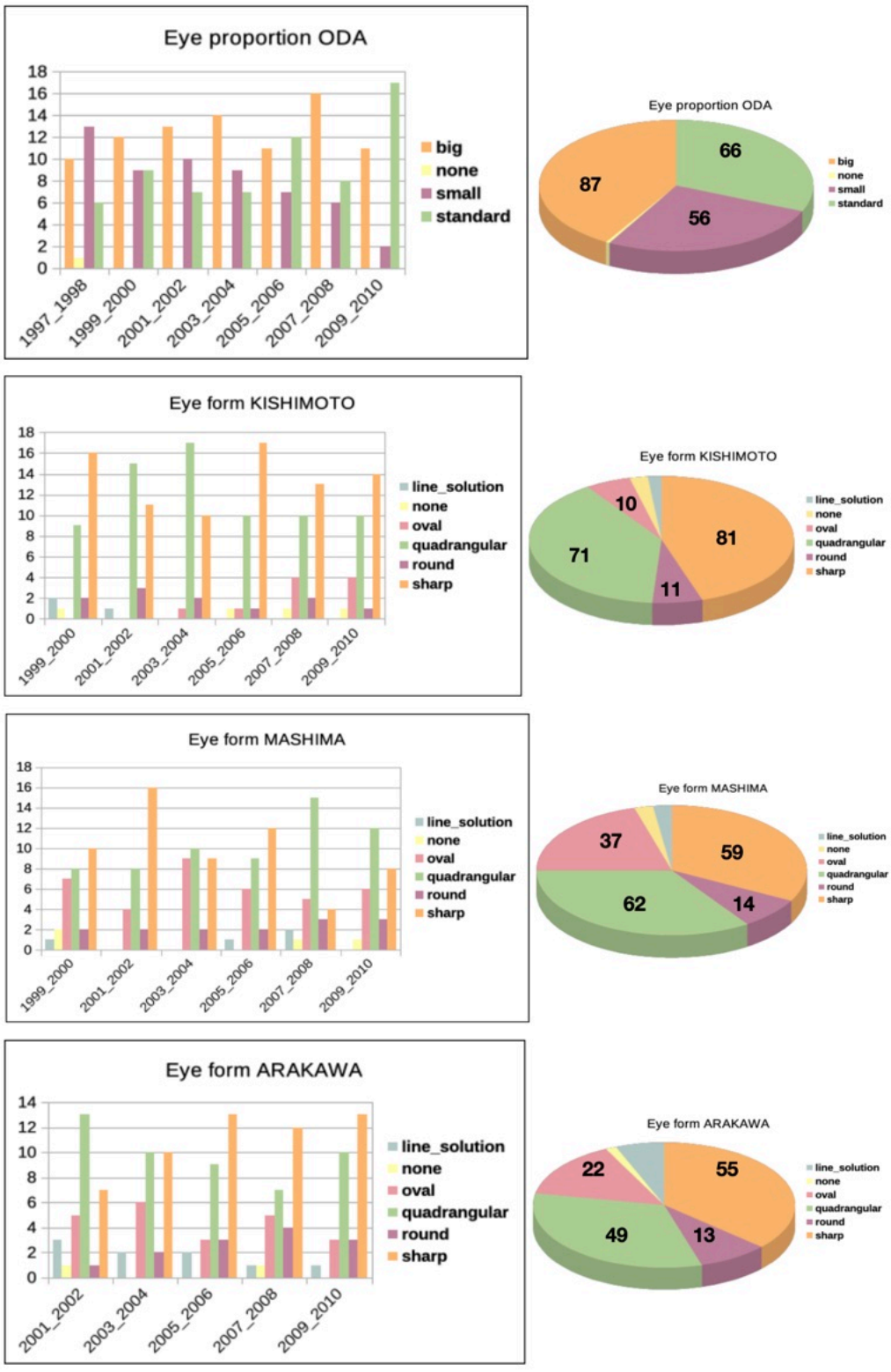


Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Ojos (figuras 101 - 102)

Tamaño, Forma y Brillo

Figura 101. Tamaño de Ojos (*Eye Proportion*)



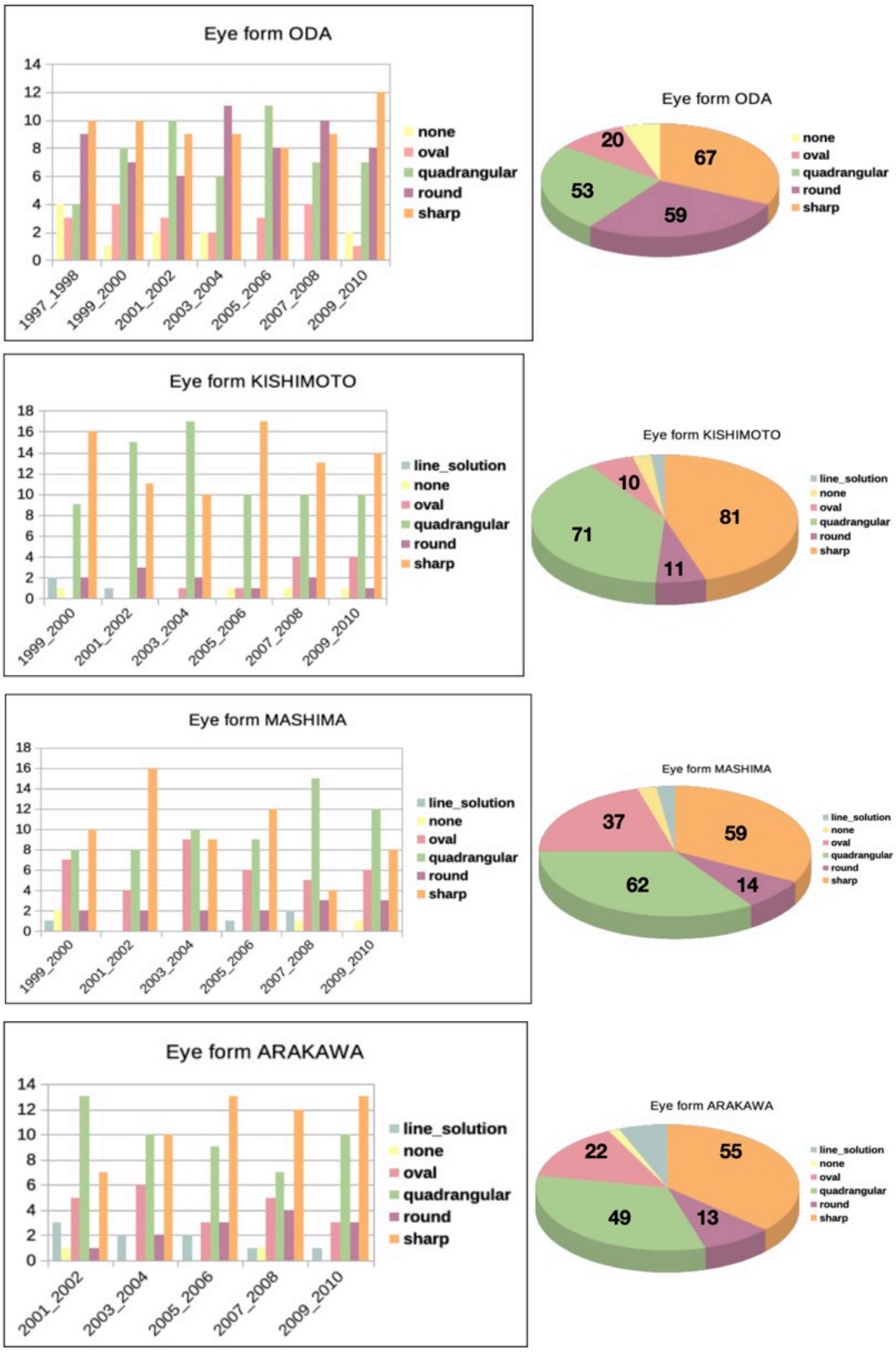
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Al igual que con la nariz y la boca, vamos a empezar destacando lo resultados relacionados con la proporción de los ojos, un rasgo característico del lenguaje visual del manga. En este sentido, encontramos que en Oda, Mashima y Kishimoto los ojos grandes son predominantes, e incluso en Oda son una tendencia creciente en detrimento de los ojos más pequeños del principio de su carrera, mientras que en Kishimoto hay un equilibrio más constante. Por contra, en Arakawa predominan ligeramente los ojos de tamaño estándar, aunque los grandes y pequeños también poseen una presencia destacada (figura 101).

En cuanto a la forma de los ojos (figura 102), podemos observar que los ojos cuadrangulares y rasgados son las tipologías más destacadas en los cuatro casos, aunque con matices, cambios y preferencias. Por ejemplo, en Oda ambas tipologías se combinan también con un predominio destacado e incrementado de los ojos redondos, mientras que los ojos ovalados o almendrados —que se podrían considerar un rasgo característico de Oda en sus primeros años, o como parte de la identidad de su estilo de dibujo— permanecen como un rasgo constante pero de menor perfil.

En Mashima, que sería el caso más comparable o similar con Oda en este sentido, los ojos ovalados presentan una mayor cantidad y relevancia, aunque gradualmente se impongan los ojos cuadrangulares. En Kishimoto pese a que los ojos rasgados y cuadrangulares sean los más predominantes, identificamos una ambivalencia a mediados de década — concretamente, con el salto temporal de la historia de *Naruto*— en el que se imponen los ojos rasgados por delante de los cuadrangulares, dinámica muy similar a la que encontramos en Arakawa alrededor del mismo intervalo temporal (figura 102).

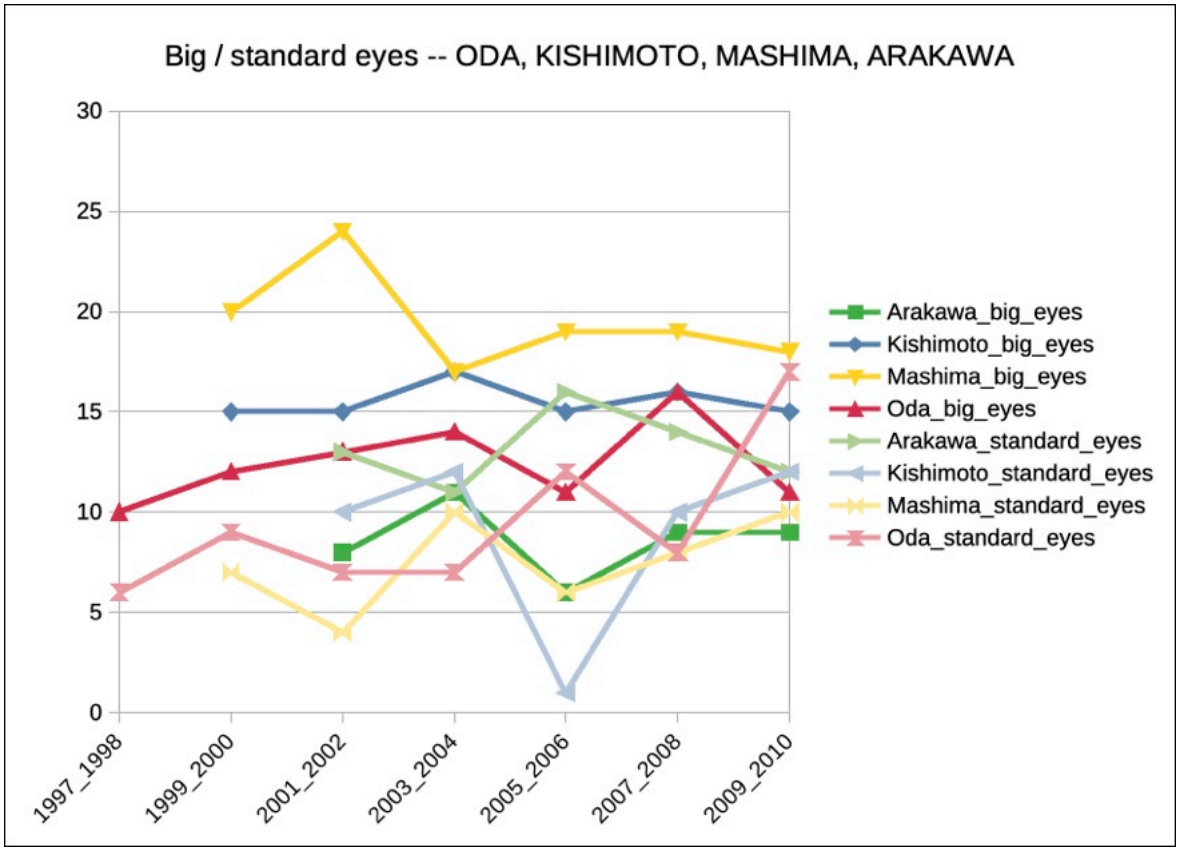
Figura 102. Forma de Ojos (*Eye Form*)



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

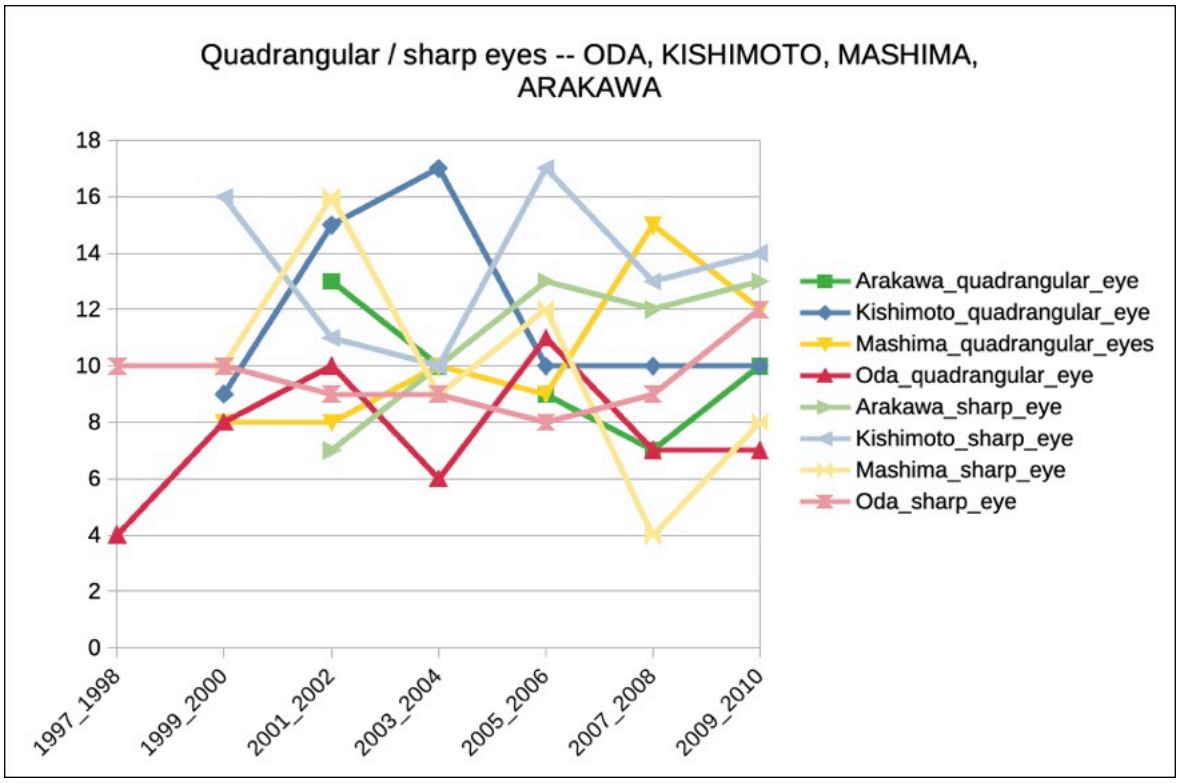
Para ofrecer más matices a estas lecturas, las siguientes gráficas muestran las ambivalencias entre ojos de tamaño grande y estándar (figura 103). En ellas, se refleja un cierto equilibrio entre ambas tipologías, aunque en Mashima es en quien más destacan los ojos grandes, mientras que Arakawa es en quien más destacan los ojos de tamaño estándar. Otra gráfica también ilustra las dinámicas entre las formas de ojo más destacadas —rasgados y cuadrangulares— y denotan unas dinámicas muy arbitrarias pese a la predominancia de ambos rasgos (figura 104). Entre estas dinámicas se puede percibir un incremento gradual o rampante de los ojos rasgados a partir del año 2005 salvo en el caso de Mashima —donde encontramos una tendencia descendente— mientras que los cuadrangulares tienden a descender en casi todos los casos.

Figura 103. Ojos Grandes X Ojos Estándar



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

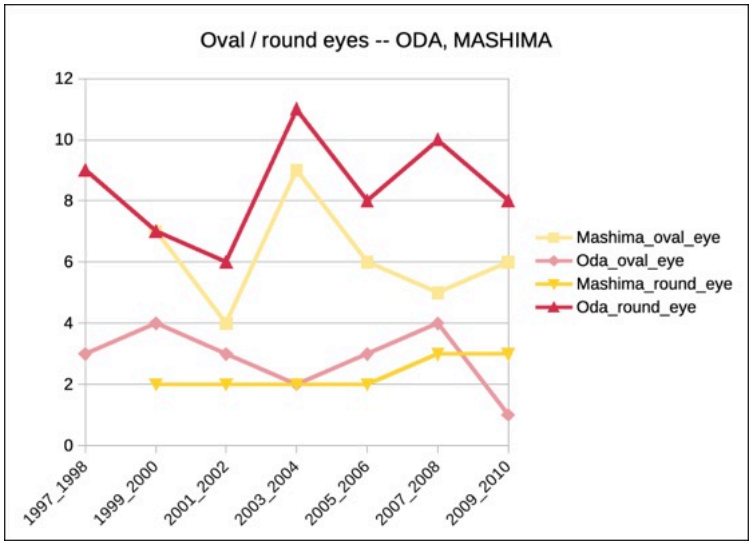
Figura 104. Ojos Cuadrangulares X Ojos Rasgados



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Como ya se ha comentado, y se discutirá en profundidad en el siguiente bloque, los estilos de Oda y Mashima comparten una serie de afinidades y aspectos en común, y los ojos son un elemento que refleja bien sus similitudes y diferencias. Si comparamos los ojos redondos y ovalados entre ambos *mangaka*, vemos que tanto en Oda como Mashima destacan las dos tipologías. Sin embargo, en el caso de Oda son los ojos redondos los que especialmente se imponen gradualmente a mediados de década, mientras que en el caso de Mashima lo hacen los ojos ovalados, que en el caso de Oda destacaban más a finales de los años noventa y sufren un cierto desuso de cara a inicios del siglo XXI. En cualquier caso, sean más redondeados u ovalados, ambos estilos poseen unas dinámicas paralelas en cuanto a este tipo de formas (figura 105).

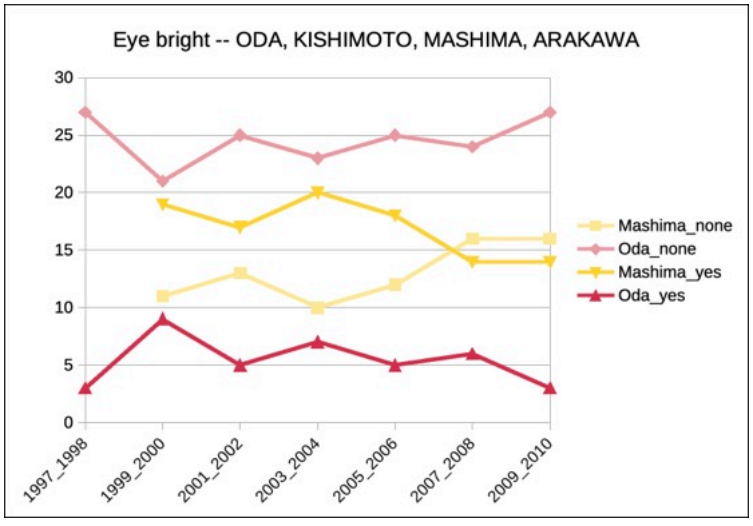
Figura 105. Ojos Ovalados X Ojos Redondos — Oda y Mashima



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Sin embargo, un punto que marca una sutil diferencia en ambos estilos es el uso de brillo en los ojos. Mientras que en Oda la presencia de brillo en los ojos es más marginal y descendente —y generalmente localizada en personajes femeninos— en Mashima es un rasgo imperante en cerca de 20 personajes por período independientemente de su género. En cualquier caso, podemos percibir como Mashima tiende gradualmente a dejar de usar brillo en los ojos de los personajes, lo que se puede interpretar como un cambio de su estilo, o incluso una posible influencia de Oda (Figura 106).

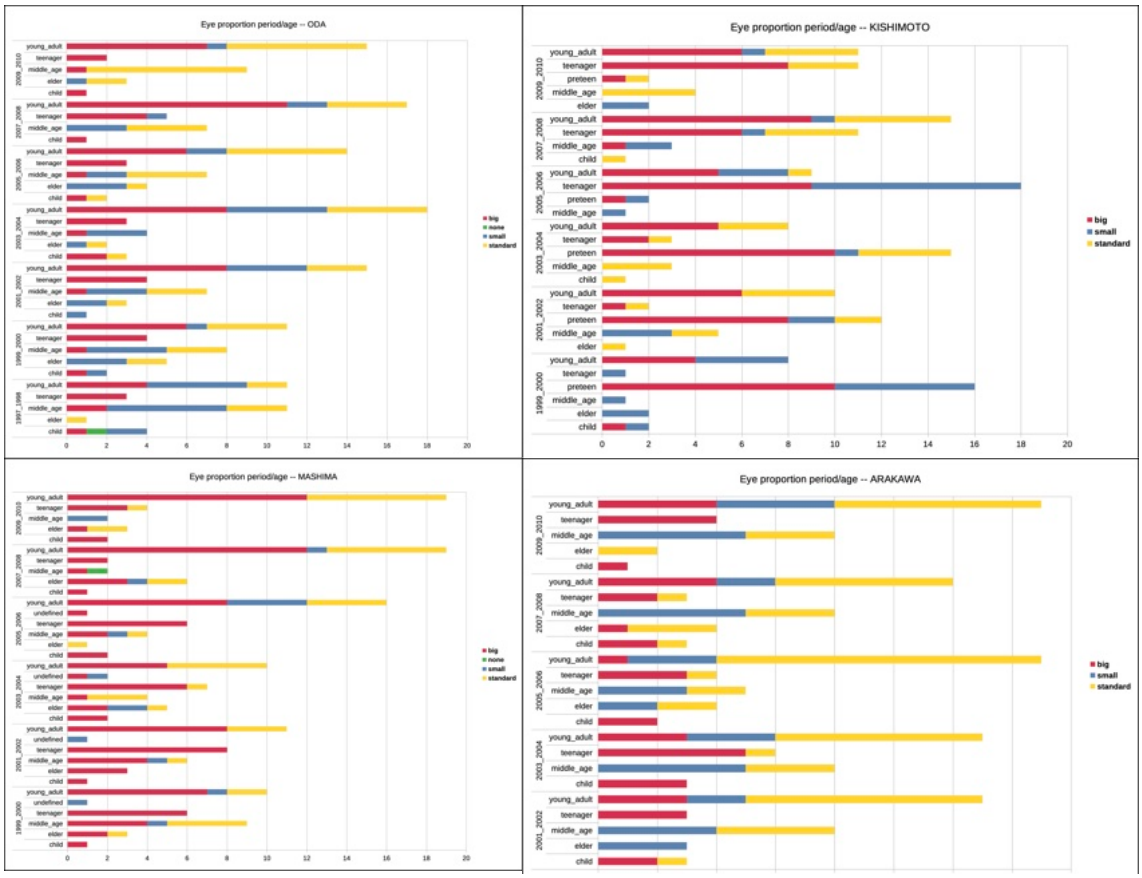
Figura 106. Brillo de Ojos (*Eye Bright*) — Oda y Mashima



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Por último, se han extraído resultados que filtran el tamaño de ojos en base a la edad, así como al tipo y forma de ojos en base al género de los personajes. En este sentido, las siguientes gráficas muestran como, por ejemplo, la proporción de ojos de tamaño pequeño o estándar es por lo general mayor o más notable en personajes adultos —sean jóvenes, como especialmente aquellos de mediana y avanzada edad— en los cuatro casos, y el de Arakawa es el más destacado ya que es el caso que cuenta con más personajes de esa demografía de edad (figura 107).

Figura 107. Proporción de Ojos X Período / Género

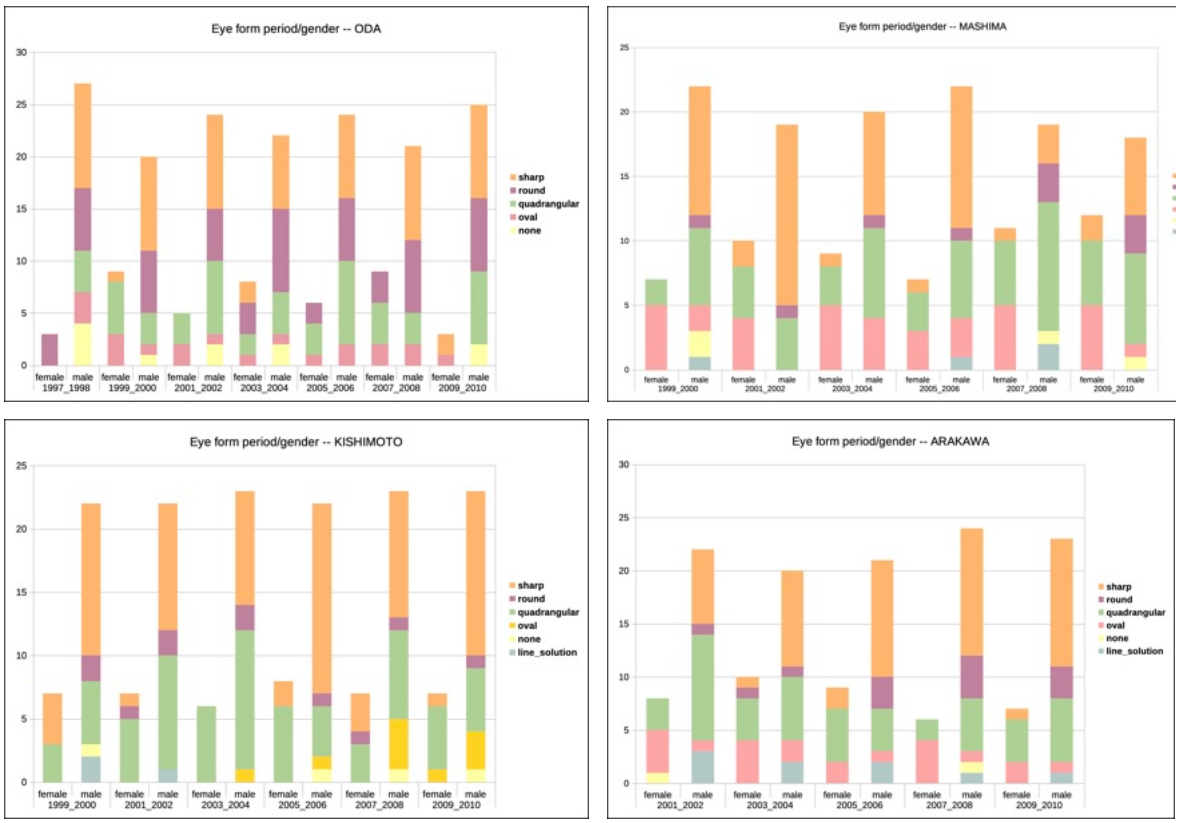


Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

En cambio, si abordamos la cuestión de la forma de los ojos en base al género de los personajes, encontramos que en los cuatro casos de estudio la tendencia por ojos ovalados es notablemente mayor en personajes femeninos, seguido de los ojos cuadrangulares (figura 108). Sin embargo, el uso de estos es igualmente destacado en personajes masculinos en los casos de Kishimoto, Mashima y

Arakawa, puesto que resulta ser un formalismo hegemónico en sus estilos de dibujo tal y como ya hemos comentado.

Figura 108. Forma de Ojos X Período / Género

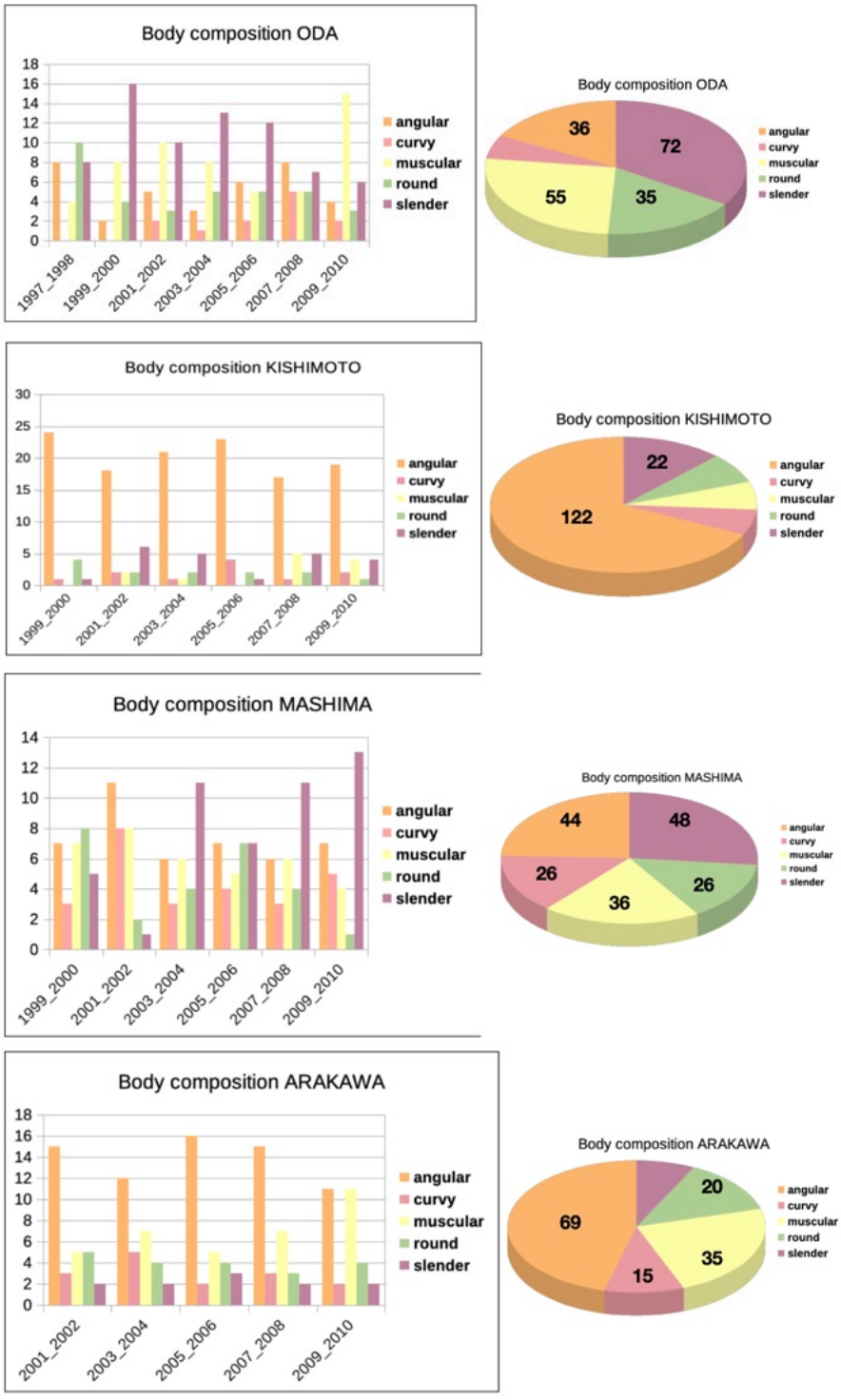


Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Cuerpos y Sexualización (figuras 109 - 110)

Composición Corporal, Grado de Nudismo, Pecho, Sexualización y Grado *Kawaii*

Figura 109. Composición Anatómica (*Body Composition*) / Período

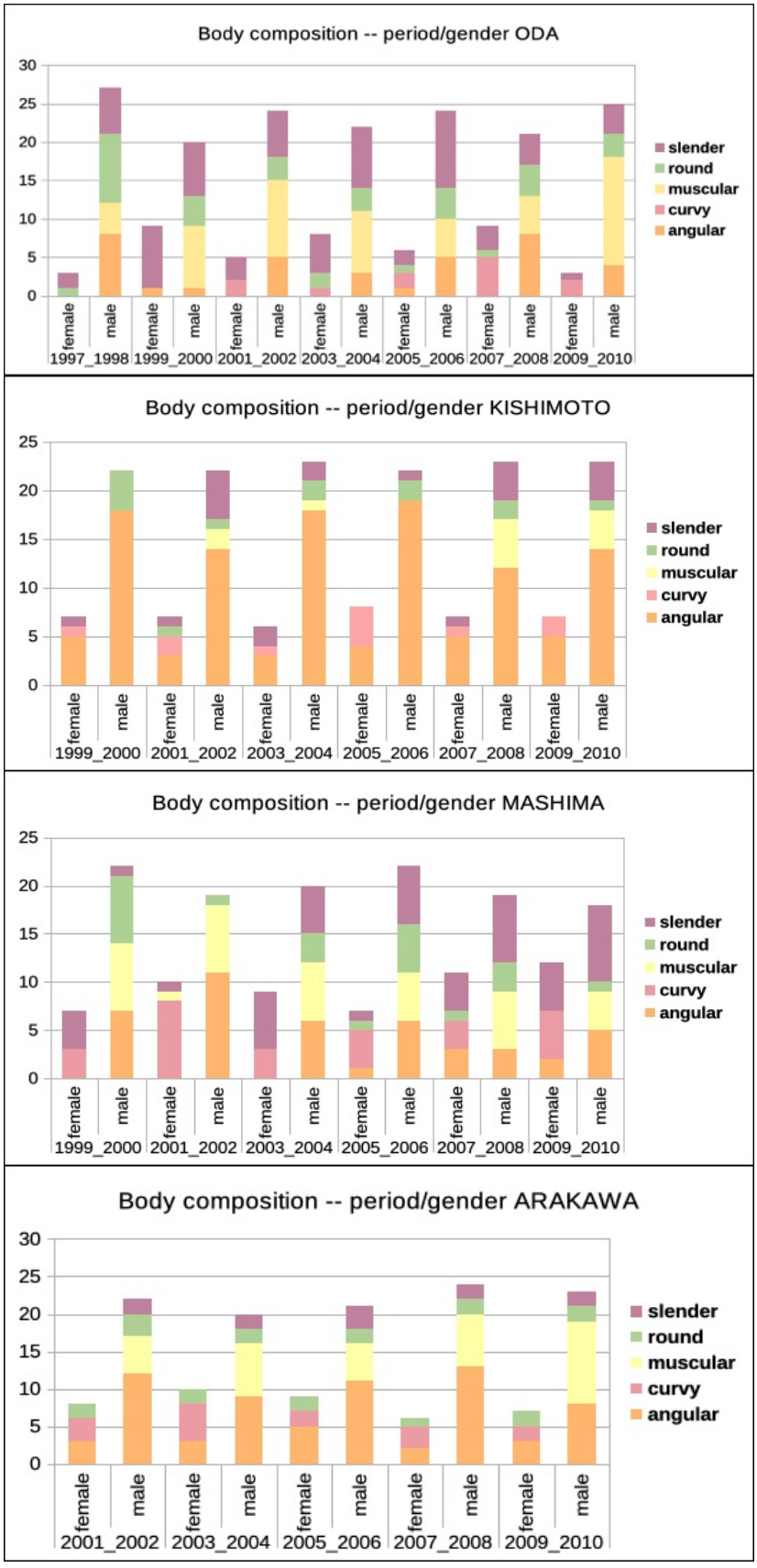


Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Para concluir con la exposición de los resultados del análisis, vamos a presentar a aquellos relacionados con el cuerpo de los personajes, así como aspectos relacionados con los mismos, tales como su nivel de sexualización. Al respecto de la composición anatómica, podemos observar que los cuerpos redondeados, angulares y musculados son los más destacados entre los cuatro autores (figura 109). Al tratarse de autores que trabajan con series de acción, algunos casos como Oda o Arakawa presentan una tendencia gradual a cuerpos musculados, del mismo modo que en Mashima es un tipo de cuerpo bastante constante. Tanto Mashima como Oda presentan también una cantidad destacada de cuerpos redondeados, y una tendencia evidente hacia cuerpos delgados en detrimento de aquellos angulares, tipología de cuerpos totalmente predominante en Kishimoto.

Sin embargo, a la hora de analizar la representación de los cuerpos en el diseño de personajes, conviene también tener en cuenta la distinción de género del personaje como parámetro destacado (figura 110). De este modo, podemos ver que especialmente en los casos de Oda y Kishimoto hay una tendencia ascendente por representar personajes femeninos con curvas, o bien con cuerpos delgados, un fenómeno que también se percibe en Arakawa, aunque en menor medida y con tendencia descendente. Por su parte, los cuerpos musculados se congregan casi totalmente en personajes masculinos, y destacan los casos de Oda y Mashima, pero también Arakawa, que tiende a representar hombres muy corpulentos y musculados.

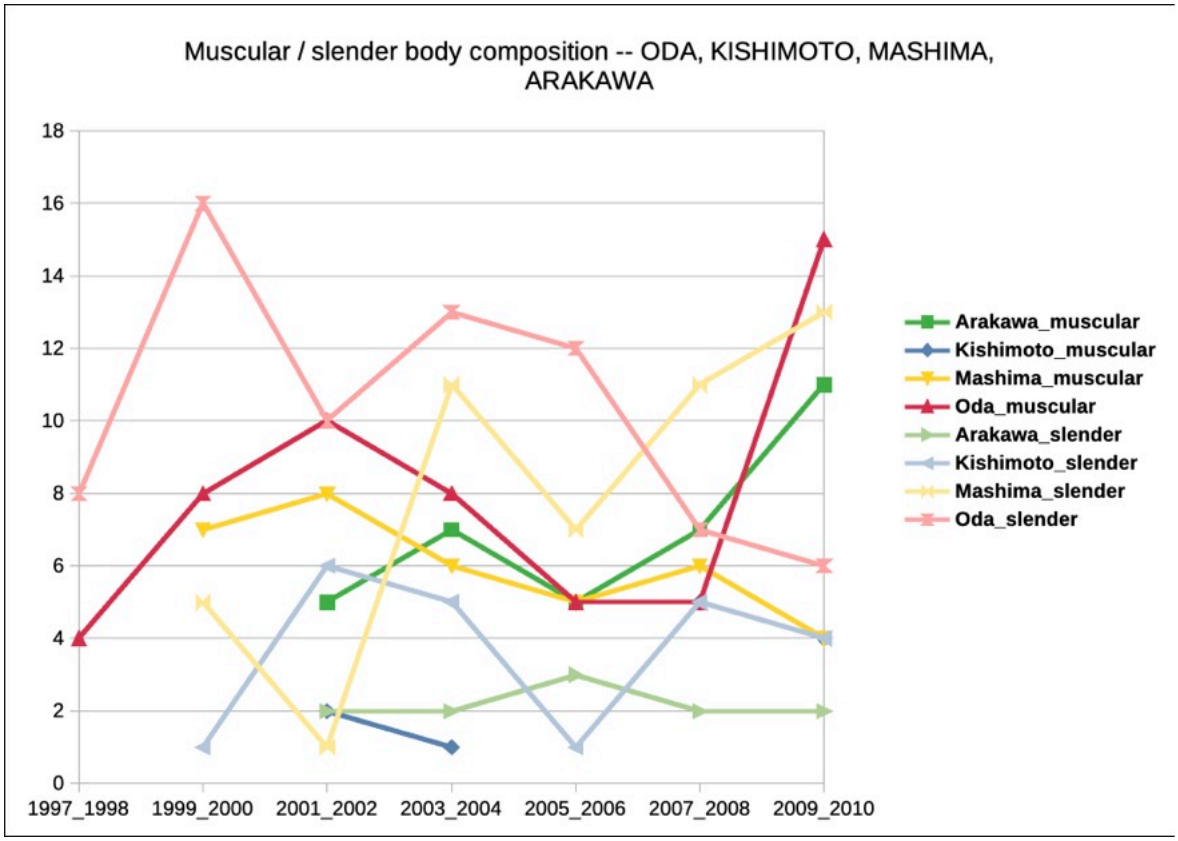
Figura 110. Composición Anatómica X Período / Género



Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Independientemente del género del personaje, la siguiente figura (figura 111) muestra la interrelación de las tipologías de cuerpos delgados y musculados de manera conjunta entre los cuatro *mangaka.* En los casos de Oda y Arakawa se puede ver una tendencia —en el caso de Oda remonte abrupto— de personajes musculados en detrimento de cuerpos delgados. Por su parte, en Mashima se percibe una tendencia inversa, destacando un repunte notable de los personajes delgados a partir del siglo XXI.

Figura 111. Cuerpo Muscular X Cuerpo Delgado



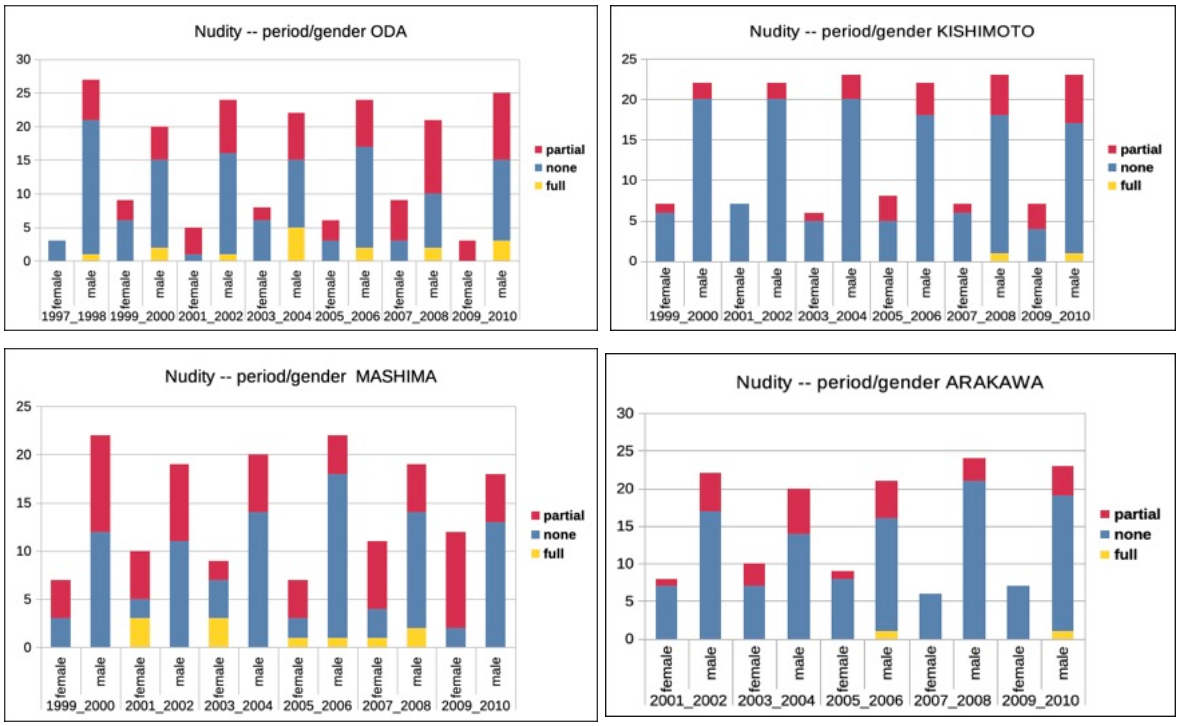
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

En relación con las diferencias corporales de los personajes en base a su género, otro aspecto colindante es el grado de sexualización de los mismos, el cual vamos a abordar empezando por el grado de nudismo que plantean sus diseños. Las siguientes gráficas muestran (figura 112), por período y género de personaje, cómo fluctúa el grado de nudismo en cada caso de estudio, y cómo al menos en los casos de Oda y Mashima se trata de una tendencia ascendente desde

mediados de la década de los 2000, tanto en personajes masculinos como especialmente femeninos.

Sin embargo, podemos plantear diversos matices, ya que tanto en Oda como en Mashima encontramos un declive de nudismo en personajes femeninos entre el año 2003 y 2004, y en Mashima el nudismo de personajes masculinos es descendente en el cambio a *Fairy Tail*. En contraste con Oda y Mashima, los personajes de Kishimoto y Arakawa presentan un grado mucho más germinal de nudismo, en todo caso ligeramente creciente en personajes masculinos de cara a los últimos periodos, y localizado en personajes femeninos muy específicos (figura 112).

Figura 112. Grado de Nudismo (*Nudity*)

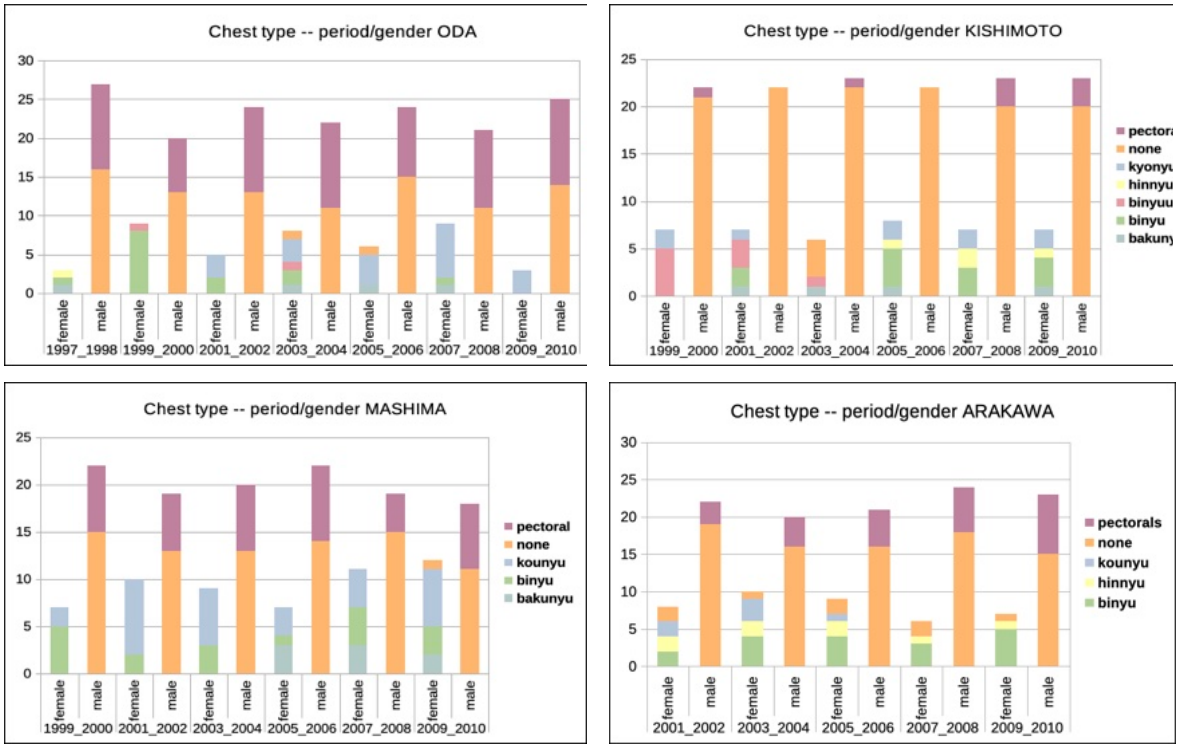


Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Otra categoría de análisis relevante para discernir el grado de sexualización de los estilos de dibujo consiste en el tipo de pecho tanto de personajes masculinos como especialmente femeninos. A nivel de sexualización masculina, los cuatro casos presentan la predominancia de ningún tipo de efecto o atributo para destacar el pecho masculino, aunque en los casos de Oda, Mashima y Arakawa si

que encontramos una tendencia ascendente destacada por marcar o representar los pectorales. En lo que respecta al pecho de los personajes femeninos, encontramos que el pecho realzado o elegante es una tipología destacada en los cuatro casos, y en el de Kishimoto una tendencia gradual, en detrimento del pecho pequeño. Aunque en los casos de Oda y especialmente Mashima las tipologías de pecho grande son destacadas, ya sea desde los inicios de sus carreras, o bien como tendencia desde principios del siglo XXI, como es el caso de Oda con *One Piece* (figura 113).

Figura 113. Tipo de Pecho x Período / Género



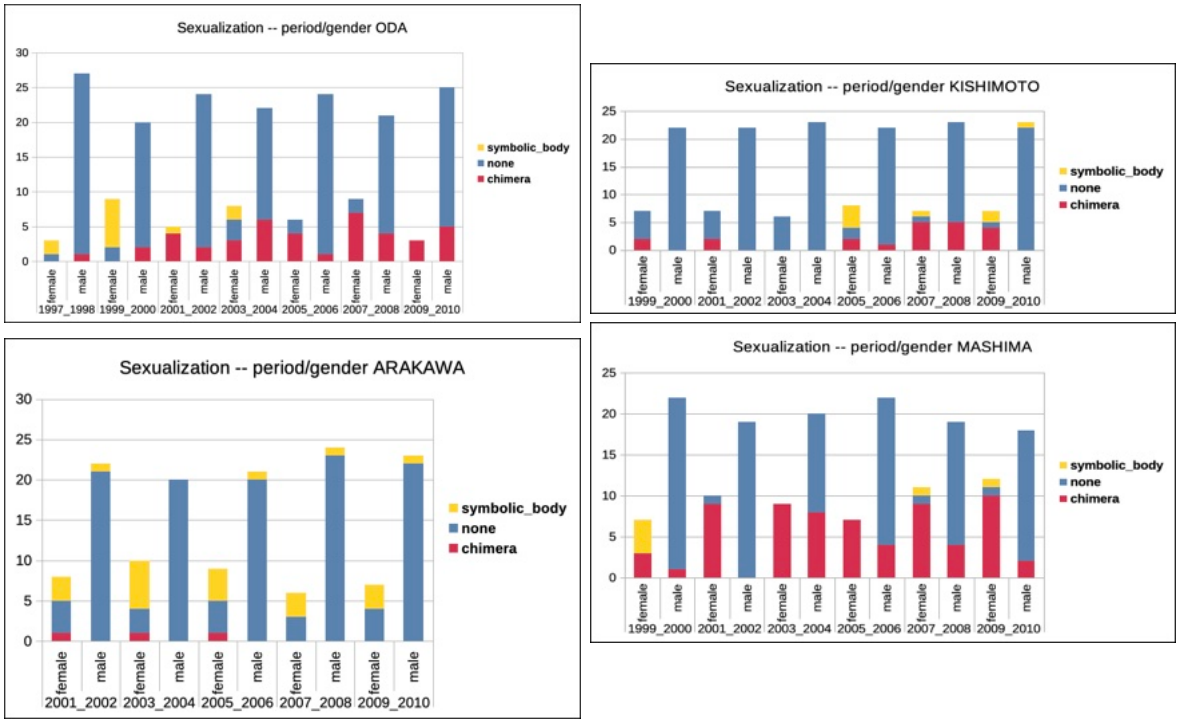
Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

De este modo, y teniendo en cuenta las categorías de nudismo y tipo de pecho, podemos sugerir que la cuestión de la sexualización de personajes tiene un alcance diferente en cada uno de los cuatro casos de estudio, siendo una realidad incipiente y de desarrollo cronológico. Los casos de Oda y Mashima presentan un grado de sexualización notable y más explícito, por lo que serían los *mangaka* con un estilo más "sexualizado". En este sentido, Mashima sería el caso de sexualización de personajes más destacado, mientras que en Oda es más

gradual, y en ambos casos tiene un impacto más notable en personajes femeninos.

Por contra, en el caso de los estilos de Kishimoto y Arakawa la sexualización es más marginal, de modo que son los que menos sexualización de personajes presentan. Sin embargo, en los últimos períodos analizados, algunos de los personajes femeninos de Kishimoto sí que presentan un grado sexualización, mientras que en los de Arakawa la sexualización que pueda haber se articula en base a los mecanismos de expresión propios del manga y el cuerpo simbólico (figura 114).

Figura 114. Grado de Sexualización x Período / Género

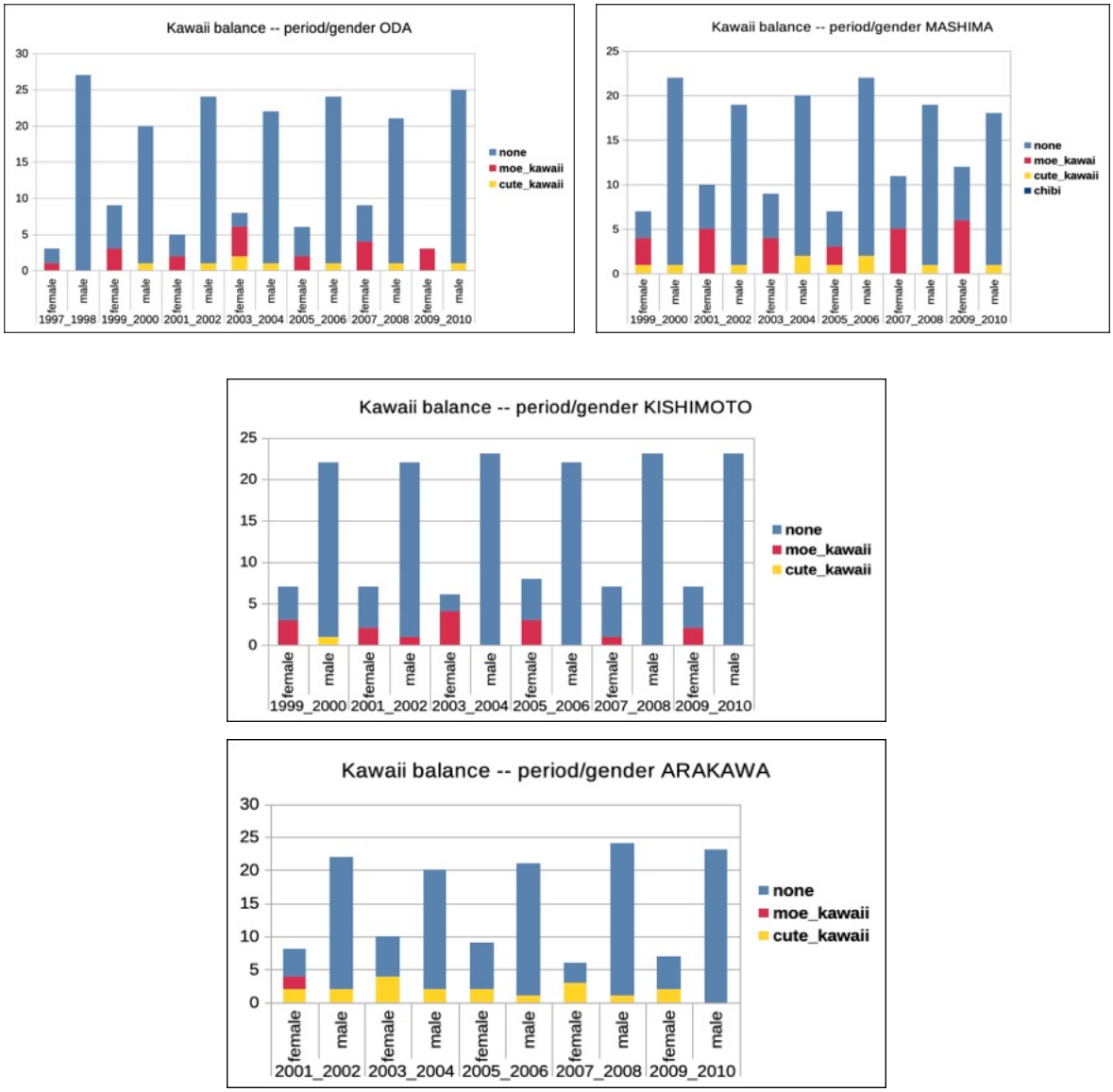


Nota. Gráficas generadas a partir de los *datasets* elaborados

Por último, el grado de *kawaii* de cada estilo y personaje puede ajustarse y relacionarse al grado de sexualización. Las siguientes gráficas (figura 115) muestran como el grado de *kawaii* de los casos de Oda, Mashima y en menor medida Kishimoto se congrega principalmente en personajes femeninos, y que dicho factor *kawaii* infiere en connotaciones *moe* que conllevan lecturas e implicaciones narrativas de índole sexual. Por su parte, el *kawaii* que

encontramos en unos pocos personajes masculinos, estos resultan ser generalmente niños o “mascotas animaloides”. Precisamente, este rango de *kawaii,* más centrado en lo “mono” que es el personaje en cuestión, es el que generalmente encontramos en los personajes femeninos de Arakawa. De este modo, se redunda en nuestra lectura de que el estilo de Arakawa es el menos sexualizado y cosificado de los cuatro *mangaka* analizados, al menos en lo que respecta al diseño de personajes femeninos.

Figura 115. Balance de *Kawaii* x Período / Género



Nota. Gráficas generadas a partir de los datasets elaborados

10.3. Panorama General y Definición de los Estilos de Dibujo

Expuestos los diferentes resultados según la categoría de análisis, vamos a concluir este bloque reseñando las constantes más destacadas que hemos podido extraer de nuestro análisis, tanto en relación a las cuestiones y objetivos de la tesis, como para la definición de los estilos de dibujo de los cuatro *mangaka* analizados. En este sentido, algunas de las observaciones y verificaciones obtenidas con estos resultados son:

- Las características formales del manga en su diseño de personajes, y por extensión los estilos de dibujo de los *mangaka,* cambian con el paso del tiempo, y lo hacen de una manera por lo general consistente y gradual. Esta afirmación verifica las propuestas y resultados de críticos anteriores o investigaciones similares (v. Takekuma, 1995, Takeuchi, 1995; Manovich et al, 2011; Suan, 2021, entre otros), pero ahora con una mayor definición y granularidad focalizada en los personajes como elemento visual del manga. Esta mayor concreción se basa en los patrones formales primarios y secundarios que diseñados, en relación a los elementos constitutivos del diseño de personajes.

- Hay una tendencia generalizada por líneas finas y angulares con el paso del tiempo, en detrimento de formas más redondeadas o curvadas. Esta tendencia puede tener impacto en el tipo de patrones formales secundarios utilizadas, como el tipo de rostro, de peinado o de ojos, aunque no siempre presentan una consonancia directa.

- El *shōnen manga* de principios del siglo XXI presenta una combinación de estéticas y rasgos caricaturescos y realistas, con una tendencia mayor o menor a cada ámbito estético según el caso o el diseño del personaje en cuestión.

- El uso de diferentes técnicas de dibujo influye en el tipo y grosor de las líneas utilizadas, como también en el tipo de efectos empleados, como pueden ser los sombreados.

- Factores como la edad y el género del personaje, parecen tener una relación directa con el uso de ciertos tipos de patrones formales secundarios, tales como tipos de ojos, nariz y labios, entre otros. Sin embargo, también parece tener una relación con el tipo de líneas y formas utilizadas.

- La sexualización de los personajes, manifestada principalmente en el cuerpo y algunos de sus atributos, es un ámbito formal ineludible en los cuatro casos analizados. Esta se expresa, principalmente, en personajes femeninos, pero también lo hace en masculinos, y presenta una tendencia ascendente a partir del siglo XXI.

Al comparar y definir los estilos de dibujo de los cuatro *mangaka*, a grandes rasgos podríamos definir el estilo de Oda como un estilo de dibujo principalmente "mangaesco" y de componente *cartoon*, fundamentado inicialmente en trazos vivos y curvos, que no acaban de perder su presencia —como se denota en los peinados y bocas, así como en ojos redondeados— pese a la gradual estandarización de líneas angulares, las cuales reciben su estado de mayor refinamiento en el período intermedio comprendido entre los años 2002 y 2006, junto a los cuerpos delgados y peinados angulares. A nivel de cuerpo y sexualización, el estilo de Oda se ve afectado por un mayor incremento de la misma, tanto en el grado de nudismo de sus personajes, como en la cosificación del diseño de los mismos, en forma de cuerpos musculados en los hombres, y pechos más grandes y nudismo en las mujeres.

La siguiente tabla (tabla 47) define y sintetiza a grandes rasgos el estilo de Oda en cada una de las categorías de análisis, y su variación al respecto de los tres grandes períodos previamente planteados.

Tabla 47. Sumario del estilo de dibujo de Oda Eiichirō

Oda	1997 - 2001	2002 - 2006	2007 - 2010
Línea	- Combinación de líneas curvas, vivas, gruesas y rugosas con líneas finas, con mayor presencia de las primeras.	- Aumento de líneas finas y angulares, así como de líneas homogéneas.	- Estandarización de líneas angulares. - Moderado regreso del trazo rugoso y grueso.
Volumen	- Volumen plano. - Uso del método representativo de la simplificación. - Uso arbitrario del sombreado.	- Volumen plano. - Uso del método representativo de la simplificación. - Sombras *kakeami.*	- Volumen plano. - Uso del método representativo de la simplificación. - Sombras *kakeami.*
Estética	- Estética mangaesca y en menor medida de estética gag.	- Estética mangaesca.	- Estética mangaesca.
Rostro y peinado	- Predominio y gradual descenso de rostros cuadrangulares - Aumento de los rostros alargados. - Predominio de peinados lisos	- Predominio de rostros cuadrangulares y alargados, y en menor medida redondos y angulares. - Predominio de peinados lisos. - Incremento notable de peinados angulares.	- Predominio de rostros, cuadrangulares y alargados, y en menor medida redondos y angulares. - Repunte de peinados lisos. - Presencia de peinados angulares y rizados.
Nariz y boca	- Incremento de nariz puntiaguda en detrimento de la nariz marcada. - Equilibrio entre nariz grande y normal. - Predominio de bocas grandes, sin detalle o volumen.	- Predominio de nariz puntiaguda, marcada moderada. - Equilibrio entre nariz grande y normal. - - Equilibrio de bocas grandes y pequeñas. - Incremento de bocas marcadas.	- Predominio de nariz puntiaguda, marcada moderada. - Equilibrio entre nariz grande y normal. - Gradual descenso de bocas pequeñas. - Descenso de bocas marcadas en favor de las sin detalle.

Oda	1997 - 2001	2002 - 2006	2007 - 2010
Ojos	- Gradual incremento de ojos grandes, ojos pequeños y estándar moderados. - Incremento de ojos rasgados y cuadrangulares. - Descenso de los ojos ovalados y redondos.	- Gradual incremento de ojos grandes. - Ojos pequeños moderados. - Gradual incremento de ojos estándar. - Predominio de ojos rasgados, cuadrangulares y redondos.	- Imposición de ojos estándar. - Detrimento de los otros dos tipos. - Predominio de ojos rasgados, cuadrangulares y redondos.
Cuerpo y sexualización	- Incremento de cuerpos delgados y musculados. - Disminución de los cuerpos redondos. - Nudismo y sexualización germinal.	- Predominio de cuerpos delgados, y en menor medida musculados. - Incremento de la sexualización y nudismo parciales.	- Descenso de cuerpos delgados. - Predominio de cuerpos musculados. - Incremento de la sexualización y nudismo parciales, especialmente en personajes femeninos.

Por su parte, el estilo de Kishimoto puede definirse como un estilo que hace un uso mas exhaustivo de aspectos formales y estéticos más realistas, combinados con los recursos propios de la estética “mangaesca”. Ello se refleja en su uso de líneas *omo* y el método representativo de la segmentación, trazos finos y homogéneos, el abandono de sombreados o el uso de tipologías de patrones formales secundarios más realistas, como el uso de fosas nasales para dibujar las narices de algunos personajes. También es un estilo más discreto en el tamaño de la nariz y boca, y presenta cuerpos más “parcos” y con poca sexualización explícita, aunque el componente “mangaesco” de su estilo se sigue expresando en peinados angulares o ojos grandes, generalmente de forma cuadrangular.

La siguiente tabla (tabla 48) define y sintetiza a grandes rasgos el estilo de Kishimoto en cada una de las categorías de análisis, y su variación al respecto de los tres grandes períodos previamente planteados.

Tabla 48. Sumario del estilo de dibujo de Kishimoto Masashi

Kishimoto	1997 - 2001	2002 - 2006	2007 - 2010
Línea	- Predomino de líneas angulares finas y rápidas, de trazo rugoso pero con tendencia homogénea.	- Líneas finas y rápidas. - Tendencia ascendente a las líneas *omo.* - Predominio del trazo homogéneo.	- Líneas finas y rápidas. - Predominio de líneas *omo* con repunte de las angulares. - Predominio del trazo homogéneo.
Volumen	- Volumen fundamentado en el placer de las líneas y la segmentación como método representativo. - Uso de sombras *kakeami.*	- Volumen fundamentado en el placer de las líneas y la segmentación como método representativo. - Abandono del uso de sombras.	- Volumen fundamentado en el placer de las líneas y la segmentación como método representativo. - Abandono del uso de sombras. - Ligero repunte del *kakeami.*
Estética	- Estética mangaesca equilibrada con estética *nijigen.*	- Estética mangaesca equilibrada con estética *nijigen.*	- Imposición de la estética *nijigen.*
Rostro y peinado	- Predominio de rostros cuadrangulares y en menor medida alargados. - Predominio de peinados angulares y en menor medida puntiagudos.	- Incremento de rostros angulares en detrimento de los alargados. - Predominio de peinados angulares y en menor medida puntiagudos.	- Predominio de rostros alargados. - Predominio de peinados angulares y en menor medida puntiagudos.
Nariz y boca	- Predominio de nariz pequeña. - Incremento gradual de nariz redonda. - Descenso de nariz puntiaguda. - Predominio de bocas pequeñas. - Bocas grandes moderadas - Sin uso de efectos.	- Predominio de nariz pequeña. - Equilibrio entre nariz puntiaguda y redonda. - Notable incremento de *nostrils.* - Predominio de bocas pequeñas. - Bocas grandes moderadas. - Incremento gradual de efectos.	- Predominio de nariz pequeña - Predominio de *nostrils.* - Predominio de bocas pequeñas - Bocas grandes moderadas. - Uso predominante de efectos en los labios.

Kishimoto	1997 - 2001	2002 - 2006	2007 - 2010
Ojos	- Equilibrio de ojos grandes y pequeños. - Incremento de ojos cuadrangulares. - Descenso de los ojos rasgados.	- Incremento de ojos grandes. - Descenso de ojos pequeños. - Equilibrio de ojos cuadrangulares y rasgados.	- Predominio de ojos grandes. - Incremento de ojos estándar. - Equilibrio de ojos cuadrangulares y rasgados, con ligero incremento de estos últimos.
Cuerpo y sexualización	- Predominio casi total de cuerpos angulares. - Sexualización germinal de personajes femeninos y masculinos.	- Predominio casi total de cuerpos angulares. - Sexualización germinal de personajes femeninos y masculinos.	- Predominio casi total de cuerpos angulares. - Sexualización germinal de personajes femeninos y masculinos.

El estilo de Mashima Hiro es “mangaesco”, caracterizado por líneas angulares y generalmente vivas, aspecto que se refleja principalmente en la forma de los rostros, peinados y ojos. A grandes rasgos, posee aspectos similares con el estilo de Oda, como por ejemplo el uso de ojos ovalados, o las bocas grandes, aunque con sus propias particularidades. Estas son, una mayor tendencia a formas angulares, el brillo de los ojos o el uso de peinados puntiagudos, y un tipo de nariz más discreta. Por otro lado, su estilo presenta un notable de grado de sexualización, mayor que el de Oda, y diferencial al respecto de los otros dos casos de estudio.

La siguiente tabla (tabla 49) define y sintetiza a grandes rasgos el estilo de Mashima en cada una de las categorías de análisis, y su variación al respecto de los tres grandes períodos previamente planteados.

Tabla 49. Sumario del estilo de dibujo de Mashima Hiro

Mashima	1997 - 2001	2002 - 2006	2007 - 2010
Línea	- Líneas angulares finas y rugosas, de trazo vivo y con tendencia a la homogeneidad.	- Líneas angulares finas, de trazo vivo con picos de trazo rápido. - Tendencia a la homogeneidad por encima de la rugosidad	- Líneas angulares finas, de trazo vivo. - Repunte de la rugosidad.
Volumen	- Predominio de la simplificación y la planitud. - Uso de sombras arbitrario y equilibrado.	- Predominio de la simplificación y la planitud. - Uso de sombras arbitrario y equilibrado.	- Predominio de la simplificación y la planitud. - Descenso drástico en el uso de sombras.
Estética	- Estética generalmente mangaesca con toques de gag.	- Estética generalmente mangaesca con toques de gag.	- Estética generalmente mangaesca con toques de gag.
Rostro y peinado	- Incremento de rostros angulares seguido de rostros alargados. - Descenso de peinados angulares. - Aumento de lisos y puntiagudos.	- Predominio de rostros angulares. - Descenso de rostros alargados. - Incremento de rostros redondeados. - Predominio de peinados lisos. - Descenso de peinados puntiagudos. - Aumento de peinados angulares.	- Predominio de rostros angulares, seguido de rostros alargados. - Incremento de rostros cuadrangulares. - Predominio de peinados lisos. - Aumento de puntiagudos y angulares.

Mashima	1997 - 2001	2002 - 2006	2007 - 2010
Nariz y boca	- Las narices pequeñas son más de la mitad. - Descenso destacado de narices minimal en favor de las puntiagudas. - Equilibrio de bocas grandes y pequeñas, con incremento de las segundas. - Uso de efectos en los labios.	- Las narices pequeñas son más de la mitad. - Predominio de nariz puntiaguda e incremento de nariz marcada. - Incremento gradual de bocas pequeñas en detrimento de las grandes. - Uso de efectos en los labios.	- Las narices pequeñas son más de la mitad. - Predominio de nariz puntiaguda, mientras que las marcadas y minimals son una variable destacada menor. - Incremento gradual de bocas pequeñas en detrimento de las grandes. - Uso de efectos en los labios.
Ojos	- Predominio de ojos grandes. - Incremento abrupto de ojos rasgados. - Los ojos cuadrangulares y ovalados tienen presencia menor. - Uso de brillo en los ojos.	- Predominio de ojos grandes. - Descenso de ojos rasgados. - Aumento de ojos cuadrangulares y ovalados. - Uso de brillo en los ojos.	- Predominio de ojos grandes, presencia menor de estándar. - Predominio de ojos cuadrangulares, seguido de ovalados y rasgados. - Descenso en el uso de brillo.
Cuerpo y sexualización	- Incremento de cuerpos angulares. - Presencia destacada de cuerpos musculados y curvados.	- Descenso de cuerpos angulares. - Incremento de cuerpos delgados. - Presencia destacada de cuerpos musculados y curvados. - Sexualización y nudismo pronunciado en personajes masculinos y especialmente femeninos.	- Descenso de cuerpos angulares. - Incremento de cuerpos delgados. - Presencia destacada de cuerpos musculados y curvados. - Sexualización y nudismo pronunciado en personajes masculinos y especialmente femeninos.

Por último, el estilo de Arakawa resulta ser el más híbrido y equilibrado de los cuatro en la mayoría de su facetas, al combinar registros de estética “mangaesca” y *nijigen*, volumen sutil, así como a nivel de grosor e intensidad de trazos, aún con el predominio de líneas angulares. Esto se debe al rango demográfico de sus personajes, abundante en personajes adultos ya sean jóvenes o de mediana edad, que también se refleja en la arbitrariedad de uso de patrones formales

secundarios. Apenas presenta sexualización en sus personajes, los cuales tienen un bajo nivel de nudismo, nulo en el caso de personajes femeninos.

La siguiente tabla (tabla 50) define y sintetiza a grandes rasgos el estilo de Arakawa en cada una de las categorías de análisis, y su variación al respecto de los tres grandes períodos previamente planteados.

Tabla 50. Sumario del estilo de dibujo de Arakawa Hiromu

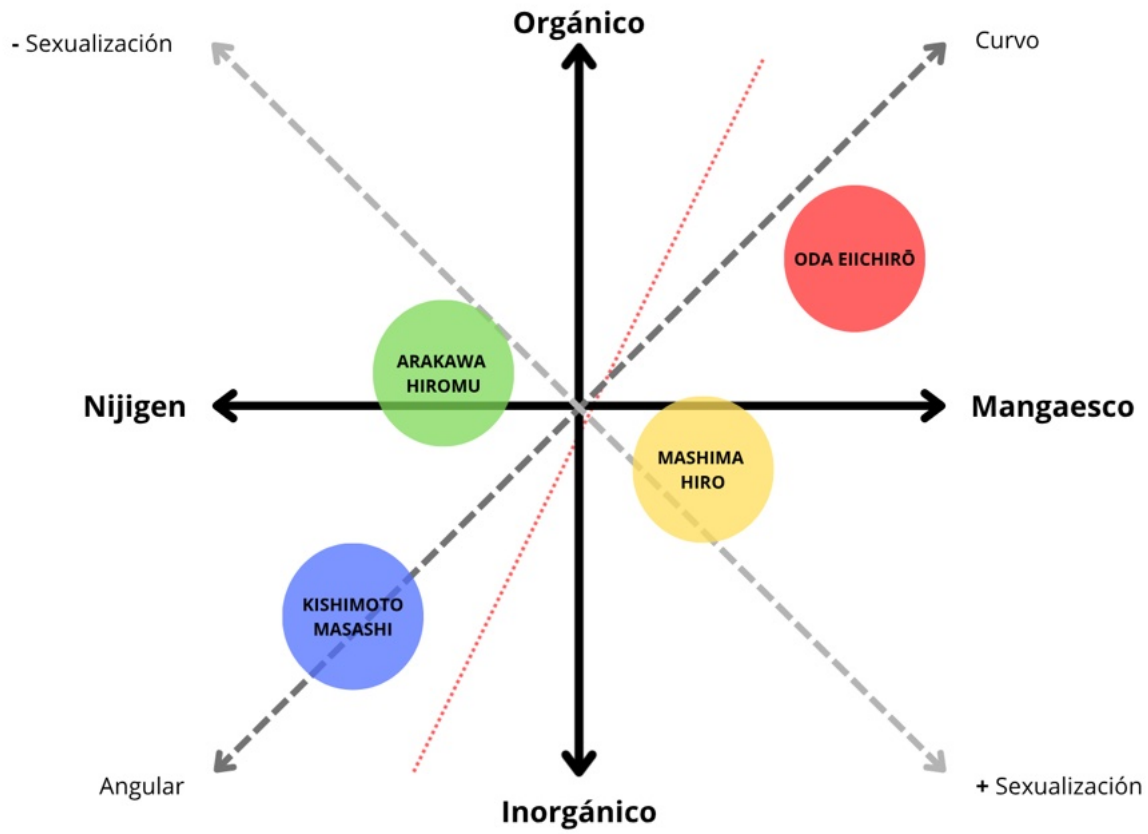
Arakawa	1997 - 2001	2002 - 2006	2007 - 2010
Línea	- Equilibrio entre líneas angulares finas y gruesas, principalmente rápidas. - Equilibrio en su rugosidad.	- Equilibrio entre líneas angulares finas y gruesas, de gran intensidad. - Equilibrio en su rugosidad.	- Equilibrio entre líneas angulares finas y gruesas, de gran intensidad. - Equilibrio en su rugosidad.
Volumen	- Equilibrio entre la simplificación y segmentación como método representativo. - Volumen plano con tendencia destacada al placer por las líneas.	- Incremento y tendencia a la simplificación por encima de la segmentación. - Volumen plano con tendencia destacada al placer por las líneas.	- Equilibrio entre la simplificación y segmentación como método representativo. - Volumen plano con tendencia destacada al placer por las líneas.
Estética	- Alternancia de estética mangaesca y *nijigen.*	- Predominio de estética mangaesca. - Estética *nijigen* destacada.	- Alternancia de estética mangaesca y *nijigen.*
Rostro y peinado	- Predominio de rostros alargados. - Rostros cuadrangulares como segunda tipología destacada. - Destacan principalmente peinados lisos, seguido de angulares.	- Predominio de rostros alargados. - Rostros cuadrangulares como segunda tipología destacada. - Alternancia entre peinados lisos y angulares.	- Predominio de rostros alargados. - Rostros cuadrangulares como segunda tipología destacada. - Destacan principalmente peinados lisos, seguido de angulares.

Arakawa	1997 - 2001	2002 - 2006	2007 - 2010
Nariz y boca	- Predominio de nariz grande, seguido de pequeñas y por último estándar. - Predominio de nariz puntiaguda por encima de marcada. - Ambivalencia de bocas grandes y pequeñas. - Uso de efectos minoritario.	- Predominio de nariz grande, seguido de pequeñas y por último estándar. - Ambivalencia de nariz puntiaguda y marcada. - Ambivalencia de bocas grandes y pequeñas. - Uso de efectos minoritario.	- Predominio de nariz grande, seguido de pequeñas y por último estándar. - Ambivalencia de nariz puntiaguda y marcada. - Ambivalencia de bocas grandes y pequeñas. - Uso de efectos minoritario.
Ojos	- Predominan ojos estándar, seguido de ojos pequeños y grandes. - Predominio de ojos cuadrangulares. - Ojos rasgados y ovalados también son notables.	- Predominan ojos estándar, seguido de ojos pequeños y grandes. - Alternancia de ojos cuadrangulares y rasgados. - Ojos ovalados notables.	- Predominan ojos estándar, seguido de ojos pequeños y grandes. - Predominio de ojos rasgados, seguido de los cuadrangulares.
Cuerpo y sexualización	- Predominio de cuerpos angulares. - Sexualización marginal y ajustada al lenguaje mangaesco. - Nudismo casi nulo en personajes femeninos.	- Predominio de cuerpos angulares. - mayor presencia de cuerpos musculados. - Sexualización marginal y ajustada al lenguaje mangaesco. - Nudismo casi nulo en personajes femeninos.	- Alternancia entre cuerpos angulares y musculados. - Sexualización marginal y ajustada al lenguaje mangaesco. - Nudismo casi nulo en personajes femeninos.

Establecida una definición de cada estilo de dibujo, y más allá de sus similitudes, diferencias y particularidades, a lo largo de los resultados hemos podido comprobar como algunos estilos de dibujo son más afines entre sí que otros, e incluso situar contrastes pronunciados en aspectos tales como el acabado estético o la sexualización. En este sentido, Oda y Kishimoto presentan estilos de dibujo que comparten algunas constantes generales —como la tendencia a líneas finas y angulares— pero que, por lo general, difieren de manera marcada en casi todo lo demás. Desde el enfoque estético y grado de sexualización, hasta la decantación o predominio de patrones formales secundarios, tales como el tipo de peinados o de ojos, entre otros patrones primarios y secundarios.

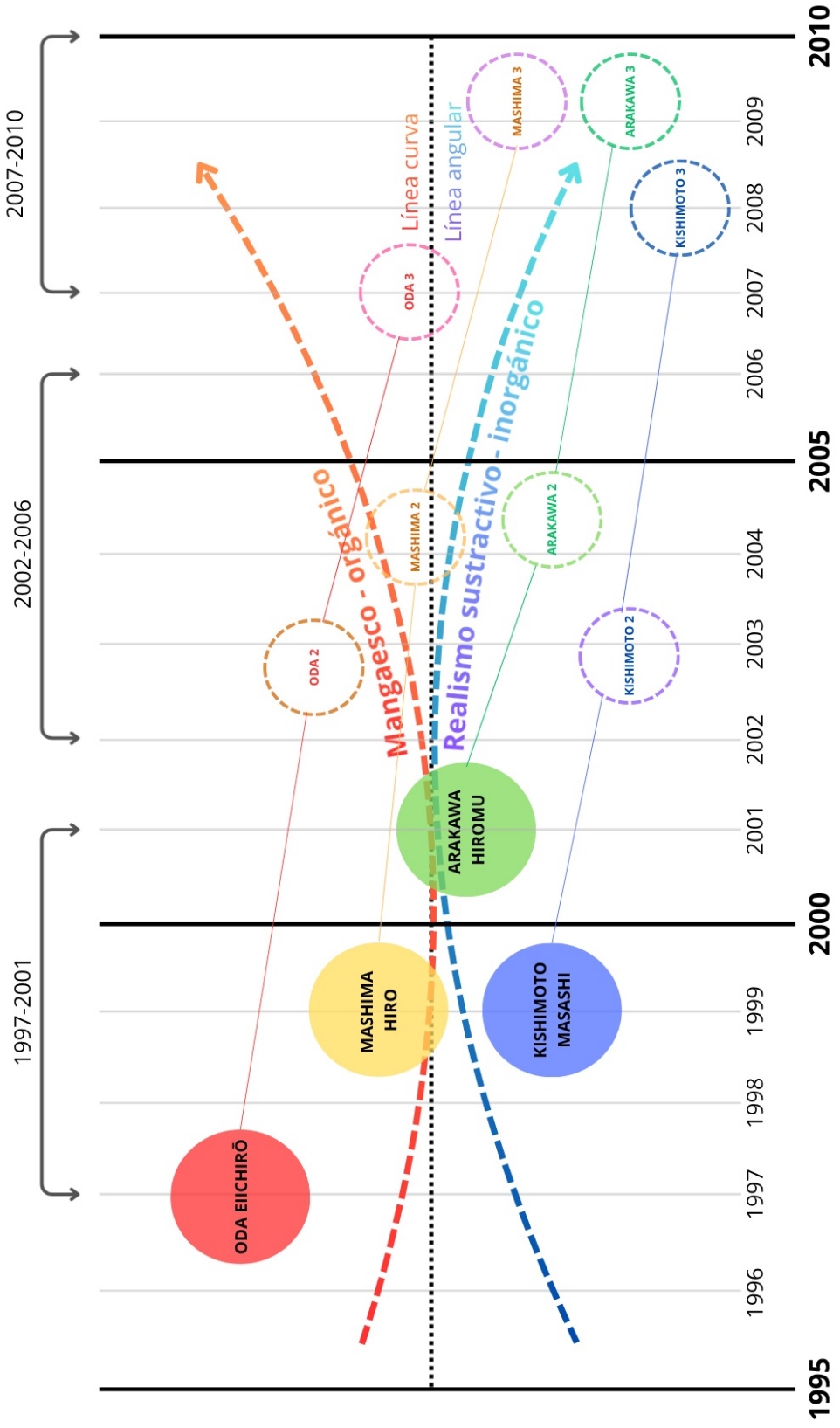
De este modo, Oda y Kishimoto se sitúan, a grandes rasgos, como polos opuestos que congregan en sí líneas de desarrollo estilístico y estético diferentes (figura 116). En estos dos ámbitos, que harían la labor de “paraguas estilístico”, es donde se situarían los estilos de dibujo de Mashima y Arakawa. En este sentido, los estilos de Oda y Mashima son por lo general comparables y análogos en diversos aspectos formales primarios y secundarios con sus respectivos matices y particularidades. En el ámbito opuesto, se establece una afinidad similar entre los estilos de Kishimoto y Arakawa, aunque el de Arakawa se situa como un caso “híbrido” que comparte tendencias con Oda y Mashima en algunos aspectos, al combinar en sí gran parte de los estilismos y convenciones más destacadas de la época (figura 117).

Figura 116. Distribución Formal y Estética de los 4 Casos de Estudio



Nota. Diagrama de creación propia con Canva.

Figura 117. Genealogía de Tendencias Formales y Estilísticas Entre los 4 Casos de Estudio (1995-2010)



Nota. Diagrama de creación propia con Canva.

IV

Discusión de los Resultados del Análisis

11. Discusión de las Categorías Formales Primarias — Referentes, Técnicas e Identidades Estéticas

Diseñada nuestra metodología de análisis, sus diferentes categorías y patrones formales, así como puesta en práctica con el análisis realizado, este último bloque se centrará en discutir, elaborar y explicar los resultados previamente expuestos. De este modo, se atajará uno de los principales objetivos de esta tesis, que es el de trazar una panorámica visual, estilística y estetica del *shōnen manga* de principios del siglo XXI mediante los cuatros casos de estudio analizados, y contribuir así a la historia visual y artística del *story manga* contemporáneo.

En el anterior bloque, expusimos los resultados extraídos de las diversas muestras con gráficas y soportes visuales, y señalamos y describimos las dinámicas formales más destacadas en una comparativa entre los cuatro casos de estudio. En esta discusión, ofreceremos diversas explicaciones y comentarios de estas dinámicas en base a dos grandes focos de interés artístico e historiográfico. Por un lado, las propias especificaciones artísticas del manga, que congregan aspectos como la técnica utilizada, la variedad de trazo o la originalidad de cada artista. Por otro lado, y relacionada y condicionada por el anterior, la relación de estas especificaciones con las dinámicas de producción y consumo de la industria, y su condición de *media mix*.

Estos dos focos congregan las influencias y referentes de estos *mangaka,* en calidad de creadores y artistas de la industria del manga. También las convenciones temáticas y estéticas del género y demografía en la que trabajan, así como las políticas editoriales de cada revista, su relación con otros medios dentro de la condición de *media mix*, o la últimas tendencias y gustos entre los lectores. Este último factor, implicado en aspectos como los procesos de "kawaificación" y sexualización de personajes, se relaciona con procesos culturales destacados durante el marco temporal analizado y, más concretamente,

con el auge e impacto del *moe* durante el marco temporal analizado. Muchas de estas cuestiones han sido ampliamente desarrolladas en los bloques 1 y 2 de esta tesis y, junto a una serie de recursos y fuentes hemerográficas —entre las que destacan declaraciones y entrevistas comprendidas en revistas, medios de comunicación, *artbooks* y catálogos de exposición, entre otros soportes—, servirán también para exponer diversas propuestas explicativas en esta discusión de los resultados.

De entre los factores de la industria del manga, destacan el género y la demografía de las series, compartido por los cuatro casos de estudio, al ser autores de *battle manga* en demografía *shōnen manga.* Este marco temático compartido, nos ayudará a abordar mejor la discusión de algunas categorías y patrones formales de algunos personajes concretos, delimitados por roles y arquetipos específicos. De este modo, las principales convenciones y tendencias temáticas del *shōnen manga* —y, más concretamente, del género *battle manga*— nos servirán también para explicar algunos resultados de nuestro análisis, e incluso nos pueden permitir definir mejor las principales tendencias formales y estilísticas de esta demografía. Sin embargo, esta y otras cuestiones requieren también de un mayor foco y desarrollo en futuras investigaciones, que profundicen en el impacto y rol de los diversos arquetipos de personaje en el uso de diversas convenciones formales específicas.

Establecidas estas consideraciones, se presentará la discusión de los resultados de igual manera y orden que en la exposición de los mismos en el bloque anterior. En este capítulo, se argumentarán las categorías de análisis primario, mientras que el capítulo 12 hará lo propio con las categorías de análisis formal secundario, junto con con las complexiones anatómicas y grados de sexualización. La discusión de los resultados de cada categoría se desarrollará primero situando cual es la tendencia o patrón formal más evidente y su fluctuación — en base a los resultados expuestos en el bloque anterior— con la finalidad ofrecer diversas propuestas explicativas perspectiva historiográfica. De este modo, las explicaciones que se propondrán para dichas tendencias y dinámicas formales partirán primero, como mencionamos previamente, de causas propias de las

especificaciones artísticas del manga, y también de factores o condicionantes propios de las dinámicas de su industria, que van desde influencias y convenciones de cada género hasta políticas editoriales.

Sin embargo, cabe tener en cuenta que las de las explicaciones que hemos elaborado funcionan más como hipótesis o propuestas para una mayor investigación posterior, al ser producto de relacionar los resultados con las distintas fuentes presentes, sean teóricas o hemerográficas. De este modo, algunas de estas conclusiones son más transversales y solidas en los cuatro casos de estudio, y se sitúan en directa relación con el argumento y planteamiento general de la tesis. Otras, en cambio, son hipótesis o deducciones producto de relacionar un resultado, cambio o tendencia particular con alguna influencia o proceso técnico, y también son más especificas de las condiciones y contextos de cada caso analizado. Además, el desarrollo de la discusión no pondrá siempre el mismo foco en los cuatro casos de estudio por igual, si no que se irá centrando en uno u otro, dependiendo de su contribución en la categoría de análisis o patrón formal que se esté discutiendo en cuestión.

A través de esta discusión, la tesis concluirá poniendo en común cuales han sido las propuestas explicativas más destacadas entre las diferentes categorías de análisis, y como cada caso de estudio juega un rol particular en estas dinámicas de carácter más transversal. Con esta labor, las conclusiones también situarán la evolución de los estilos de cada caso de estudio en relación a otros *mangaka* de *shōnen manga* del período analizado. Por tanto, se ofrecerá una panorámica genealógica del rol de estos cuatro *mangaka* y sus series en el marco del *shōnen manga* de principios del siglo XXI. La finalidad de esta panorámica, así como de otras lecturas e ideas, es que puedan servir de base teórica para futuras investigaciones relacionadas con el aspecto formal y visual del *story manga*, así como de su historia y diferentes demografías.

11.1. El Legado Estilístico de Toriyama y Ōtomo — Principales Referentes de Desarrollo Técnico, Lineal y Estético

A nivel de aspectos puramente técnicos y materiales, el trazo de Oda y su principal técnica de dibujo en los primeros años de su carrera consiste en la plumilla de punta G (Oda, 2010b, p. 245). Una técnica que, como se ha desarrollado en anteriores capítulos, era común y habitual entre la mayoría de dibujantes de *shōnen manga* desde los años sesenta y la influencia posterior del *gekiga*. El uso de esta técnica podría ser parte de la explicación de porque, en los inicios de su carrera, Oda posee un trazo principalmente curvo, vivo y más grueso. Aunque a medida que avanzan los años, su estilo se vuelva más angular y homogéneo en el trazo —especialmente en el intervalo entre 2002 y 2006— para de cara finales de la década recuperar algo de grosor y rugosidad.

Al igual que Oda, Kishimoto también utilizaría una plumilla de punta G durante los primeros años de su carrera, aunque su estilo presenta un trazo más variable, en el que predominan líneas finas, angulares y rápidas pero con una cierta rugosidad del mismo. Esta irregularidad del trazo puede considerarse producto de una técnica orgánica como la plumilla de punta G, y también se refleja en el uso y hegemonía de efectos de volumen “mangaescos”, en elementos tales como la cierta suciedad del dibujo, o el uso de sombreados *kakeami*, entre otros aspectos.

Mismo caso que el de Mashima, el cual ha destacado en varias ocasiones el uso de la plumilla de punta G (Mashima, 2017, 2018). Su estilo de trazo presenta líneas angulares y generalmente finas, pero con una gran viveza de trazo pese a que son los años también tienda a la rapidez y fugacidad del mismo, como se aprecia en los resultados. Y también de Arakawa Hiromu, que en diversas entrevistas ha indicado el uso de la plumilla de punta G para el dibujo de personajes, mientras que la plumilla de punta redonda —ambos de marca Zebra — se limita para la recreación de los fondos y espacios (Arakawa, 2011b). En su caso, y como hemos comentado en los resultados, presenta un estilo de dibujo

más equilibrado a nivel de grosores y de consistencia de trazo, pese a la predominancia de líneas angulares, y una clara tendencia ascendente a la viveza del mismo en contraste con por ejemplo Mashima.

Por lo tanto, podemos concluir que a nivel de técnica de dibujo, los cuatro casos parten de una óptica "tradicionalista" en sus primeros años de carrera, basada en una formación y uso de técnicas de dibujo analógicas.[1] De este modo, el dibujo y la estetica del *shōnen manga* va ligada con la intensidad y viveza del uso de la plumilla de punta G como técnica de dibujo. Algunos estilos como los de Kishimoto y Arakawa, son capaces de realizar líneas rápidas con una plumilla de punta G, y Mashima también posee una cierta homogeneidad de su trazo a través de esta técnica. Sin embargo, los cuatro casos presentarían una mayor rugosidad debido al carácter orgánico de la plumilla de punta G, lo que hace también que en más de la mitad de ellos haya una tendencia hacia una variabilidad del grosor del trazo, y mayor facilidad para la viveza del mismo.

Tal y como indicamos al presentar los casos de estudio en el bloque anterior, los primeros años de carrera —que corresponderían también al primer gran periodo (1997-2001) que planteamos tras la obtención de resultados— son en los que de manera más directa se pueden ver reflejadas las influencias y referentes de cada *mangaka.* Esta conexión sucesiva también establece una continuidad y diálogo directo con la *database* formal de su demografía, independientemente del contexto de la industria del manga y políticas editoriales especificas. Si bien es cierto que hay algunos casos, como el del propio Oda, en el que se destaca de manera recurrente la "originalidad" de su estilo de dibujo (Oda y Kishimoto, 2015b; v. Apéndice B), la mayoría de *mangaka* son conscientes de cuales son sus referentes e inspiraciones. En muchas ocasiones, estos se entienden como la base para desarrollar su propio estilo de dibujo, sin limitarse únicamente a imitar a otros *mangaka* e ilustradores, tal y como indica Oda en cuando le preguntan sobre ello en la siguiente entrevista de la revista *Comickers* en 1998:

[1] Como indican Oda y Kishimoto (2015a) en la siguiente cita, en el marco de la exposición de Naruto: "(…) Hoy en día todo el mundo está virando hacia el dibujo digital, por lo que muy pronto ni siquiera habrá dibujos originales para exponer. Podríamos ser la última generación que pueda celebrar este tipo de exposiciones." (Kishimoto y Oda, 2015a; v. Apéndice B).

> Por supuesto, no debes ser un imitador, pero tampoco puedes evitar ser influenciado por otra persona. Creo que es una cuestión de cómo tomas estos referentes y los evolucionas como parte de tu propio estilo. (Oda y Watanabe, 1998)

De este modo, el estilo de dibujo inicial de cada uno de los cuatro *mangaka* analizados se ajustaría, en primera instancia, a los referentes absorbidos durante su infancia, adolescencia y, especialmente, primeros años de carrera como dibujantes profesionales. Estos referentes e influencies se combinan con las aportaciones formales propias de cada uno de ellos, de modo que consiguen desarrollar un estilo de dibujo propio.

Sin embargo, y como ya desarrollamos en el capítulo 4,[2] el tipo de línea utilizada y sus diversas características son un rasgo identitario —normalmente característico y singular— de la mano de cada artista, su personalidad y su manera de dibujar. Aún así, y como reflejan tanto los resultados como la teoría (v. Takekuma, 1995b; Nishi, 2022), el tipo de técnica utilizada condiciona también, en mayor o menor medida, la naturaleza del trazo utilizado. Y la selección de una técnica u otra también es, en la mayoría de ocasiones, una convención de la demografía y género en el que los *mangaka* trabajan. Estos factores tienen implicaciones notables en la decantación por ciertas tendencias estéticas y soluciones formales, así como pueden ser producto de influencias y referentes más específicos.

Por ejemplo, parte del carácter curvo y vivo del trazo de Oda durante sus primeros años de carrera puede deberse su dominio diferencial de la plumilla de punta G que adquirió durante su etapa como asistente. Más concretamente, durante los meses que trabajó para el *mangaka* Masaya Tokuhiro —autor de la serie *Janguru no Ōja Tā-chan* (1988)— y los consejos de este artista al momento de calibrar el grosor de sus líneas:

[2] Véase las diversas contribuciones de Takekuma (1995b), Takemiya (2001), Itō (2005), Adachi (2019) y Nishi (2022) en torno a la cuestión de la “individualidad” del *mangaka* en el dibujo del manga, desarrollada en el capítulo 4.

> Durante mi tiempo como asistente del maestro Tokuhiro, recibí una amplia formación al respecto del grosor de las líneas. Me gritó diciendo "¿¡Por qué (dibujas) las líneas de los personajes en primero plano tan delgadas!?", fue algo que realmente caló en mí. También dijo otras cosas como "Si pones mucho esfuerzo en tu dibujo, entonces los lectores, sin duda, entenderán lo que estás dibujando", algo que realmente se quedó conmigo. (Oda, Shūeisha, 2016)

A grandes rasgos, y en relación tanto con el aspecto técnico, estético, y sus diferentes implicaciones estilísticas y formales, Toriyama Akira es el principal referente de los cuatro casos de estudio seleccionados, al ser considerado el gran renovador del *shōnen manga* clásico de la *Weekly Shōnen Jump* (Natsume, 2004, pp. 26-35) y probablemente de la demografía en general, independientemente de la revista o editorial.[3] Dentro de estas dinámicas, también fue clave el rol de Torishima Kazuhiko como editor de Toriyama, que al ser además el impulsor y editor de otros *mangaka* de éxito,[4] mantuvo un rol primordial dentro del equipo editorial de la *Weekly Shōnen Jump* y su perspectiva en torno al *shōnen manga* (Torishima, 2023).[5]

Aunque Toriyama no parecía ser del todo consecuente con su legado,[6] el alcance de la influencia de Toriyama en el *shōnen manga* de los años noventa y posterior, y más particularmente en nuestros cuatro casos de estudio, no se limita a adjudicaciones de la crítica.[7] De hecho, esta influencia es reconocida por parte de los cuatro *mangaka*, pese a que algunas de sus series apenas hagan uso de algunas de las aportaciones de Toriyama, como es el caso del formato narrativo

[3] Para un mayor desarrollo de las contribuciones narrativas y temáticas de Toriyama al *shōnen manga,* véase Saitō (1996), Natsume (2004) y Goto (2018), entre otros.

[4] Como Katsura Masakazu o Inada Kōji, entre otros (Torishima, 2023).

[5] De hecho, se puede especular también con que el estilo y manera de hacer de Toriyama fue un referente y un "estándar" a seguir para jóvenes *mangaka* que quieran publicar en la revista. Por ejemplo, Kubo Tite (2018, p. 195) comenta que en una de sus primeras reuniones con el equipo editorial, Torishima le colocó en la mesa tomos de *Dragon Ball* y *Hokuto no Ken* para decirle que debía "dibujar cosas como esas".

[6] Puesto que afirma diseñar el formato *tournament manga* para simplificar también la carga de trabajo y que sus asistentes no dibujasen tantos fondos, aunque es consciente de la influencia de este formato en series posteriores de la misma demografía (Toriyama, 2017, pp. 35).

[7] Con consignas tales como la de considerar a Oda y Kishimoto como "hijos" y herederos de Toriyama (v. Minami, 2008).

tournament manga. Oda, por ejemplo, considera que Toriyama está en "otra dimensión" como dibujante, y su primer contacto con su obra fue con el segundo capítulo de *Dragon Ball*, además de considerar su estilo incluso mejor que el estilo de Disney (Oda y Toriyama, 2001).[8]

Desde una óptica más generacional, Kishimoto ha destacado en multitud de ocasiones como creció leyendo *Dragon Ball* y *Dr. Slump.* Al igual que Oda, él mismo se considera un "hijo" de la influencia de Toriyama, y por extensión también un afortunado por haber crecido leyendo las series de la"edad de oro" de *Weekly Shōnen Jump* (Kishimoto y Oda, 2015b; v. Apéndice B). Pese a su impacto e influencia, tanto Oda como Kishimoto son también conscientes de lo grande que supone estar bajo la "sombra" de series como *Dragon Ball*, y la necesidad de buscar diversas estrategias para diferenciarse del peso del legado de Toriyama.[9] Ello se debe también a que su estilo, tan característico e influyente —o quizás por su notable estética caricaturesca— se seguía percibiendo como moderno muchos años después, lo que le da una naturaleza hasta cierto punto atemporal (Kishimoto y Oda, 2015ab; v. Apéndice B):

> (…) Ya me costó bastante tratar de mantener *One Piece* diferente de *Dragon Ball*. (…) *Dragon Ball* causó una impresión tan profunda en todos; los fans aún podían recordarla cinco años después de que terminara. Y, ciertamente, también fue una de mis series favoritas. Nunca habría tenido una oportunidad contra *Dragon Ball*. Así que tuve que pensar en algo diferente (Kishimoto y Oda, 2015a).

En diversas publicaciones y entrevistas, se ha definido el arte de Toriyama como "tridimensional con líneas suaves", en base al uso de plumillas G de la marca Zebra, que ofrece un sutil volumen a sus dibujos.[10] De este modo, su estilo de

[8] Oda ha reconocido la influencia de Disney en algunas entrevistas, copiando por ejemplo dibujos de películas animadas de Disney como *Peter Pan* (1953) o *La Sirenita* (1989) (Oda, Shūeisha, 2016). Disney también fue un referente notable en Toriyama, dentro de sus procesos de "deformación" y carácter *cartoon* de su estilo, (Toriyama et al, 1990, pp. 90-91). De este modo, Disney se establece como una influencia transversal entre ambos artistas.

[9] En este sentido, Kishimoto también pasó por una presión de competir con series de una temática y ambientación similar, como *Rurōni Kenshin* o *Mugen no Jūnin* (1993) (Kishimoto, Shūeisha, 2016, pp. 2-18).

[10] Toriyama no destaca ningún "truco" particular para lograr ese efecto, más allá de haber practicado siempre con muchos bocetos y modelos para entrenar su vista (Toriyama, 2010, 2017).

dibujo fue notablemente innovador para su tiempo debido a su sencillez formal, limpia en el uso de blancos y negros. Con un notable componente “mangaesco” y caricaturesco,[11] su estilo se caracteriza por el uso de líneas curvas y suaves detalladas y exquisitas, alejada de la estética más sucia, angular y marcada de la tendencia *gekigachō*, reflejada en series coetáneas como *Hokuto no Ken*, *Jojo’s Bizarre Adventure*, *City Hunter* o *Saint Seiya*, entre otras (Toriyama, 2010; Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 93; Shūeisha, 1997, pp. 252-254; Araki, 2017, p. 59; Minami, 2008, pp. 52-63, 2024, p. 111-115; Toriyama et al, 1990, pp. 90-91). Una sencillez estética que también se refleja en la simplicidad intencional del diseño de personajes,[12] aunque también cuenten con una pronunciada estética pop a nivel de indumentarias y accesorios, también novedosa en el *shōnen manga* de esa época (Natsume y Takeuchi, 2009, p. 93; Minami, 2008, pp. 52-63).

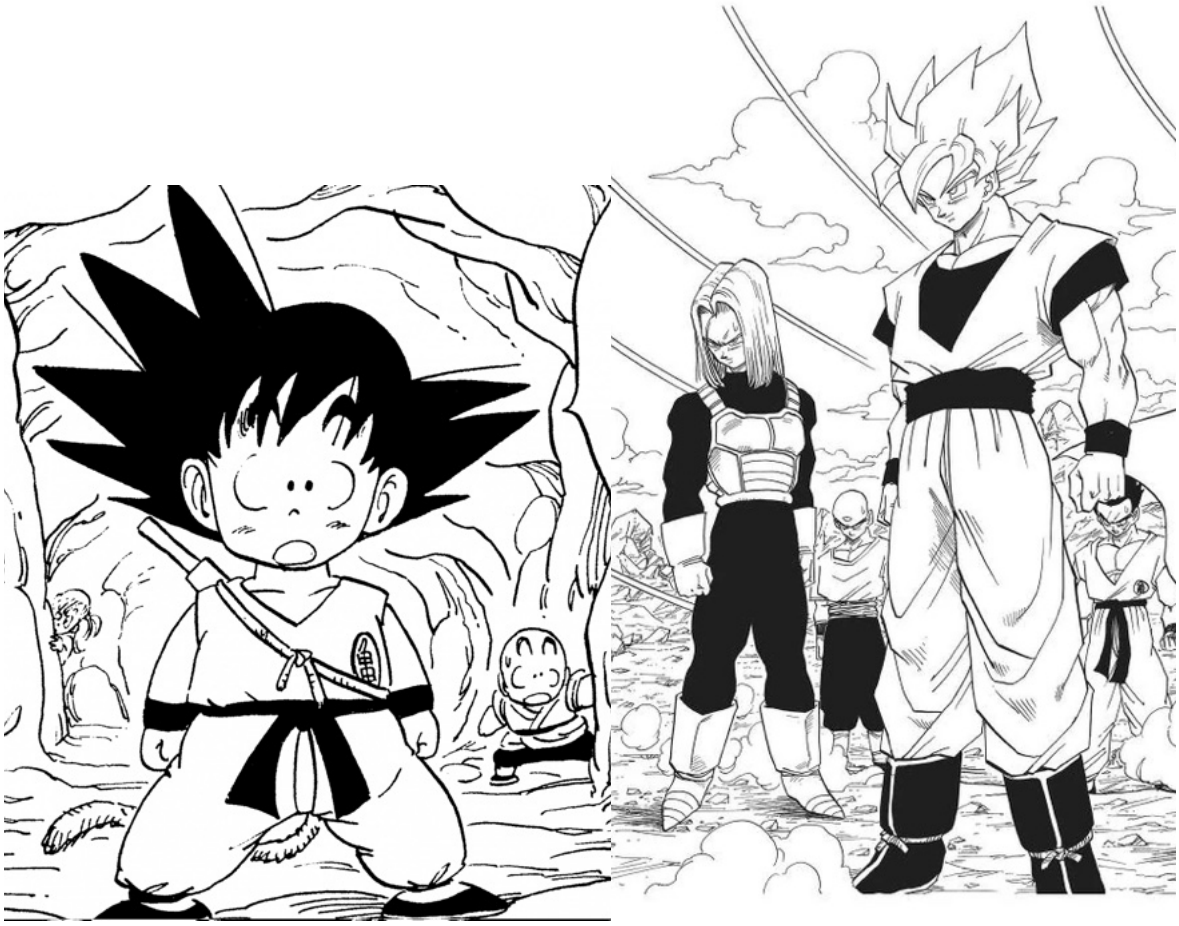
Sin embargo, de cara a principios de los años noventa, y en consonancia a las transformaciones temáticas de *Dragon Ball* hacia un enfoque más agresivo, su estilo adoptará trazos y formas más angulosas, especialmente reflejadas en la musculatura y peinados de los personajes (Natsume y Takeuchi, 2009, p. 93). De acuerdo con Toriyama (2010, pp. 37-43), este cambió se produjo por una voluntad por enfatizar la acción y movimiento, aspecto que también incentivó su decantación por un estilo de trazo más angular, nítido y vivo (figura 118).[13] Ya que además de ajustarse bien al género *battle manga*, su nuevo estilo permitía también un dibujo más rápido que las líneas curvas y suaves (Natsume y Takeuchi, 2009, pp. 93). Por tanto, estos cambios y simplificaciones estéticas hacia trazos más angulares corresponden también a una voluntad de agilizar su ritmo de trabajo y el de sus asistentes (Toriyama, 2017, p. 35).

[11] Toriyama adquiere esta estética tanto por influencia de Tezuka, como por su afición a la animación de Disney en sus procesos de caricaturización y deformación. Tal es así, que Morishita Kōzō, co-productor del *anime*, comenta como sus diseños también poseen un dinamismo propio que los hace fáciles de adaptar a la animación (Toriyama et al, 1990, pp. 90-91).

[12] Como ocurre, por ejemplo, con el caso de Goku siendo “rubio” en su forma *super saiyajin,* que de acuerdo con el propio Toriyama (2017, p. 35), corresponde a una necesidad de no tener que entintar constantemente su peinado puntiagudo.

[13] También cabe destacar que este cambio estilístico no sólo corresponde a cambios temáticos en la serie o procesos de trabajos, sino también a ciertas influencias específicas. Más concretamente, Toriyama fue gradualmente influenciado por el estilo del animador Ashida Toyō y el carácter angular de sus líneas, que Toriyama adoptó por su adecuación con el dinamismo y velocidad del manga de acción (Torishima, 2023, pp. 118-125). Ashida trabajó en la adaptación animada de *Dr. Slum*p, y Toriyama tuvo un estrecho contacto con él gracias a la mediación del editor Torishima (Toriyama, 2017).

Figura 118. Cambios en el Estilo de Dibujo de Toriyama Akira



Nota. Derecha: Goku de *Dragon Ball* de niño al inicio de la serie. Izquierda: Goku adulto en los últimos arcos de *Dragon Ball*. Fragmentos adaptados de Dragon Ball © Toriyama Akira, Shūeisha, 1984

Esta última reflexión de Toriyama, en torno a su cambio hacia un estilo de dibujo más angular para agilizar sus tiempos de trabajo, es especialmente interesante para nuestra discusión. Oda también establece una clara tendencia y consolidación de líneas angulares a medida que pasan los años, del mismo modo que encontramos los mismos procesos en los otros tres casos de estudio, pese a tener estilos de líneas angulares desde sus inicios, probablemente por influencia del propio Toriyama. En términos más teóricos y conceptuales, en el capítulo 4 ya desarrollamos diversas consideraciones y conceptos —como el de “erosión del pincel” (Ishikawa, 1992; Nishi, 2022)— que inciden en condiciones más materiales, procedurales e inconscientes detrás del cambio, variabilidad y posible deterioro del estilo de un dibujante.

Nuestra propuesta explicativa se sitúa en el marco de estas consideraciones, de manera que podemos sostener que la tendencia de trazo angular reflejada con cierta consistencia en los resultados, es la de ser un síntoma "natural" e inconsciente a la elevada carga de trabajo del ritmo de publicación serial.[14] Estas condiciones de trabajo incentivan el cambio a un dibujo más rápido, con un trazado más angular y menos cuidado, con el objetivo de cumplir con las fechas de entrega. Sin embargo, en ocasiones el cambio producido puede reflejar un claro "deterioro" en la calidad de los dibujos y sus elementos constitutivos, así como de la habilidad física del dibujante.

Por otro lado, este argumento no es el único que puede explicar la variación de técnica y trazo, ya que algunos de los casos analizados presentan tendencias estilísticas diferentes que pueden corresponder a otro tipo de factores e influencias. Este fenómeno se puede ver reflejado en el caso de Kishimoto, que como ya definimos en el anterior bloque, su estilo puede considerarse como diametralmente antagónico al de Oda, pese a ser ambos "herederos" directos del espíritu de Toriyama.[15] Esto se debe a un par de influencias diferenciales: el *mangaka* Ōtomo Katsuhiro y el ámbito de la animación japonesa. Ya hemos elaborado con anterioridad sobre la influencia e impacto de Ōtomo Katsuhiro en la historia reciente del manga, y de hecho son varios los *mangaka* de *shōnen manga* de esta generación que han reconocido su influencia.[16]

Sin embargo, la influencia de Ōtomo en Kishimoto es tal que es fácilmente perceptible por otros *mangaka,* como el propio Oda, con tan solo ver el dibujo de Kishimoto y su obra.[17] El propio Kishimoto ha mencionado en diferentes entrevistas que el visionado de la película animada de *Akira* (1988) fue el momento clave que le llevó a dedicarse al manga (Kishimoto y Oda, 2015b;

[14] Semanal en el caso de Oda, Kishimoto y Mashima.

[15] Ya que Kishimoto también fue lector habitual de series de la "edad de oro" de *Weekly Shōnen Jump*, como *Dr. Slump*, *Kinnikuman* o *Hokuto no Ken*, entre otras (Kishimoto, 2017a, pp. 42-43)

[16] Oda (2025, pp. 40-53), también ha reconocido recientemente su influencia a la hora de dibujar efectos y recursos semióticos tales como explosiones o líneas cinéticas, entre otros elementos.

[17] De acuerdo con Oda, "Como artista de manga, puedes ver de que otro artista de manga se ha influenciado alguien con tan solo ver su arte o desarrollo narrativo de su serie." (Kishimoto y Oda, 2015b; v. Apéndice B).

Kishimoto, 2017ab). Por otro lado, y mediante investigar la película de *Akira*,[18] Kishimoto también ha sido siempre un gran interesado en animación japonesa, sus animadores y también diseñadores de personajes. Entre estos animadores destacaron Okiura Hiroyuki, Morimoto Kōji, Inoue Toshiyuki y, especialmente, Nishio Tetsuya, quien estaría a cargo de los diseños en la adaptación animada de *Naruto* (2002) por decisión expresa de Kishimoto (figura 119).

Figura 119. Nishio y sus Trabajos como Diseñador de Personajes



Nota. Derecha: *Jin-Roh* (© Production I.G., 1999). Izquierda: Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (© Production I.G., 2002)

Más concretamente, la influencia de Ōtomo, y por extensión del ámbito de la animación, en el estilo de Kishimoto se reflejaría no solo en el carácter más rápido y fino de su trazo —constante en todos los periodos analizados— si no también en su gradual homogeneidad. Unos rasgos que en esencia dotan de identidad a las conocidas como líneas *omo*, que buscan emular el estilo de Ōtomo, y que caracterizan el estilo de Kishimoto desde principios del siglo XXI. Sin embargo, este cambio de trazo en Kishimoto no solo se correspondería la influencia de

[18] Durante su adolescencia, Kishimoto copió sin cesar tanto fotogramas de la película como ilustraciones del manga, comparando ambos estilos de dibujo. A través de *Akira*, Kishimoto investigó sobre diversos animadores, también logró interesarse por películas y trabajos animados tales como *Patlabor* (1989), *Nausica* (1984), *The Hakkenden* (1992), *Hashire Melos!* (1992), *Ghost in the Shell* (1995), *Spriggan* (1998) o la adaptación animada de *Ninku* (1995), entre otros trabajos (Kishimoto, 2017a, pp. 88-89, 148-9).

Ōtomo, si no también al impacto y contacto personal con diferentes animadores en el contexto de la adaptación animada de *Naruto* en el año 2002. Estos referentes derivarían en una eventual adopción de la plumilla de punta redonda como técnica de dibujo, que permite el trazado de este tipo de líneas de manera más sencilla (Kishimoto, Shūeisha, 2016, pp. 8-11).[19]

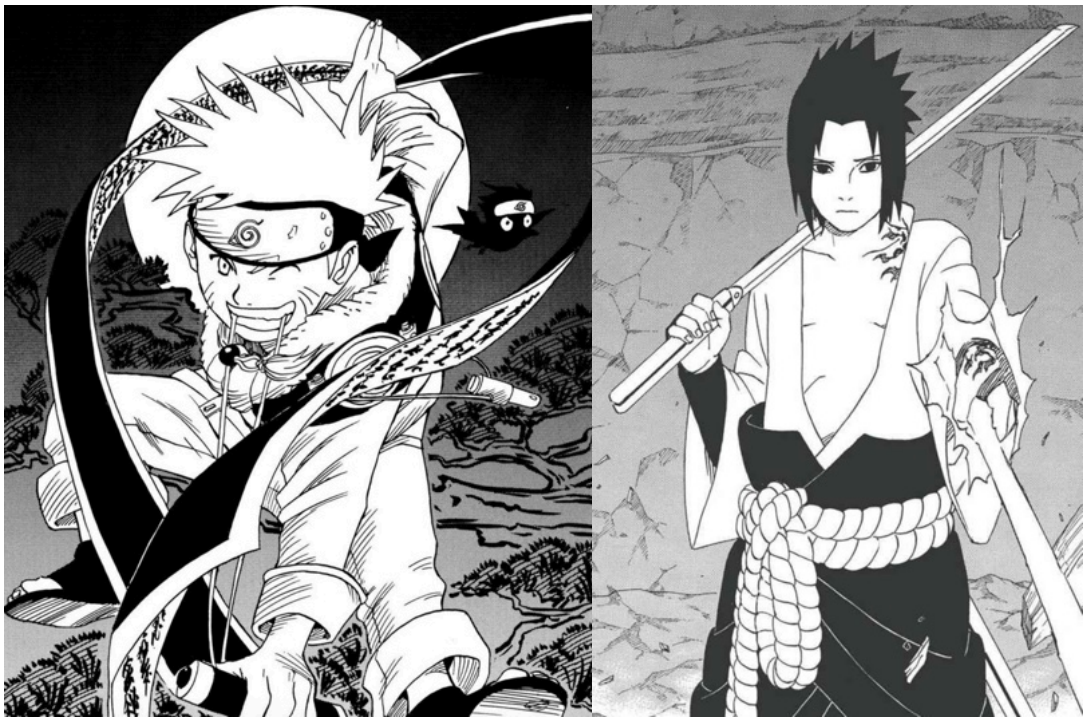
Más concretamente, el animador que más influiría en estos cambios fue Nishio Tetsuya, del que Kishimoto admiraba su uso de "líneas placenteras" (*kimochii lines*) —las cuales podríamos considerar un equivalente de las ya mencionadas *omo lines* — y su capacidad de deformación y tridimensionalidad con unas pocas de ellas (Kishimoto, 2010, p. 104). En un efecto compositivo similar al también ya mencionado y característico *byōsen ni yoru kairaku* de Ōtomo, este tipo de líneas son capaces de generar una sensación de movimiento estático útil para el lenguaje visual del manga, en el que se debe calcular muy bien el qué y cómo representar algo en una sola imagen (Kishimoto, Shūeisha, 2016, pp. 8-11; Kishimoto, 2010, p. 104; Kishimoto et al, 2017, pp. 8-22). Tal y como describe Kishimoto en la siguiente cita:

> Cualquiera puede hacer un dibujo realista, ¿Pero como se deforma? Se necesita una buena intuición para dibujar líneas *kimochii*. Los animadores necesitan usar menos líneas para mover la imagen de manera eficiente, por lo que miran al sujeto y dicen "mantendré esta línea, omitiré esta otra". Siempre hago esa elección. Los dibujos de Nishio-san son asombrosos porque tienen una sensación tridimensional a pesar de que sólo tienen unas pocas líneas. (Kishimoto, 2010, p. 104)

[19] Si bien Kishimoto no abandona la plumilla de punta G al ser una técnica estándar en el *shōnen manga*, es evidente, tanto por las fuentes primarias como por los resultados, que utiliza también la plumilla de punta redonda, y que lo hace de manera más constante e intensa a partir de los periodos señalados (Kishimoto, 2010, p. 104)

Por esta admiración e influencia, Kishimoto encargó a Nishio ser uno de los diseñadores de personajes de el *anime* de *Naruto* junto a Suzuki Hirofumi.[20] Kishimoto empezó a trabajar de manera más estrecha y colaborativa con estos animadores en paralelo a su trabajo en el manga, lo que llevó a conocer también a otros animadores destacados que admiraba, como Okiura Hiroyuki o Morimoto Kōji. Es por este contacto e influencia más directa en el contexto de la creación del *anime* de *Naruto*, que podemos entender mejor el cambio estilístico a nivel de líneas en Kishimoto, y su adopción definitiva de la plumilla de punta redonda —en combinación con la plumilla de punta G— como técnica de dibujo, así como localizar este cambio a nivel cronológico e historiográfico (figura 120).

Figura 120. Cambios en Estilo y Técnica de Kishimoto Masashi



Nota. Derecha: Naruto de niño (1999-2000). Izquierda: Sasuke de adolescente (2007-2008)Fragmentos adaptados de Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999

[20] Nishio ya había trabajado en la adaptación animada de *Ninku* (1995), otra serie de ninjas publicada en la *Weekly Shōnen Jump*, a través de la cual Kishimoto conoció su trabajo. En una época en la que la animación digital estaba ganando relevancia, Kishimoto pensó que si su serie quería triunfar en todo el mundo necesitaba un buen diseñador de personajes, y propuso a Nishio como diseñador ante el estudio Pierrot. Tras algunas discusiones y la dificultad de que Nishio cediese —ya que por aquel entonces, ya era un animador de cierto renombre, acostumbrado a trabajar en otro tipo de proyectos— al final aceptó bajo la condición de que sólo diseñaría a Naruto, Sasuke y Sakura. Finalmente acabó diseñando más personajes, y también se unió Suzuki Hirofumi al proyecto (Kishimoto, 2017a, pp. 88-89, 148-9; 2017b, pp. 60-61; Kishimoto et al, 2017, pp. 8-22).

Esta influencia de Nishio y Okiura, entre otros animadores destacados, no suele ser un referente común entre *mangaka,* y también dota de una identidad y originalidad propia al estilo de Kishimoto, reflejada en el detallismo de sus diseños (Kishimoto y Oda, 2015ab). Como indica el propio Oda, “A Kishimoto le gusta el *anime*, por eso podemos ver todos estos efectos que nunca antes habías visto en el manga. Su estilo de expresión es simplemente increíble.” (Kishimoto y Oda, 2015a).

11.2. Una Evolución Estética Bipartita — lo “Mangaesco” y lo “Nijigen”

Durante los inicios de su carrera, y como también reflejan los resultados, el estilo de Kishimoto aún se sustente en recursos formales y estilísticos principalmente “mangaescos”, en aspectos como la angulosidad del trazo o el uso de sombreados propios del cómic. Sin embargo, sus diferencias al respecto del estilo de Oda, como también la identidad de su estilo de dibujo, se fundamentan precisamente en la influencia de Ōtomo, de diversos animadores y del consecuente cambio de técnica de dibujo.

Ya que aunque tanto Oda como Kishimoto posean un nexo común en la “herencia” de Toriyama, ambos artistas hacen un esfuerzo por diferenciar sus estilos de dibujo, al ser también rivales y competidores dentro de la misma revista y género del *battle manga*. Una diferencia que a veces es intencional, en aspectos como por ejemplo las paletas de colores, con Kishimoto escogiendo el naranja como color de Naruto, porque Oda ya había escogido el rojo con Luffy (Kishimoto y Oda, 2015a). Sin embargo, muchas veces es también implícita, mediante diferencias en influencias y referentes, que en suma definen también la identidad e interés de cada artista.

Estas diferencias implícitas, que muchas veces parten de la identidad y personalidad de la línea de cada artista, se extienden a otros aspectos y efectos formales, como la concepción del volumen o los sombreados, que también

plantean diferencias estéticas perceptibles. En este sentido, los cuatro casos están comprendidos bajo el "paraguas estético" de lo "mangaesco", al ser *mangaka* de *shōnen manga,* y estar influenciados —en mayor o menor medida— por Toriyama Akira y su componente más caricaturesco y propio del *gag manga*. Esta afiliación "mangaesca" se refleja claramente en los estilos de Mashima y sobretodo de Oda, cuyos estilos destacan por una mayor planitud y simplificación a nivel estético. recurriendo a sombreados lineales y más propios del cómics para representar volumen, aunque no siempre sean una característica presente.

De hecho, Oda indica que es precisamente debido al carácter más caricaturesco y maleable de su estilo que, más allá de perspectivas, planos y composiciones, a veces no sabe qué recursos formales utilizar para dotar de volumen sus personajes (Kishimoto y Oda, 2015a).[21] Sin embargo, algunos de estos casos —y más concretamente Kishimoto, seguido de Arakawa— presentan gradualmente una estética diferente, que implica también un mayor grado de "realismo formal". Este grado se expresa tanto en la concepción espacial del personaje mediante al método representativo de la segmentación, como en los recursos utilizados para representar volumen y textura. Precisamente, el bagaje de influencias provenientes del ámbito de la animación, que remiten a la herencia formal de Ōtomo, y con las que Kishimoto trabajaría de manera más directa con la elaboración del *anime* de *Naruto*, también explicarían dicho cambio estético hacia un mayor realismo formal, distanciado de una estética caricaturesca.

Más concretamente, Kishimoto indica que tras su "trabajo colaborativo" (v. Condry, 2013) con el *anime,* empezó a eliminar algunas líneas de sus dibujos, como también redujo el uso de sombras que usasen líneas, tales como el *kakeami*. De una manera similar a Toriyama con las líneas angulares, la reducción del uso de líneas en Kishimoto responde a una intención de agilizar el diseño de personajes complejos y la carga de trabajo. Al mismo tiempo, se mantiene la calidad del dibujo, y se enfatiza un cierto efecto de solidez y volumen en sus personajes (Kishimoto et al, 2017, pp. 8-22).

[21] Esta "problemática" se ve mejor representada en ciertos personajes y algunos de sus poderes, como es el caso del propio Luffy, "(…) El físico de Luffy es un poco diferente al de la gente normal, así que a veces no tengo ni idea de qué tipo de sombras poner" (Kishimoto y Oda, 2015a).

Estas observaciones coinciden con la tendencia reflejada en los resultados al respecto de la segmentación como principal método representativo, un volumen caracterizado por el placer de las líneas, así como gradual abandono del uso de sombras para tal finalidad, y así también se ha percibido en diferentes discusiones y entrevistas. Por ejemplo, Oda destaca lo siguiente sobre como los personajes de Kishimoto logran tener una "solidez" y composición consistente gracias a la habilidad de dibujo de Kishimoto (Kishimoto y Oda, 2015a; v. Apéndice B):

> Es más difícil de lograr de lo que parece. Tienes que saber exactamente dónde está el centro de gravedad del cuerpo del personaje, cómo si levanta los hombros, eso afecta a la posición de sus caderas, etc… Ese sentido del equilibrio es crucial. Es por eso, que cuando miras a Naruto, incluso sólo con la forma en que se sostiene, parece un cuerpo sólido. (Kishimoto y Oda, 2015a).

En este sentido, Kishimoto ha indicado que su adopción de estilismos propios del *anime* implica también un importante estudio de anatomías, sus rotaciones y articulaciones, para así mantener una coherencia visual en lo representado (Kishimoto, 2015a, pp. 8-11). Por el contrario, Kishimoto considera que el estilo de Oda destaca más por la simplicidad, reflejada en el uso de colores y tonos más simples o primarios, entre otros elementos cromáticos de sus ilustraciones a color (Kishimoto y Oda, 2015a; v. Apéndice B). Mediante el uso de copics, lápices de color Holbein, acuarelas y acrílicos, así como la combinación de colores complementarios, Oda crea todo tipo de sombras, así como obtiene una mayor cohesión cromática en sus ilustraciones al color (Oda, 2010b, p. 245).

Ya sea desde la "simplicidad" de lo "mangaesco", o el realismo implícito del "*nijigen*", estos contrastes a nivel de estética y volumen remiten también a diferencias en cuanto a la perspectiva creativa y tono de cada obra (figura 121). Por ejemplo, y como ya hemos comentado con anterioridad, Oda se encontró con múltiples rechazos y obstáculos previos a la publicación definitiva de *One Piece*, con comentarios comentarios y críticas de todo tipo, como que su estilo "no tenía carácter" (Oda, 2018, p. 25) o que sus *one-shot* "carecían de substancia" (Oda,

Shūeisha, 2016; Torishima, 2025). Muchas de las críticas se vertían también en Luffy como protagonista, al señalarlo como un personaje demasiado simple, con poderes absurdos, y con una personalidad que parece que nunca cambia, o que se mueve por propia cuenta sin que los lectores sepamos en que piensa (Oda y Ichikawa, 2017; Oda, 2017a, pp. 17-22).

Figura 121. Comparativa Luffy y Naruto



Nota. Derecha: Luffy (1997-1998). Izquierda: Naruto de adolescente (2005-2006). Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999

Muchas de estas características, al igual que la ya mencionada decantación por colores primarios, también se pueden interpretar como un reflejo más del tono y estética caricaturesca que identifica *One Piece* como serie. Por ejemplo, en el diseño y concepto de su protagonista, hecho así para que sea fácilmente identificable (Oda y Ichikawa, 2017), en una estética "mangaesca" bajo la influencia de *Dragon Ball,* pese a las diversas criticas que recibió. Por el contrario,

Kishimoto tenía poca confianza en su estilo de dibujo, al remitir a otro tipo de influencias —Ōtomo y animadores— que no encajaban con el formato y tono estético de las revistas de *shōnen manga* (Kishimoto, 2018, pp. 221). Pues que quizás por estas características de su estilo, más proclives al realismo formal, que Kishimoto plantease en algún momento trabajar en *seinen manga* (Kishimoto, 2014). En cualquier caso, ambos artistas se acabaron imponiendo tanto a críticas como inseguridades, y consolidaron sus dos estilos como paradigmas de la estética del *shōnen manga* del siglo XXI, pese a sus diferencias, virtudes propias, así como referentes e intereses particulares.

11.3. Entre la Agilización del Dibujo y el Virtuosismo del Mismo — Etapa Pregnante y Nuevas Perspectivas de Evolución Formal

En base al ejemplo de Toriyama, la tendencia a líneas angulares en gran parte de los casos puede interpretarse, a grandes rasgos, como una variación natural de las habilidades de los dibujantes en post de una mayor agilidad de trabajo. Sin embargo, los cambios en los estilos de dibujo también pueden ser producto de una mejoría y refinación de los mismos. Como se ha expuesto en el capítulo 4 (v. Takemiya, 2001, pp. 128-146, 162-186; Takemiya y Nakajima, 2014, pp. 29-34; Natsume, 1997, pp. 38-52; Itō, 2022), las diversas formaciones e influencias que un *mangaka* recibe, así como la trayectoria vital de su carrera, hacen que sus estilos evolucionen constantemente y reciban una identidad visual propia.

Eso es precisamente lo que puede deducirse de la mayor tendencia hacia la homogeneidad de trazo en los cuatro casos de estudio, más evidente y constante en el caso de Kishimoto debido al uso de la plumilla de punta redonda, pero también presente en el estilo de los otros tres *mangaka* en ciertos periodos o momentos. Estos periodos muchas veces también coinciden con puntos en los que los artistas ya llevan tres, cuatro o cinco años de carrera como dibujantes profesionales en serialización periódica. Debido a estas características y concreción temporal, vamos a denominar estos períodos como “etapa pregnante”

de un estilo de dibujo. Entendemos como “etapa pregnante” esos años o fases en los que sus estilos de dibujo alcanzan un “zenit” a nivel de refinamiento técnico y calidad de trazo, antes de consolidarse en manierismos reiterados, convencionalismos arquetípicos, o ver “erosionada” su calidad (figura 122).

Figura 122. Ejemplos de “Etapa Pregnante” en *One Piece* (2003-2004)



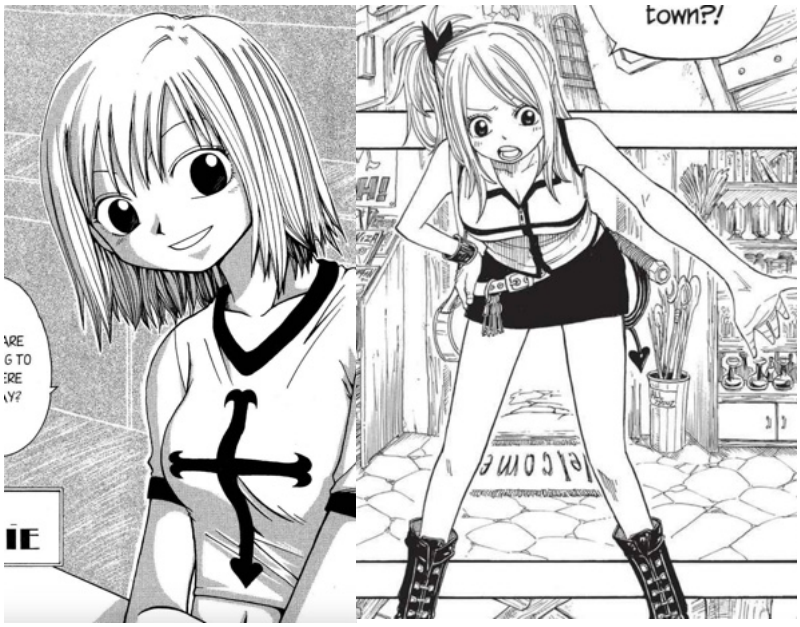
Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

El fenómeno de “etapa pregnante” es perceptible en los cuatro casos de diversas maneras y formas, como también en mayor o menor grado. Por ejemplo, en el caso de Oda su etapa pregnante como dibujante correspondería al segundo gran período que comprende el análisis, entre los años 2002 y 2006 aproximadamente. Como podemos observar en los resultados, el estilo de Oda adopta una gran homogeneidad y viveza de trazo en ese mismo intervalo temporal, que se compagina con otros aspectos compositivos y anatómicos de los personajes que desarrollaremos más adelante.

Por otro lado, y como hemos desarrollado en este capítulo, en el caso de Kishimoto ese refinamiento proviene de la reducción de líneas y sombras, junto a un cambio de técnica de dibujo. En el caso de Mashima también es muy notable la mejoría artística, especialmente durante el desarrollo de su primera serie *RAVE* —concretamente, entre 2001 y 2005— en forma de trazos más limpios y compactos, dentro de su estética plana y “mangaesca” (figura 123). Junto a otros

cambios en categorías formales secundarias que veremos más adelante, su estilo llega a la serialización de *Fairy Tail* con un mayor grado de refinamiento y una identidad más "personal", que también irá cambiando durante los siguientes años.

Figura 123. Ejemplos de "Etapa Pregnante" en *RAVE* y *Fairy Tail*



Nota. Ellie de *RAVE* (1999-2000) y Lucy de *Fairy Tail* (2006). Fragmentos adaptados de RAVE © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006

Por el contrario, el estilo de Arakawa es el que parece ser más homogéneo en este sentido, como vemos tanto en el equilibrio estético entre personajes con rasgos "mangaescos", y otros más realistas detallados bajo el método de la segmentación. Arakawa también logra una mayor viveza del trazo a medida que pasan los años de publicación, lo que denota, por tanto, una mejora en el dominio de su arsenal de técnicas de dibujo, que combina plumilla de punta G con plumilla de punta redonda (Arakawa, 2011b). De hecho, Arakawa ha destacado también la "maleabilidad" de su estilo en relación a diversas facetas estéticas, algo que se ejemplifica en los diseños de Alphonse y Edward (figura 124). En este sentido, la artista utiliza diversos recursos de sombras y cuidado de articulaciones para, de manera similar a Kishimoto, destacar la fisicalidad y solidez de los personajes. Paralelamente, estos mismos cuerpos y rostros pueden moldearse para acoger

diversas expresiones faciales exageradas y caricaturescas, de acuerdo con cada situación o gag cómico a desarrollar (Arakawa, 2011a, pp. 102-104).[22]

Figura 124. "Chibización" En *Fullmetal Alchemist*



Nota. Edward Elric y Alphonse Elric. Fragmentos adaptados de © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001

Por otro lado, cabe destacar que el aparente equilibrio y consistencia del estilo de Arakawa pueda estar condicionado por su ritmo de publicación mensual, en contraste con el resto de casos analizados que publicaron sus capítulos semanalmente. La periodicidad mensual pudo haber ayudado a Arakawa a mantener un ritmo de trabajo más flexible, y absorber de manera más orgánica posibles cambios en su estilo de dibujo, así como evitar un deterioro más acentuado del mismo.

[22] Por ejemplo, Arakawa (2011a, pp. 102-104) destaca el rostro caricaturesco de Alphonse, o la forma encorvada de la espalda de Edward cuando está deprimido, entre otros recursos. Estos procesos de maleabilidad estética y formal de acuerdo con la situación representada se relacionan con los procesos de "chibización" circunstancial del medio, comentados en el capítulo 6 a través de varios especialistas (v. Berndt, 2021, pp. 173-5; Hernández Pérez, 2017, pp.115-116, p. 210).

Por último, en el caso de Arakawa también conviene destacar las diversas adaptaciones animadas de *Fullmetal Alchemist*. Las dos adaptaciones animadas —y la película de 2005— de la serie se desarrollan y concluyen casi en paralelo a la serialización del manga, y fueron realizadas por el aclamado estudio de animación BONES.[23] Si bien no contamos con suficientes fuentes documentales para trazar una influencia real del *anime* en la evolución del estilo de Arakawa, la relevancia de las adaptaciones animadas —tanto por la calidad del estilo de animación, como por su concepción dentro de un modelo media mix planificado (v. Hernández-Pérez, 2017, pp. 56-58)— establece un interesante paralelismo con Kishimoto, además de las sinergias estilísticas que existen entre ambos.

Para cerrar la discusión de patrones formales primarios, conviene situar también otro factor destacado detrás de estos procesos de transformación formal y material, relacionado con el aspecto técnico de la misma, pero caracterizado por un cambio drástico en las herramientas de dibujo utilizadas. Este factor es la irrupción de las técnicas de dibujo digital. Como ya apuntamos en el capítulo 8, a principios del siglo XXI el dibujo digital empieza a asentarse dentro de los métodos de trabajo de los *mangaka*, ya sea como técnica de dibujo nativa, o bien como herramienta de edición y corrección posterior, entre otras aplicaciones.

A lo largo de esta primera década del siglo XXI, los cuatro casos de estudio de nuestro análisis empiezan a implementar diversos programas de dibujo y edición digitales, principalmente para realizar y colorear ilustraciones a color de portadas de volumen y otros trabajos.[24] De hecho, y pese a su uso, destacan también las opiniones críticas al respecto, o bien de puesta en valor de las técnicas de dibujo

[23] Estudio de animación fundado en 1998 por antiguos animadores y creativos del estudio Sunrise —más concretamente, tras trabajar en series de gran reconocimiento como *Cowboy Bebop* (1998)—, y que entre sus primeros trabajos destaca la primera adaptación de *Fullmetal Alchemist* (2003).

[24] Por ejemplo, Oda ha venido utilizando un iPad Pro en los últimos años, además de que que ha vuelto aficionado a probar y experimentar con plumillas digitales. Sin embargo, y como normal general, sigue firme en no usar estas herramientas para el dibujo de los capítulos semanales, ni la mayoría de ilustraciones a color (Oda, 2010b, p. 245; Oda y Fujiko, 2003; Oda y Terada, 2018).

analógicas y tradicionales en contraste con las técnicas digitales.[25] Sin embargo, de entre los cuatro *mangaka* analizados, Mashima podría considerarse el caso más "vocal" al respecto de la adopción y uso de *software* de dibujo digital —como CLIP STUDIO— para la realización de sus series semanales, en detrimento de técnicas "analógicas" como la plumilla de punta G, tal y como ha mencionado en diferentes entrevistas.[26]

Las fuentes documentales encontradas no indican con exactitud el viraje de Mashima hacia el dibujo digital, como tampoco si se trató de un cambio repentino o uno gradual. Sin embargo, el hecho de saber de parte del propio artista dicho cambio resulta un factor destacado para entender la la evolución de su estilo de dibujo y algunas características del mismo. Estas son, la homogeneidad de su trazo, en un acabado limpio que se siente poco orgánico, y diversos efectos expresivos, como nuevas maneras de hacer brillos y gradaciones de tono.

De este modo, y exceptuando a Mashima, los *mangaka* analizados no serían casos paradigmáticos de estos cambios tecnológicos en el uso de técnicas de dibujo digital, como vemos tanto en los resultados como en algunos extractos de fuente primaria. Sin embargo, el salto al dibujo digital también puede tener implicaciones destacadas en las transformaciones formales y estilísticas de este período. Por un lado, por ser un una herramienta de trabajo que genera curiosidad e inquietud entre ellos por sus capacidades artísticas, las cuales en algunos casos trascienden el medio del manga.[27] Por otro, porque a un nivel más conceptual y

[25] Oda ha indicado que le "gustaría que las personas que sean buenas dibujando siguieran haciendo dibujos a mano. El movimiento de la plumilla y los matices de los detalles aún no pueden ser replicados (…) es por ello que quiero que sigáis dibujando a mano, y os limitéis a valorar vuestro propio estilo" (Oda y Yanase, 2010). Kishimoto también ha destacado su uso y aprecio de las técnicas de dibujo analógicas tanto para él como entre sus asistentes (Kishimoto y Aoki, 2015). Sin embargo, sí que aconseja a los dibujantes novel de empezar directamente con el dibujo digital, debido a los costes de material y tiempo de las técnicas analógicas "No recomiendo el uso de métodos manuales. Son muy costosos, requieren de un montón de tiempo y de trabajo. Definitivamente, recomiendo a aquellos que estén empezando o que aún no hayan empezado, de trabajar directamente en digital." (Kishimoto y Aoki, 2015).

[26] Mashima parece que lleva años usando el dibujo digital (v. Mashima, Kōdansha, 2019). Además, en su canal de YouTube tiene varios tutoriales recientes de como dibujar mediante herramientas digitales (v. Mashima, 2022b).

[27] Véase, por ejemplo, las discusiones que Kishimoto tiene con Nishio y Suzuki en torno cambio a la animación digital durante el *Naruto: Shippūden* (2007) (Kishimoto et al, 2017, pp. 8-22).

teórico, el dibujo digital empieza a relativizar el rol de las plumillas y “gesto” del *mangaka* en el *story manga* contemporáneo.

12. Discusión de las Categorías Formales Secundarias — Convenciones Arquetípicas, Préstamos Formales y la Sexualización del Medio

La segunda parte de la discusión de los resultados se centrará en aquellas lecturas y propuestas explicativas relacionadas con las categorías formales secundarias. En este sentido, y tras la discusión realizada, encontramos una dicotomía similar a la encontrada en la discusión de las categorías formales primarias. Por un lado, el uso de algunos patrones formales proviene de diferentes influencias y referentes, tanto del período formativo de los *mangaka* como de otros autores coetáneos. Unas influencias que, probablemente, se pueden percibir de manera más directa, así como se relacionan con las diferentes "maneras de hacer" de cada *mangaka,* de acuerdo con su propio estilo, la intencionalidad para con el mismo, y la técnica utilizada, entre otros factores.

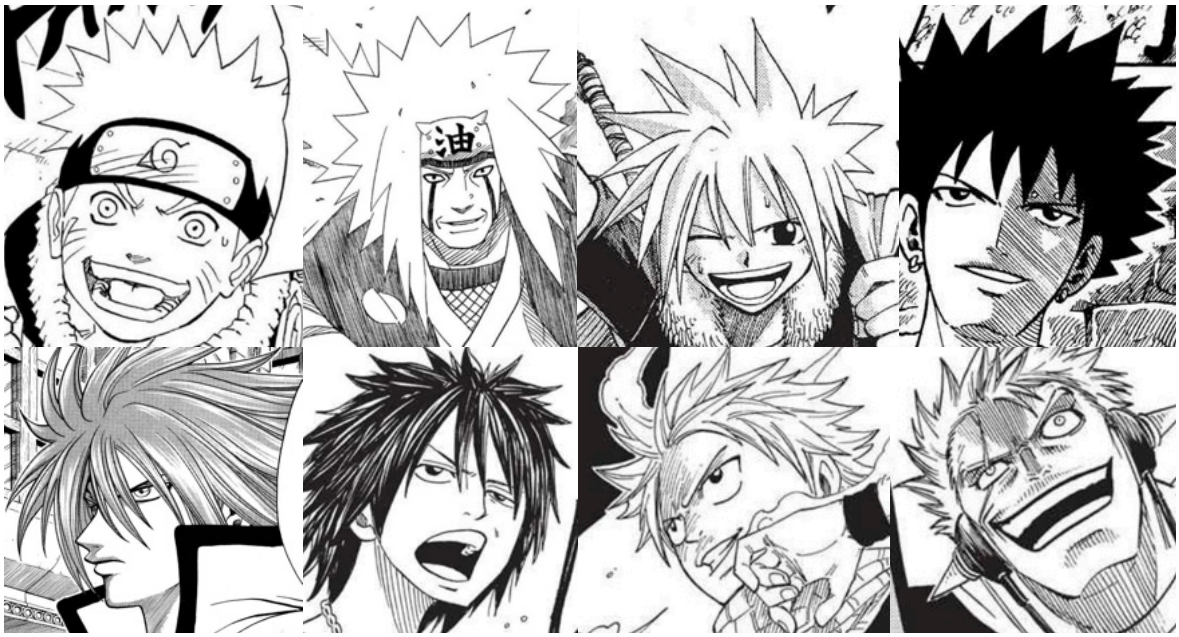
Sin embargo, y paralelamente a las fuentes documentales utilizadas, algunas tendencias formales a nivel de patrones formales secundarios remiten a factores que ya expusimos en el anterior bloque, y que consisten en su relación con el género y la edad de los personajes en cuestión. Un factor o parámetro de análisis que, en el contexto del género y demografía de los cuatros casos, puede entenderse como una convención de la misma, en relación con diversos arquetipos de personaje populares.

12.1. Peinados y Rostros — Convenciones Extendidas y "Kawaiificación" del Medio

A través de la influencia de Toriyama —desarrollada en el capítulo anterior—, su herencia se extiende por la *database* de patrones formales y estilísticas comunes

del *shōnen manga* de la época, de la que los cuatro casos de estudio adoptan distintos aspectos estilísticos concretos, correspondientes a categorías formales secundarias. En este sentido, uno de los estilismos característicos de Toriyama, relacionado también con su viraje a un estilo de líneas angulares, son los peinados angulares y especialmente puntiagudos. Este tipo de peinados poseen una extensa popularidad y uso en la década de los años noventa y 2000, reflejada en el estilo de muchos *mangaka* de *shōnen manga* de esa época, entre ellos los cuatro casos de estudio de esta tesis (figura 125).

Figura 125. Peinados Puntiagudos en *Naruto*, *RAVE* y *Fairy Tail*



Nota. Fragmentos adaptados de Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1997; RAVE © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006

Sin embargo, este no es el caso del estilo de Oda, que como ilustran los resultados, tiende en primera instancia a peinados más lisos. Por el contrario, en el resto de casos la presencia más extendida de peinados angulares y puntiagudos rememora y alude de manera más evidente a la influencia de Toriyama. Como reflejan los resultados, los peinados angulares son una constante en los cuatro casos de estudio, destacando especialmente los casos de Kishimoto y Mashima. En estos casos los peinados angulares están presentes desde la configuración inicial de sus estilos, y hay también un numero destacado de personajes importantes que presentan peinados puntiagudos. Algunos ejemplos

son el propio Naruto y Jiraiya en *Naruto*, Haru, Musica y Sieghart en *RAVE*, y Natsu, Gray o Lexus en *Fairy Tail*, entre otros personajes, que presentan peinados puntiagudos en una tónica similar a los peinados icónicos de personajes de *Dragon Ball* como Goku o Vegeta, entre otros (figura 125).

Debido a la extensa influencia del estilo de Toriyama, los peinados angulares y puntiagudos eran una *golden ratio* bastante extendida en el *shōnen manga* de los años noventa, ya fuese del *battle manga* como de otros géneros. Podemos encontrar símiles en otros autores de la propia *Weekly Shōnen Jump*, como Takahashi Kazuki, Inada Kōji o Fujisaki Ryu, entre otros contemporáneos a Toriyama, y en *mangaka* destacados en el siglo XXI, como Katsura Hoshino, Yabuki Kentaro o Amano Akira, entre otros. También encontramos de otras revistas, como *Weekly Shōnen Sunday,* con los estilo de Fujita Kazuhiro y Anzai Nobuyuki o Raiku Makoto, entre otros autores. De este modo, un peinado angular o puntiagudo se podía entender como un rasgo destacado del diseño de personajes masculino del *battle manga* localizado, principalmente, en los protagonistas y otros personajes relevantes. En este sentido, así se percibe también por dibujantes y creativos poco dados a trabajar con el *shōnen manga*.[1]

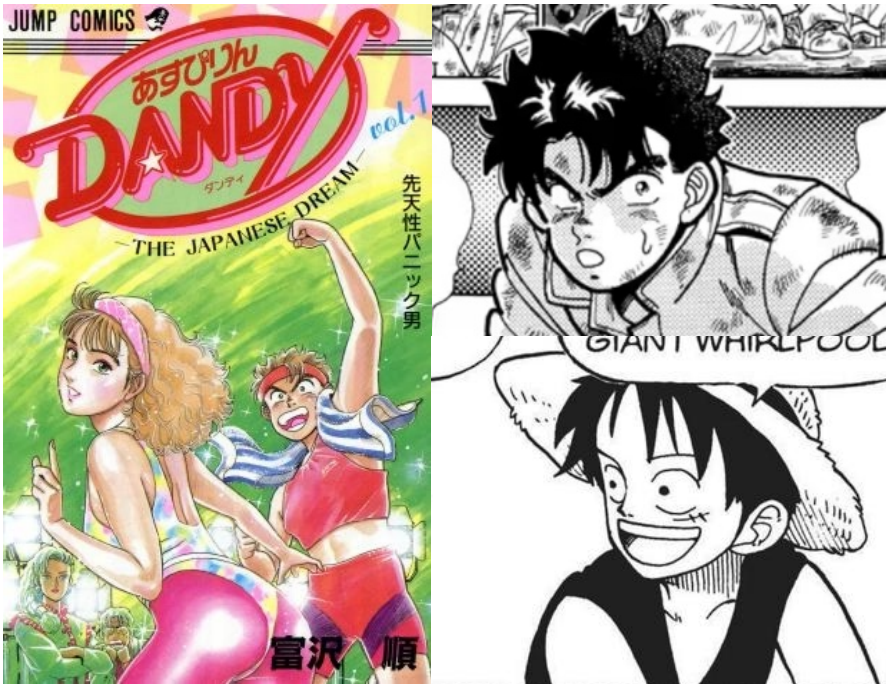
Paralelamente a esta tendencia aparentemente hegemónica, en los inicios del estilo de Oda, como también en la evolución del estilo de Arakawa y en menor medida el de Mashima, encontramos también una presencia hegemónica de peinados lisos, tanto en personajes masculinos como femeninos. Si bien carecemos de fuentes documentales concisas que arrojen algo de luz a esta presencia y tendencia a nivel más general, una explicación coherente en el caso de Oda es el carácter curvo, blando y vivo de su trazo durante gran parte de su trazo, y que se deja ver sobretodo tanto en las anatomías como peinados de sus primeros años de *mangaka*. De hecho, a medida que pasan los años y su estilo de vuelve más angular y fino, en lo que hemos denominado como el tramo de plenitud de su estilo artístico, por lo que los peinados también se vuelven más

[1] Por ejemplo, a Nishio Tetsuya le costaba dibujar el pelo de Naruto en su *anime*, ya que no estaba acostumbrado a trabajar en una serie *shōnen manga* (Kishimoto et al, 2017, pp. 8-22).

angulares, reflejando esta conjunción entre tipos de líneas y categorías secundarias.

Sin embargo, en una reciente entrevista a Oda, se han arrojado una serie de referentes e influencias que pueden tener una cierta implicación en el carácter liso y curvo de algunos de sus peinados. Estos referentes son el *mangaka* Hataji Hideaki, amigo y asistente del *mangaka* Matsumoto Izumi,[2] y Tomizawa Jun, otro *mangaka* de la época que cita como referencia, autor de *Aspirin Dandy* (1988), y también asistente de Matsumoto (figura 126). Ambos autores publicaban series de corta duración en la *Weekly Shōnen Jump* durante los años ochenta, y Oda ha reconocido recientemente su influencia, ya que durante una temporada imitó el estilo de Hataji cuando era adolescente (Oda, 2025, pp. 40-53).

Figura 126. Otros Referentes de Oda Durante su Adolescencia



Nota. Fragmentos adaptados de Aspirin Dandy © Tomizawa Jun, Shueisha, 1988; One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

[2] Autor del manga *Kimagure Orange Road* (1984) y *mangaka* destacado de la comedia romántica de los años ochenta en la revista *Weekly Shōnen Jump.*

Como se puede ver en el estilo de ambos autores y sus series,[3] sus personajes tanto masculinos como femeninos se caracterizan por peinados lisos, de ciertos volumen curvo, similar al que también utiliza Matsumoto en sus personajes.[4] En esta misma entrevista, Oda indica conocer y haber leído las series de Izumi Matsumoto, y tanto Hataji como Tomizawa[5] fueron asistentes de Matsumoto (Oda, 2025, pp. 40-53). De este modo, podemos proponer que dicha genealogía estilística influyese a Oda en el uso de algunos de sus "manierismos" para desarrollar su propio estilo de dibujo, tales como los peinados lisos. Además, el conocimiento de estos artistas puede conectar, indirectamente, a Oda con la vertiente *moe* de los años ochenta, reflejada en la comedia romántica, los personajes *bishōjo,* así como influenciada por el *shōjo manga*.[6]

En cualquier caso, y en paralelo a posibles influencias o de la interrelación con el tipo de líneas, la propuesta explicativa más plausible para esta variabilidad de tipos de peinados se encontraría en la convergencia de estos rasgos con otros parámetros de análisis, como la edad y en este caso sobre todo el género de los personajes, tal y como expusimos en el anterior bloque. En este sentido, y como indica también el propio Mashima en algunas entrevistas (v. Mashima, Kōdansha, 2019), los personajes femeninos —especialmente aquellos jóvenes y con un rol protagónico— tienden a diseñarse con una mayor variedad de peinados. Esta variedad se expresa entre diferentes personajes, como también en un mismo personaje a lo largo de la serie, al servir como recipientes de las diferentes modas femeninas, expandiendo así la "cutificación" de los personajes.

Ejemplos de esta última dinámica las encontramos en las series tanto de Mashima como de Oda, entre otros casos, ya que también les permite ser

[3] De ambientación principalmente realista, y localizada en el Japón contemporáneo.

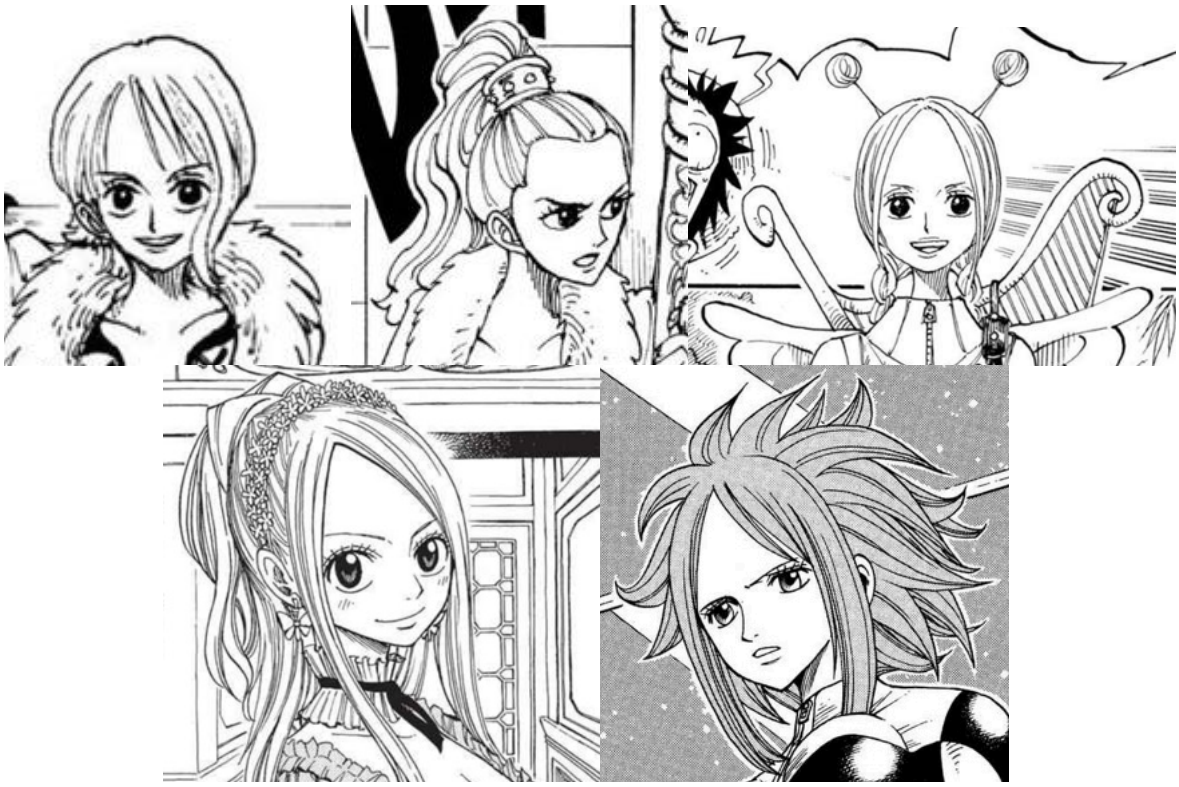
[4] Como Kyosuke, Ayukawa o Hikaru, protagonistas de *Kimagure Orange Road*.

[5] Más concretamente, tanto Hataji como Tomizawa trabajaron de asistentes para Matsumoto en un manga cancelado titulado *Sesame Street* (1989), como así figura en los créditos de esa serie.

[6] Puesto que Matsumoto está influenciado por autores y autoras de este ámbito, tales como Inomata Mutsumi, Yoshi Masako, Kaoru Tada, Fusako Kuramochi, Rumiko Takahashi, Nagai Gō o Eguchi Hisashi. También fue junto a *Wingman* (1983) de Katsura Masakazu el estandarte de comedias románticas de la *Weekly Shōnen Jump* frente a otras revistas, y tras el final prematuro de *Stop!! Hibari Kun!* (1981) de Eguchi (Matsumoto y Akamatsu, 2016).

fácilmente identificadas mediante sus siluetas. Mashima pone de ejemplo el caso de Lucy de *Fairy Tail* y su variedad de coletas, pero también encontramos estos cambios y variaciones en personajes de *One Piece* como Nami o Vivi, entre otros (figura 127). El concepto de silueta, en combinación con el peinado y la ropa, es un aspecto bastante comentado por los *mangaka* y también considerado un "estándar" del *shōnen manga*, al ser un elemento que permite identificar rápidamente a los personajes, así como destacar la variedad y originalidad entre ellos (Aoyama, 2007; Arakawa, 2011a, pp. 102-104). Dentro de estas dinámicas, el peinado desarrolla un rol diferencial junto a ciertos accesorios, de especial relevancia en el caso de personajes protagonistas, como por ejemplo el sombrero de paja de Luffy de *One Piece*, o la bufanda de Natsu de *Fairy Tail*, entre otros (v. Mashima, Kōdansha, 2019).[7]

Figura 127. Variedad de Peinados en Mujeres (Oda y Mashima)



Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; RAVE © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006

[7] En relación a la relevancia de las siluetas, Oda (Oda, Shūeisha, 2016, pp. 8-11) también destaca una buena escena de introducción para los personajes, ya que hacen de "carta de presentación" que muestra todos sus atributos de manera clara, cristalizando dicha imagen en los lectores. Oda aprendió de la relevancia de las siluetas de personajes al trabajar de asistente de Masaya Tokuhiro (Oda y Masaya, 2016).

Por otro lado, y pese la predominancia de peinados lisos, cabe destacar que los personajes con peinados y rasgos angulares tienen una presencia en ciertos personajes específicos tanto de *One Piece* como *Fullmetal Achemist.* Más concretamente, los peinados angulares se congregan, de nuevo, en los protagonistas, tales como Luffy —a medida que avanza la serie— y Edward. Esta continuidad puede entenderse, de nuevo y en relación a los casos de *Naruto*, *RAVE* y otros *shōnen manga*, como convenciones formales propias del género *battle manga.* En el caso de Edward y *Fullmetal Alchemist* en particular, estos peinados angulares hacen la labor de contenedores de la "estética mangaesca", reminiscente a grandes rasgos del *shōnen manga*, en contraste con el carácter más realista de otros personajes de la serie.

A nivel de rostros —un aspecto formal que suele ir en consonancia con los peinados, puesto que configuran la cabeza de los personajes— vemos que en los cuatro casos hay una clara tendencia a rostros angulares y alargados, en detrimento de los cuadrangulares. En los casos de Kishimoto y, especialmente, Arakawa con los rostros alargados, esta tendencia es muy pronunciada. En contraste con ambos, en Oda y en menor medida Mashima vemos una cierta tendencia a rostros más redondeados ya a finales de la década de los años dos mil. Establecidas estas tendencias, de nuevo la propuesta explicativa más coherente es la reflejada al filtrar los resultados bajo otros parámetros, de modo que la tendencia por un tipo de rostro u otro dependa del género o la edad de los personajes. Un caso evidente de ello se refleja en el crecimiento de los personajes de *Naruto* a lo largo de la serie, lo que puede implicar el uso de rostros más alargados y adultos, en relación con la sensación de volumen y realismo formal antes reseñada. Por su parte, en *Fullmetal Alchemist* este fenómeno se expresa a través de la notable presencia de personajes adultos desde el inicio de la serialización.

Otro factor a tener en cuenta es la inherente conexión entre el tipo de trazo con algunos las patrones formales secundarios. En este sentido, si la principal son las líneas y formas angulares, es probable que elementos anatómicos como el propio rostro también sean angulares. De hecho, en casos como el de Arakawa, que los

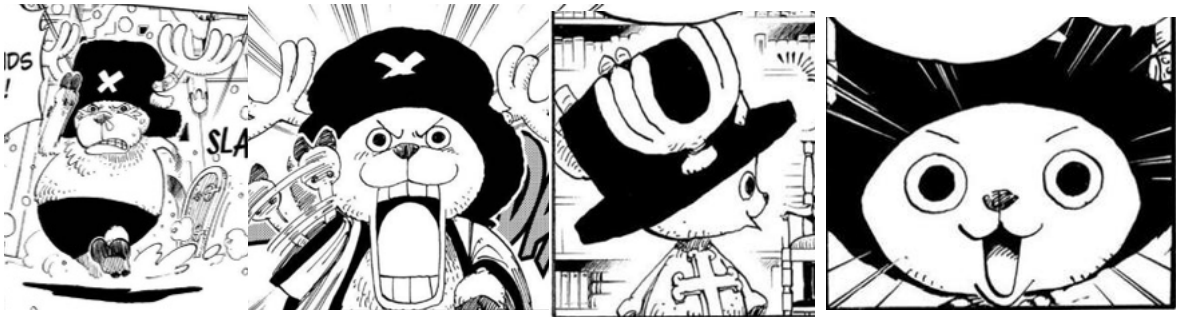
rostros cuadrangulares —y por tanto más redondeados— sigan presentes en personajes concretos como Edward se puede entender, igual que como con el peinado angular, como un rasgo formal que busca mantener el carácter "mangaesco" de estos personajes concretos, bien por su rol protagónico o bien por su arquetipo y personalidad.

Sin embargo, se pueden especular con otro tipo de factores y causas que puedan explicar la tendencia a rostros más redondeados, particularmente en el caso de Oda. Un viraje que se ajustaría a la identidad inicial de su estilo —en los trazos curvos y vivos, por lo que no podría entenderse como un cambio ajeno al carácter "mangaesco" de su estilo de dibujo— y que enfatizará, precisamente, el carácter *cartoon* de su arte, sumado también de una "kawaiificación" de algunos de sus personajes. Este proceso de "kawaiificación" gradual de algunos rasgos de su estilo no se limita a la forma de los rostros, si no que se expande a otros rasgos como los ojos y composiciones anatómicas y se refleja, principalmente, en personajes femeninos[8] y, especialmente, el personaje de Tony Tony Chopper, que resulta ser un caso paradigmático de esta dinámica.

Más concretamente, el proceso de "kawaiificación" de Chopper de la adaptación del personaje realizada en el *anime* de *One Piece* y su *staff.* En conjunción con el trabajo de su *seiyū* Ōtani Ikue, Chopper en el *anime* recibe una caracterización más *kawaii* de la que Oda reflejaba inicialmente en el manga. De este modo, Oda acaba eventualmente adoptando en el manga este enfoque más *kawaii* que Chopper recibe en el *anime*, y se disminuye el uso de algunas de sus transformaciones dentro de la serie en favor de su diseño *brain point* (Oda y Aoyama, 2022). Además, esta icónica forma empezará a tener la cabeza más grande y destacada en detrimento de un cuerpo más "insignificante", como si de un peluche se tratase (figura 128).

[8] Algunos de ellos con diseños algo singulares, como Perona, mientras que otros forman parte del cast principal de la serie, como la propia Nami.

Figura 128. Cambios en el Diseño de Chopper (2000-2010)



Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

Por tanto, detrás de las transformaciones que presenta el estilo de Oda durante los inicios del siglo XXI, y más concretamente detrás de los procesos de "kawaiificación" de ciertos rasgos y personajes, podemos proponer que se encuentra el impacto del modelo *media mix* característico de la industria del manga. En este sentido, el *anime* de *One Piece* —y por extensión su *staff* y decisiones creativas— acaban teniendo un impacto en el trabajo de Oda, su estilo y el *canon* de su trabajo con el manga.[9] Una condición *media mix* que, en última instancia, también se vería nutrida por las últimas tendencias y procesos del sector, y en este caso más concretamente del ya mencionado *boom* del *moe* contemporáneo, del cual Oda también habría recibido algunos *inputs* más concretos.[10]

De este modo, se puede proponer y especular que la "kawaiificación" de su estilo vaya en consonancia con una intención de apelar a todo tipo de públicos, y más concretamente a nuevas generaciones de lectores, que según Oda cambian cada cinco años (Oda, 2010a, 2010b, p. 245). Unas nuevas generaciones y sus gustos que, debido a la longevidad de *One Piece* como franquicia *media mix*, son un factor relevante a tener en cuenta a nivel comercial. Un factor que, por extensión, puede influir en decisiones artísticas y creativas, tales como la introducción de

[9] De hecho, Oda ha mantenido una relación creativa y profesional destacada con el *staff* del *anime*, así como una amistad personal con los *seiyū* de los protagonistas, relación e implicación que se ha ido incrementando con el paso del tiempo (v. Oda, 2002; Oda y Aoyama, 2022)

[10] En este sentido, y en relación a la deriva *kawaii* de algunos personajes, Oda ha destacado conocer la franquicia *Pretty Cure* (2004) al ser de las franquicias favoritas de sus hijas —cuyos personajes favoritos de *One Piece* son precisamente Nami y Chopper— y plantea la "broma" de querer derrotar a *Pretty Cure* para que sus hijas prefieran *One Piece* (Oda, 2010a).

ciertos arquetipos y estéticas que también moldean los cambios en el estilo de dibujo. Como indica el propio Oda:

> Cuando me di cuenta de que eso (que los adolescentes crecen) significaba que los niños también estaban naciendo, y eso significaba que si no me desviaba del objetivo, entonces sabía que, sí, podría perder algunos lectores, pero siempre serían reemplazados, y eso me ayudó a aceptar la situación." (Oda, 2010a)

De este modo, un manga semanal, y más concretamente en este caso un *shōnen manga*, se puede mantener fiel a una "esencia" propia —la cual nunca "desaparece" según Oda— al mismo tiempo que se ve sujeto y receptivo a todo tipo de cambios o modificaciones que puedan surgir durante un proceso de serialización. Algunas de ellas pueden ser cambios narrativos significativos, o la creación de personajes relevantes no planeados inicialmente. Este es, por ejemplo, el caso de los 11 supernovas, un grupo de personajes que Oda creó y diseñó en el capítulo previo de su introducción, y más concretamente del personaje de Trafalgar Law,[11] nunca pensó que acabaría siendo un personaje tan importante en la serie.[12]

Por todo ello, y al ser un pilar crucial de la *Weekly Shōnen Jump* y la responsabilidad que ello conlleva, Oda considera que su objetivo principal es que los lectores disfruten de su series y estén interesados en ella, introduciendo todos aquellos elementos o cambios que apelen a nuevas generaciones y potenciales lectores (Oda, 2010a, 2010b, p. 245; Oda y Aoyama, 2022). A su vez, estas percepciones de Oda, así como la naturaleza de algunas inclusiones y cambios en su estilo de dibujo —como los procesos de "kawaiificación" de algunos personajes— se relacionan con la codependencia entre productores y consumidores que caracteriza el *story manga* del siglo XXI (v. Itō, 2005, pp.

[11] Tremendamente popular entre los fans de la serie, como demuestran las encuestas de popularidad, en las que quedó en décimo lugar, y en un sorprendente segundo lugar años después (v. Apéndice C).

[12] Tal y como menciona Oda en la siguiente cita "Creé a los Supernovas justo antes del capítulo en el que se presentaron. Ninguno de ellos existía en mis cuadernos de la historia antes de ese capítulo [...] Imaginé que Kid se convertiría en un personaje importante, pero... ¡¡Law!! No me imaginaba que se convertiría en un personaje tan importante. La serialización semanal es un país de maravillas." (Oda, 2017c)

60-65), así como de la incursión del *moe* en su sistema (v. Itō et al, 2007, pp. 86-116).

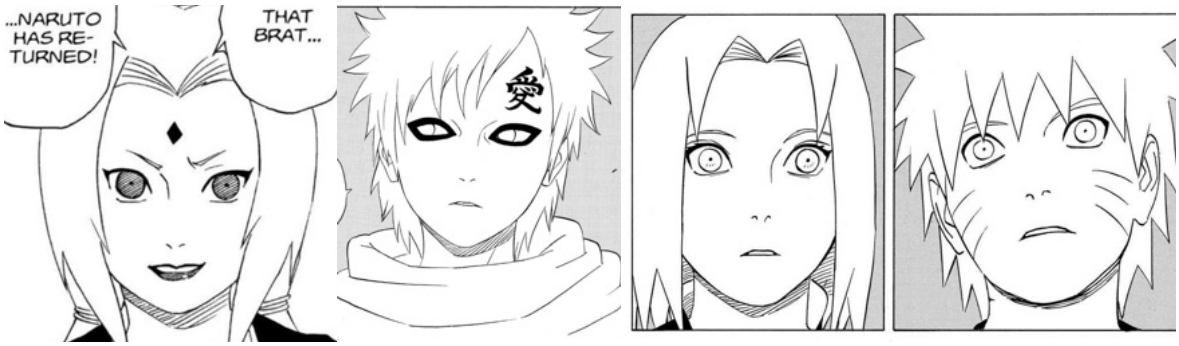
12.2. Préstamos Formales — Marco de Influencias Recíprocas

En lo que respecta a otros elementos constitutivos del rostro, como la nariz y la boca, también son patrones formales secundarios condicionados por el género y la edad de los personajes, así como por la estética y tendencia estilística general del *mangaka* y la serie o personajes en cuestión. De este modo, los estilos de Oda, Mashima y en menor medida Arakawa, al ser los dos primeros principalmente más "mangaescos", son los que presentan un número más elevado de bocas de gran tamaño. Sin embargo, el tamaño de estas disminuye gradualmente, así como usan efectos —tales como marca de labios— según el género o el personaje en cuestión. Por contra, el estilo de Kishimoto que, como hemos indicado, posee un carácter más inherentemente realista, tiende desde sus inicios a bocas más pequeñas y discretas, usando un ligero efecto de labios en los últimos años analizados.

La adición de algún efecto o solución formal en el dibujo de la boca, con la finalidad de generar volumen y textura, es un convencionalismo que acabamos encontrando en los otros tres casos de estudio. En este sentido, se podría entender o apreciar también como producto de un mayor refinamiento estilístico y técnico de cada dibujante. Un fenómeno de simplificación y minimalización similar encontramos en el caso de la nariz, donde de base el estilo de los cuatro casos destaca por el uso de narices puntiagudas o angulares al partir de estéticas principalmente "mangaescas", y con un tamaño que se ajusta al género o edad de cada personaje. En este sentido, el caso de Arakawa es donde se encuentra un uso más predominante de nariz grande y marcada, debido probablemente a la mayor presencia de personajes masculinos adultos, y por tanto de rasgos por lo general más realistas, como ocurre con otros patrones formales secundarios comentados en esta discusión.

Sin embargo, otro tipo de soluciones más específicas o aisladas podemos entenderlas como “préstamos formales”, producto de la influencia de otros dibujantes en los casos de estudio. Esto es precisamente lo que encontramos con la adopción de fosas nasales por parte de Kishimoto, como mecanismo representativo de la nariz desde principios del siglo XXI. Una solución formal que opta por la simplificación minimalista —puesto que la nariz de muchos personajes pasa a ser dos puntos— pero que al mismo tiempo dota de un mayor realismo formal y estético a ese elemento. Al igual que muchos otros aspectos formales y estilísticos que caracterizan el estilo de Kishimoto, la adopción de esta solución formal provendría de la influencia de Ōtomo Katsuhiro y también de diversos *mangaka* de la *new wave* del manga. Estos artistas hacen un uso extensivo de esta solución formal, que posteriormente también utilizaron en sus diseños animadores de referencia para Kishimoto, tales como Okiura Hiroyuki o Nishio Tetsuya, entre otros

Figura 129. Uso de Fosas Nasales en Kishimoto

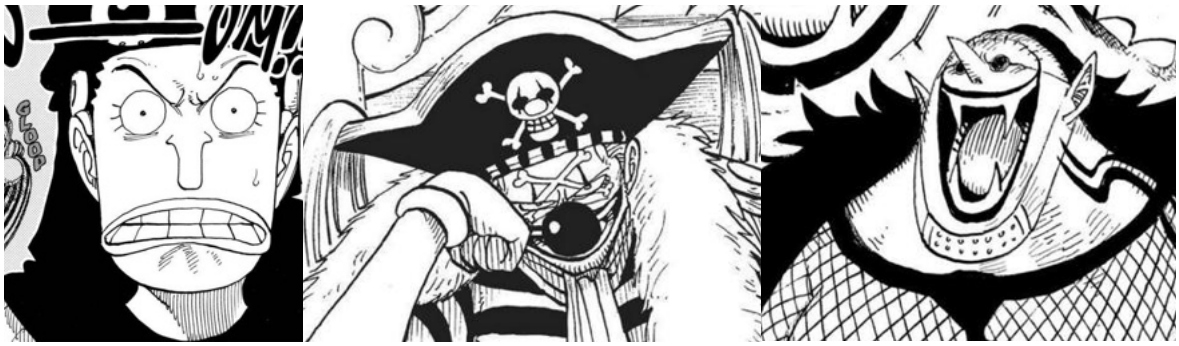


Nota. De izquierda a derecha: Tsunade, Gaara, Sakura y Naruto. Fragmentos adaptados de Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999

En cualquier caso, y salvando el caso de Arakawa por las razones ya comentadas —y que se relacionan con la dualidad y equilibrio estético de su estilo— podemos apreciar una clara tendencia hacia la simplificación de estos dos rasgos. Una simplificación probablemente producida por cuestiones de agilización de trabajo, complejidad de estos rasgos dentro del cómic, o composición y plano del dibujo en cuestión, entre otros aspectos. Esta simplificación se manifiesta, principalmente, reduciendo el tamaño de nariz y boca en personajes de diseño más estandarizado. Por otro lado, hay personajes —generalmente aquellos que

tengan un enfoque más *cartoon*— tendrán una boca o nariz más “peculiar” y singular de acuerdo con el enfoque de su diseño, como ocurre, por ejemplo, con personajes como Usopp o Buggy en *One Piece*, entre otros casos que presentan un concepto de personaje más cómico (figura 130).

Figura 130. Ejemplos de Personajes de Estética Cómica / Gag



Nota. De izquierda a derecha: Usopp, Buggy y Hogback como ejemplos de personajes “bizarros. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

Como acabamos de desarrollar, en los casos del peinado, rostro, nariz y boca, el elaborar una explicación más consistente de sus maneras de hacer y transformaciones resulta algo arbitrario y complejo. Estas son a veces derivadas de convenciones y grandes influencias preestablecidas —como ocurre con Toriyama y el peinado puntiagudo y angular— o bien condicionadas por la evolución del propio trazo y la estética de cada estilo. Sin embargo, y como veremos a continuación, el caso de los ojos tiende a reflejar de manera más directa el impacto de ciertos referentes e influencias. También cómo estas desarrollan un rol importante en diversas tensiones estéticas, al ser un nexo clave con el carácter “mangaesco” del lenguaje visual del manga. Ya que, como comentamos en el segundo bloque de la tesis, los ojos suelen ser considerados uno de los aspectos formales más importantes del manga, tanto a nivel de diseño de personaje como por su capacidad expresiva, narrativa y comunicativa.

Como vimos en la exposición de resultados, en los cuatro casos de estudio encontramos una tendencia gradual a ojos de forma más cuadrangular y rasgada, Al igual que otros patrones formales secundarios, esta evolución se compagina con la tendencia angular de los estilos de dibujo. De hecho, la mayor tendencia a

ojos rasgados en los casos de Kishimoto y Arakawa también puede entenderse por el componente más realista de sus estilos de dibujo, reflejado en ciertos diseños de personajes de mediana edad. Algunos ejemplos son personajes como Sarutobi o Jiraiya en el caso de *Naruto*, mientras que en Arakawa lo vemos en personajes como Bradley, Marcoh o Hohenheim, entre otros casos.

En el caso de Kishimoto, la naturaleza rasgada creciente de los ojos de muchos personajes puede entenderse, al igual que con las fosas nasales, otro "préstamo formal" de Ōtomo y, especialmente, de la influencia que los estilos de Nishio y Okiura tienen en Kishimoto, y que puede ser fácilmente percibido en algunas de sus películas y series**.** Pese a ello, en ambos casos —aunque en menor medida Kishimoto— algunos diseños tanto masculinos como especialmente femeninos conservan de manera constante ojos cuadrangulares, con grandes pupilas y brillo. Como se ha sugerido al comentar otros patrones formales secundarios —como los peinados— los ojos cuadrangulares se mantiene debido a funcionar como recipientes del carácter "mangaesco" —deudor de la influencia de *Dragon Ball*—[13] pese a la deriva o variable realista de sus estilos, presente en otros personajes de sus obras. Precisamente, tanto Arakawa como especialmente Oda y Mashima, cuentan con un número destacado de personajes con ojos de forma redonda y ovalada durante los inicios de su carrera. Estos tipos de ojos se mantienen posteriormente en el desarrollo de sus estilos, y derivan en un incremento del tamaño de los mismos en diferentes casos.

En el caso de Arakawa, por un lado está lo ya comentado de que su estilo de dibujo se gesta al imitar el estilo de Rumiko Takahashi durante su infancia, y posteriormente el de Toriyama Akira y Yudetamago de adolescente. De este modo, en su estilo confluyen referentes de *Weekly Shōnen Sunday* y *Weekly Shōnen Jump* (Arakawa, 2011a, pp. 50-57). Sin embargo, podemos proponer también que la persistencia de estos ojos redondos en ciertos personajes

[13] En este sentido, Kishimoto destaca que Toriyama también le influyó en términos narrativos y temáticos al respecto del *shōnen manga* " (…) En mi caso, creo que fui considerablemente influenciado por *Dragon Ball* en la construcción de historias. Por ejemplo, en las partes que recuerdan a ese estilo de revista *shōnen* que te emocionan mientras lees." (Kishimoto y Oda, 2015b).

femeninos de Arakawa[14] vienen del impacto del boom del *moe* de la industria. Un fenómeno que, en el caso editorial de *Gekkan Shōnen Gangan*, se siente más presente y extendido entre los *mangaka* de su plantilla.

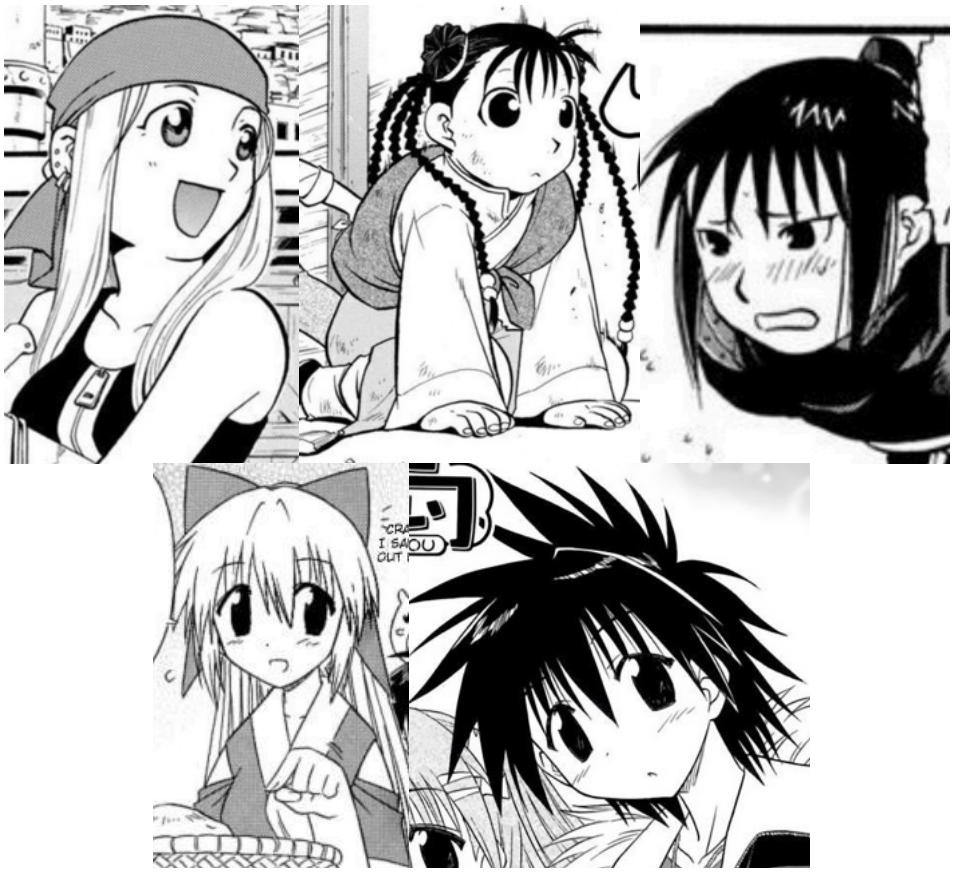
Debido a la desarrollada condición *media mix* de la editorial Square Enix y su relación con la industria de los videojuegos, las series *Shōnen Gangan* de también poseen una mayor consciencia y aproximación al dinamismo mediático de los fans. Especialmente, hacia aquellos fans adultos —en detrimento del sector juvenil— ya sea a través del desarrollo de internet o en plataformas más "tradicionales", como la Comiket o el Wonder Fest (Arakawa y Saitō, 2016. pp. 155-190). En este sentido, el estilo de dibujo de algunos coetáneos de Arakawa, y más concretamente de Fujishiro Takeshi, claramente se alinea con algunas convenciones y estilismos propios del *moe kei* de principios de los 2000s. Algunos de estos elementos son el pelo angular y los ojos redondos y brillantes, similar también a los estilismos propios de Etō Hiroyuki, con quien Arakawa trabajó de asistente (Arakawa, 2011b).

De este modo, podemos proponer que al momento de aproximarse a referentes que le ayuden a mantener el componente *kawaii* y *moe* de ciertos personajes y sus rasgos formales, Arakawa se aproximaría a *mangaka* de su misma revista y equipo editorial (figura 131). Paralelamente, el uso de estilismos "mangaescos" —tanto en ojos como peinados y otros elementos del rostro— para diseños como los de Edward o Winry, también se asociaría con una voluntad de Arakawa de ajustar su estilo y diseños a las convenciones de la demografía que trabaja. Por ello, y pese a su preferencia a dibujar personajes más adultos o de mediana edad —los cuales, como hemos visto, son una parte notable de *Fullmetal Alchemist*— también debe priorizar y premiar aquellos personajes adolescentes o jóvenes, al tratarse de un *shōnen manga* (Arakawa, 2011b).[15]

[14] Tales como Winry, Mei o Lan Fan, al contener un componente estético *kawaii* o *moe*

[15] En palabras de la propia Arakawa: "(...) Cuando empecé a dibujar humanos sólo dibujaba ancianos, así que incluso ahora, cuando me relajo, sólo dibujo a ancianos. Publico en una revista *shōnen*, así que tengo que dibujar a más personajes jóvenes..." (Arakawa, 2011b)

Figura 131. Estética Kawaii en los Diseños de Arakawa



Nota. Arriba: Winry, Mei y Lan Fan de Fullmetal Alchemist. Abajo: Suzu e Ikuto de Nagasarete Airantō. Fragmentos adaptados de Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001; Nagasarete Airantō © Fujishiro Takeshi, Square Enix, 2002

Para Oda, los ojos son muy importantes para destacar la individualidad de los personajes, y que puedan ser reconocibles mediante los mismos. Por ese motivo, en la gran mayoría de ellos sus pupilas son únicamente dos puntos, puesto que Oda cree que los rasgos simples son fáciles de identificar para los niños,[16] y también importantes para personajes como Luffy, que los lectores nunca sabemos lo que piensan (Oda y Shūeisha, 2016, pp. 2-18). De hecho, Oda considera este atributo un aspecto característico de su estilo de dibujo y su originalidad como artista al respecto del estilo de otros dibujantes. Tal es así, que también defendió este método de dibujo por encima de las críticas y opiniones de sus editores, en contraste con usar pupilas coloreadas o con brillo como venía siendo habitual en

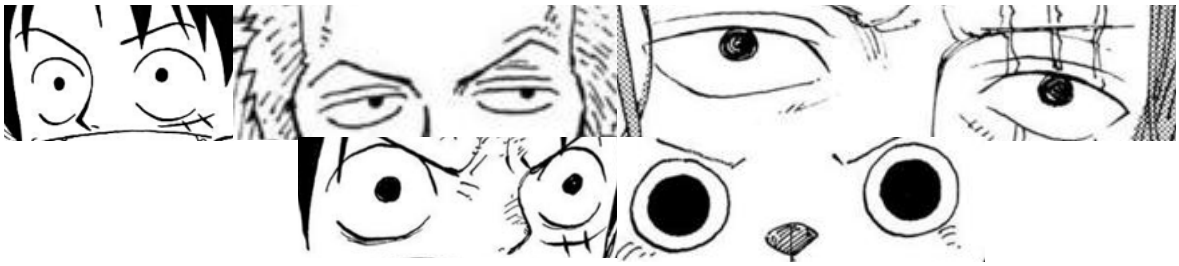
[16] Como se percibe en personajes como Anpanman y Hello Kitty (v. Oda y Yanase, 2010).

el manga y *anime mainstream* de aquella época (Oda e Inoue, 2009). El *mangaka* Takehiko Inoue señala esta particularidad, en una entrevista conjunta con Oda:

> Lo sorprendente de *One Piece* y de Oda es que los ojos de Luffy son puntos. Eso es realmente algo original. Oda dice: "Algo que es realmente bueno, sigue siendo bueno sin agregar esto o aquello.". Creo que esa es una expresión que realmente representativa de él. La creencia inquebrantable en su trabajo se consolida en la forma en que atrae esos ojos negros. Apuesto a que su editor y el personal a su alrededor dijeron que debería hacer que las pupilas fueran más brillantes, o que debería dibujar líneas más audaces y todo tipo de cosas así, pero no cedió su estilo ni una pulgada. (Oda e Inoue, 2009)

Oda ya practicaba esta forma de hacer pupilas desde su primer *one shot* titulado *Wanted!* (1992), y aunque en este trabajo posee un acabado algo *amateur*,[17] fue puliendo su método a medida que dibujaba y mejoraba con otros *one shots* (Oda y Watanabe, 1998). El uso de puntos como pupilas se combina con el uso de formas ovaladas y almendradas para realizar el contorno del ojo que, especialmente en sus primeros años de carrera, son otro atributo característico de su estilo de dibujo, que más adelante avanzado el siglo XXI varia en formas más directamente redondeadas (figura 132).

Figura 132. Ojos y Puntos en el Estilo de Oda



Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

Trazar un “origen” o posible referencia de esta manera de hacer es complejo, ya que era un rasgo intencional y diferencial del propio Oda para definir la

[17] Ya que, de acuerdo con Oda, era complejo hacer los puntos simétricos (Oda y Watanabe, 1998).

originalidad de su estilo de dibujo. Sin embargo, y por proponer algún posible paralelismo o referencia, se puede percibir una cierta similitud entre los ojos que dibuja Oda y los que dibuja Aoyama, autor de *Detective Conan*, y de cuyo método de dibujo los ojos son también un elemento destacado, por el que empieza a dibujar y diseñar sus personajes (Aoyama, 2007).

Si bien la relación e influencia real entre Oda y Aoyama es prácticamente inexistente,[18] ambos dejan constancia de conocer sus obras uno del otro, por lo que no es descartable que Oda pueda haberse visto influenciado por el manga de Aoyama, si consideramos la popularidad de series como *Detective Conan*. En este sentido, Aoyama ha sido influenciado por el *shōjo manga*,[19] y al igual que ocurría con los ojos de Oda entre sus primeros editores, el estilo de dibujo de Aoyama también recibió críticas editoriales durante los años ochenta (Sayawaka, 2019, pp. 25-56).[20]

En este sentido, el uso de estas formas, sumado a la configuración de las pupilas como meros puntos, se pueden considerar un atributo distintivo y característico de la originalidad del estilo de Oda, diferente tanto al dibujo de los ojos de Toriyama como del estándar de la *database* visual del *shōnen manga* de aquellos años. Precisamente porque algunos aspectos del estilo de Oda, y más concretamente su manera de dibujar ojos, se supedita a las convenciones formales tanto anteriores como del momento de *shōnen mang*a, es que también podemos proponer que la originalidad de su estilo posee un impacto e implicaciones formales en *mangaka* coetáneos y posteriores.

[18] Como se refleja en la entrevista conjunta que realizaron en el año 2022 —en el marco del lanzamiento del volumen 100 de *One Piece* y *Detective Conan*— entre ellos hace unos años, donde se destaca que es la primera interacción entre ambos (v. Oda y Aoyama, 2022).

[19] Más concretamente, de Akemi Matsunae, de comedias románticas de *Weekly Shōnen Sunday*, así como trabajó de asistente con Yutaka Abe. Sin embargo, en el caso del trazo diagonal de sus ojos, Aoyama indica que está inspirado en el *anime Combat Mecha Xabungle* (1982) (Sayawaka, 2019, pp. 25-56). El *shōjo manga* también era referente de Matsumoto Izumi y Hataji Hideaki, referentes que, como ya hemos comentado, tenían una relevancia destacada en la configuración inicial del estilo de dibujo de Oda.

[20] Aoyama fue incluso rechazado de la *Weekly Shōnen Magazine*, probablemente porque no encajaba con el estilo de las series de la época, *Batsu & Terry* (1982), *Bari Bari Densetsu* (1983) o *Hajime no Ippo* (1989) (Sayawaka, 2019, pp. 25-56).

En este sentido, se puede apreciar tanto mediante los resultados como a simple vista, que Oda y Mashima comparten similitudes estilísticas destacadas en diversas categorías formales, y más concretamente, las formas ovalada y redondeadas de los ojos de los personajes más convencionales, tales como sus grupos protagonistas. De hecho, Mashima también posee una perspectiva creativa similar a la de Oda al respecto de la realización de los ojos, hasta el punto que resultan ser uno de los aspectos más importantes a la hora de dibujar paneles pregnantes de la acción y narrativa de sus series. En su caso, Mashima busca que los ojos de los personajes sean poderosos y apelen directamente al lector en lo que denomina “perspectiva del lector”, haciendo que el rostro y ojos de los personajes — especialmente los principales — sean claramente visibles (Mashima, Kōdansha, 2019).

Sin embargo, y pese a las claras similitudes en la manera de hacer ojos de Mashima con Oda, a día de hoy no existe ninguna fuente documental que demuestre algún tipo de relación real entre ambos, ni tampoco declaración de Mashima al respecto de algún tipo de influencia o admiración del trabajo de Oda. Esta ausencia puede deberse a las diferentes editoriales y revistas en las que trabajan cada uno, de manera que ninguno de los dos autores vea conveniente hablar de series y autores de la competencia. Precisamente, es en esta condición de “competidores” donde podemos elaborar un posible conocimiento de Oda y *One Piece* en el contexto de la creación de sus primeras series.

Recordemos que, tal y como hemos indicado previamente, tanto Mashima como Matsuki buscaban impulsar el género de *battle manga* dentro de la política editorial de la revista *Weekly Shōnen Magazine*, género por el que se caracterizaba la oferta de series de la revista *Weekly Shōnen Jump*. Tal es así, que algunos críticos como Minami (2008, pp. 52-63), especulan que la “evidente imitación” que hace Mashima de Oda —hasta el punto que Minami pensaba que fue asistente suyo, una concepción compartida por el público general— se debe a indicaciones de su equipo editorial. De este modo, y por este interés de emular a la competencia directa, es que resulta coherente proponer que Mashima conocía y probablemente usó también como referencia *One Piece.* Ya que a finales de los

años noventa, *One Piece* ya era una serie establecida dentro de *Weekly Shōnen Jump*, y uno de los nuevos pilares tanto de las revista como del género *battle manga* tras la finalización de *Dragon Ball*.

Por otro lado, y siguiendo con la discusión de los paralelismos en el tipo de ojos, el estilo de Mashima presenta una particularidad al respecto del estilo de Oda. En este sentido, Mashima hace un uso mucho más constante y extendido de un ligero brillo en las pupilas, tanto en personajes masculino como femeninos. Aunque Oda también utiliza estos brillos y pupilas en personajes femeninos o algunos personajes concretos,[21] como ya hemos comentado, una de las características principales de su estilo reside en el uso de simples puntos como pupilas en la gran mayoría de personajes. Por el contrario, en el caso de Mashima estos puntos no solo son más grandes, si no que además poseen brillo (figura 133).

Figura 133. Comparativa de Ojos — Estilos de Oda y Mashima



Nota. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; RAVE © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006

[21] Un ejemplo sería el personaje Dracule Mihawk.

En bloques anteriores de nuestra investigación, ya hemos reseñado la relevancia del brillo de los ojos como elemento expresivo desde los inicios del manga de posguerra (v. Yomota, 1999; Natsume y Young, 2013). A finales de los años noventa, las distintas tipologías de ojos, con sus diferentes características —entre ellas el brillo o distintos colores de pupilas— reciben una notable expansión con el "boom" del *moe.* Dicho fenómeno produce que tengan un impacto importante dentro de las tendencias y convenciones estilísticas del manga *mainstream*.

Nuestra propuesta, en este sentido y en base a lo expuesto, es que probablemente es por este motivo que Mashima hace un uso más constante y consciente del brillo de ojos en sus personajes desde los inicios de su carrera. Ya que precisamente su editor, Matsuki Noriaki, le animaba a mejorar la "belleza" de sus personajes —especialmente los femeninos— y a "dibujar chicas guapas" (*onna no ko o kawaiku*) teniendo en cuenta los intereses y gustos de los fans (Mashima et al, 2018). Por contra, y aunque como hemos comentado, Oda recibió comentarios y críticas similares al respecto del tipo de ojos (v. Oda e Inoue, 2009), decidió mantenerse fiel a la originalidad de su estilo, pese a no seguir el estándar formal de la industria.

12.3. Gradual Sexualización — *Moe* y Diferencias en Perspectiva de Género

Como acabamos de desarrollar, los ojos de los personajes son un elemento importante bajo el rol de "contenedores" de la belleza de sus diseños. En este sentido, la composición anatómica y diseño del cuerpo desarrolla un rol aún más diferencial, al implicar también cuestiones de sexualización de los personajes. El diseño anatómico y sexualización de personajes son las últimas categorías formales secundarias que vamos a comentar en esta discusión de los resultados. Como ilustran los resultados del análisis realizado, en primera instancia los diseños de Oda —tanto masculinos como femeninos— presentan un grado de sexualización no muy pronunciado, o no al menos en contraste a otros *mangaka* de la industria. Ello se refleja en algunos comentarios que recibió Oda durante sus

primeros años como dibujante profesional, en los que se le indicó que “ninguna de las mujeres que dibuja son bonitas” (Oda y Shūeisha, 2016).

Si bien podríamos relacionar estos comentarios con las críticas generales al estilo de Oda, lo cierto es que, como ilustran los resultados del análisis realizado, la tendencia hacia cuerpos delgados y esbeltos, especialmente en personajes femeninos, remite a unos cánones de belleza “normativos”. Este resultado se puede relacionar con la influencia de algunos *mangaka* para los que trabajó Oda durante sus años de formación, como Masaya Tokuhiro y, más concretamente, a la influencia de Watsuki Nobuhiro. Watsuki es el autor de *Rurōni Kenshin*, y Oda trabajó como asistente suyo alrededor de unos cuatro meses por recomendación del editor Sasaki Hisashi (Watsuki, 2017, pp. 163; Oda y Watsuki, 2021; Oda y Masaya, 2016).

Probablemente una de las principales aportaciones de *Rurōni Kenshin* a la historia del *shōnen manga* contemporáneo es la de ofrecer una perspectiva visual y narrativa más “femenina” (Reyes-Guerrero, 2016). Este enfoque se caracteriza por personajes masculinos más atractivos, que dotaron a la serie de una gran popularidad entre el estrato demográfico de lectoras mujeres de *Weekly Shōnen Jump*, hasta el punto de considerar a *Rurōni Kenshin* como el “*shōjo manga* de la *Shōnen Jump*” (Watsuki, 1999, pp. 26-29, 2017, pp. 163)**.** En este sentido, los referentes de Watsuki se sitúan en la línea del *shōjo manga* y la estética femenina. Por un lado, al ser un ávido lector del *shōjō manga,*[22] y por otro, también podríamos situar su trabajo como asistente de Obata Takeshi[23] en esta misma línea. Paralelamente, Watsuki ha expresado su admiración a Togashi Yoshihiro por su componente dramático en el *shōnen manga*, también destacado por la recreación de arquetipos de personajes masculinos afeminados[24] de gran

[22] Más concretamente, de las series *shōjo manga* publicadas en la revista *Hana to Yume* de la editorial Hakukensha, y entre las que destacaba la *mangaka* Narita Minako como referente de Watsuki (Watsuki, 2017, pp. 163; Watsuki, Shūeisha, 2016, pp. 2-18).

[23] Watsuki también fue asistente de Hara Ryuji, *mangaka* de *Yoroshiku Mechadock* (1982).

[24] Reflejado en personajes como Kurama y Hiei de *Yū Yū Hakusho* (1990), o Kurapika y Killua en *Hunter x Hunter* (1998), entre otros ejemplos.

recorrido y éxito entre las lectoras de la revista (Watsuki, 2017, pp. 163; Watsuki, Shūeisha, 2016, pp. 2-18).

Gracias a la influencia de Watsuki en Oda durante sus años de formación, así como a los referentes del propio Watsuki, podemos sugerir que la sexualización más "contenida" y tendencia a cuerpos esbeltos de Oda, especialmente durante la primera mitad de los tramos analizados, pueden ser producto, precisamente, de su trabajo como asistente. En este sentido, la influencia de Watsuki podría relacionarse también con la de Amano Yoshitaka, diseñador de personajes del que Oda ha sido fan desde que veía el *anime Time Bokkan* (1975) de niño. De acuerdo con el propio Oda, aprendió de Amano el uso de encuadres y perspectivas, y a nivel más estilístico, aprecia también su estilo de línea fina, en relación a la estética más artística e ilustrativa de Amano (Oda y Watanabe, 1998; Oda, 2010b, p. 245; Oda y Amano, 2005).[25]

Sin embargo, y como ilustran los resultados, los diseños femeninos de Oda tienden a una mayor sexualización a medida que pasan los años y períodos. Si bien desde los inicios de *One Piece,* esta sexualización ya se manifiesta en el cierto grado de "nudismo" que presentan las indumentarias de los personajes, a finales de la década los personajes femeninos de Oda presentan tanto un mayor tamaño de curvas como, especialmente, de pechos. Este viraje a una mayor sexualización de personajes femeninos se presenta como algo arbitrario, y también puede entenderse como una intención de mejorar su diseño de personajes femeninos —y, más concretamente, de "mujeres bonitas"— en relación a las críticas que recibía durante sus primeros años de carrera.

En este sentido, es sabido y apreciado en su estilo, que Oda ofrece poca variedad de rostros en sus personajes femeninos. Una carencia que él mismo reconoce,[26]

[25] Un estética reflejada, especialmente, en sus trabajos como diseñador de personajes para franquicias de videojuegos y novelas, como *Final Fantasy* (1987), *Vampire Hunter D* (1983) y *Arslan Senki* (1986) (v. García Aranda, 2020).

[26] Tal y como indica en la siguiente entrevista en *One Piece The 26th Log: "*Realmente me preocupa hacer diseños de mujeres hermosas, ya que la cantidad de caras femeninas que me gustan es limitada teniendo en cuenta la larga serialización de ONE PIECE. Puedo hacer diseños de personajes masculinos tantos como quiera. Puedo dibujar caras de varios personajes femeninos, como las mujeres Amazon Lily, pero las cosas son diferentes cuando se trata de diseñar a una "mujer hermosa"." (Oda, 2017b).

y con la que se ha enfrentado en diversas fases de su serie como, por ejemplo, en el momento de diseñar a Boa Hancock, introducida en 2008, y que fue presentada como la "mujer más hermosa del mundo" de *One Piece* (Oda, 2017b). Tanto el diseño de nuevos personajes femeninos como Hancock, Sadie o Kalifa, como el de otros personajes femeninos de largo recorrido —como Nami o Nico Robin— presentan a finales de década unos diseños con cuerpos más pronunciados a nivel de curvas y pecho, así como un un mayor grado de nudismo, lo que refleja esta tendencia a una mayor sexualización de personajes femeninos (figura 134).

Figura 134. Sexualización de Cuerpos Femeninos en Oda (2005-2010)



Nota. Nami, Sadie y Boa Hancock, entre otros ejemplos. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

Sin embargo, esta tendencia también puede ponerse en paralelo con el gradual incremento del *moe* en la escena del manga *mainstream.* De los cuatro casos de estudio analizados, Mashima sería el más claro representante de una

sexualización más explícita y pronunciada, tanto en personajes masculinos como femeninos, enmarcada por la creciente popularidad del *moe* entre los consumidores. Paradójicamente, Mashima también recibió unos comentarios muy similares a los de Oda durante sus primeros años como *mangaka* profesional, en el que se le indicó que sus "chicas no eran bonitas", y debía centrarse en dibujar más chicas bonitas (Mashima, Kōdansha, 2019). Si bien esta crítica era aplicada, a grandes rasgos, a su calidad de dibujo, para mejorar sus diseños de personajes femeninos Mashima empezó a copiar e imitar personajes femeninos que consideraba bonitos, algo que ya practicaba con anterioridad:

> Imitaba personajes femeninos que pensaba que eran "monos". Hacía imitaciones incluso antes de que me lo asignaran como una tarea, pero después de que me lo dijeran, me di cuenta de las virtudes de practicar diseños femeninos monos. (Mashima, Kōdansha, 2019)

Entre los aspectos en los que Mashima trabaja para mejorar sus diseños femeninos, destacan el foco en el aspecto visual sus las indumentarias desde un enfoque bello y sexual, con la voluntad de ser un atractivo rápido y directo a primera vista para cualquier potencial lector o audiencia (Mashima, Kōdansha, 2019). De este modo, e inspirado por la variedad de arquetipos de personaje en los videojuegos RPG,[27] Mashima diseña todo tipo de personajes femeninos,[28] entre los que muchas veces destacan aquellas combatientes o guerreras (figura 135). Tal es así, que Erza de *Fairy Tail* es uno de los personajes favoritos de Mashima, pese a diseñarse únicamente bajo concepto el concepto de mujer guerrera en su diseño (Mashima, Kōdansha, 2019; Mashima, 2020).

[27] Durante su adolescencia, Mashima fue un gran seguidor de *Dragon Quest*, la cual ha reconocido como otra de sus grandes influencias a través de los diseños de Toriyama (Mashima y Miya, 2021).

[28] Algunos de ellos apelan a algunos fetiches como el *lolicon,* como por ejemplo el personaje de Wendy de *Fairy Tail*. Mashima indica que creó a Wendy bajo es el arquetipo *lolicon*, pese a las indicaciones iniciales de no tener personajes así en *Fairy Tail* (Mashima, 2018).

Figura 135. Erza de *Fairy Tail*



Nota. Fragmentos adaptados de Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006

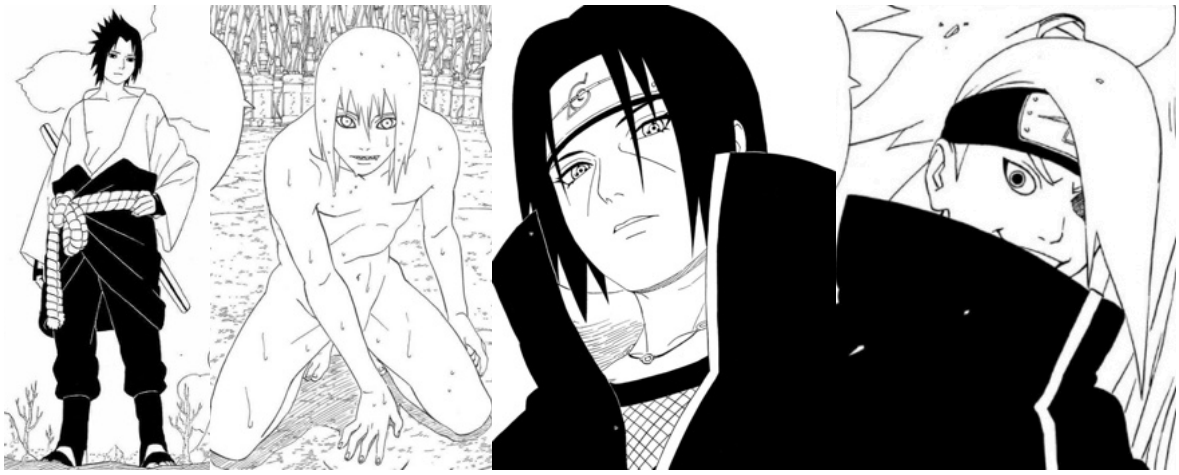
En algunas de estas entrevistas, se ha tratado esta cualidad de algunos personajes femeninos de Mashima como algo "positivo" de su estilo, al contrastar con la práctica habitual del *shōnen manga* de presentar a los personajes femeninos como "objetos para ser protegidos".[29] Sin embargo, si observamos los resultados obtenidos, sus diseños de personajes —especialmente aquellos femeninos— presentan un alto grado de sexualización ya desde sus primeros años de carrera. Un grado de sexualización al menos mayor que el de Oda, que sería el caso directamente comparable de los *mangaka* analizados.

Este alto grado de sexualización, focalizado principalmente en personajes femeninos, se podría explicar con la perspectiva editorial de Matsuki y sus indicaciones a Mashima, que implican una relación y consideración de los gustos e intereses de los lectores (Mashima, Kōdansha, 2019). A su vez, también refleja algunas de las consideraciones desarrolladas por Adachi (2019, pp. 36-62) al respecto del diseño de personajes femeninos en el *moe* contemporáneo, combinando todo tipo de pelos y ropa diferenciales —caso de los diseños de Mashima— bajo un mismo molde de rostro, como ocurre con muchos personajes femeninos de Oda.

[29] Como se destaca en una entrevista realizada a Mashima en 2020, en torno al rol de los personajes femeninos en el *battle manga* "(…) Siento que las heroínas representadas en el *battle manga* de *Weekly Shōnen Magazine* a menudo son retratadas como objetos de protección." (Mashima, 2020).

En cualquier caso, esta tendencia hacia la sexualización y el *moe* no se manifiesta igual en todos los *mangaka* analizados, ya que en los casos de Kishimoto y Arakawa encontramos un panorama notablemente diferente. Por un lado, en el caso de Kishimoto la gran mayoría de personajes —sean masculinos o femeninos— presentan cuerpos angulares y esbeltos, sin apenas grado de nudismo. Este enfoque se deba, probablemente, a los uniformes de ninja que llevan la mayoría de personajes, mientras que un mayor grado de sexualización lo podemos encontrar en algunos personajes específicos.[30] Sin embargo, tanto por la narrativa de *Naruto* como por el estilo de Kishimoto, se pone un mayor énfasis en la sexualización y musculación gradual de algunos personajes masculinos, como son Sasuke, Itachi o Suigetsu entre otros (figura 136).

Figura 136. Diseños Masculinos de Kishimoto



Nota. Fragmentos adaptados de Naruto © Kishimoto Masashi, Shūeisha, 1999

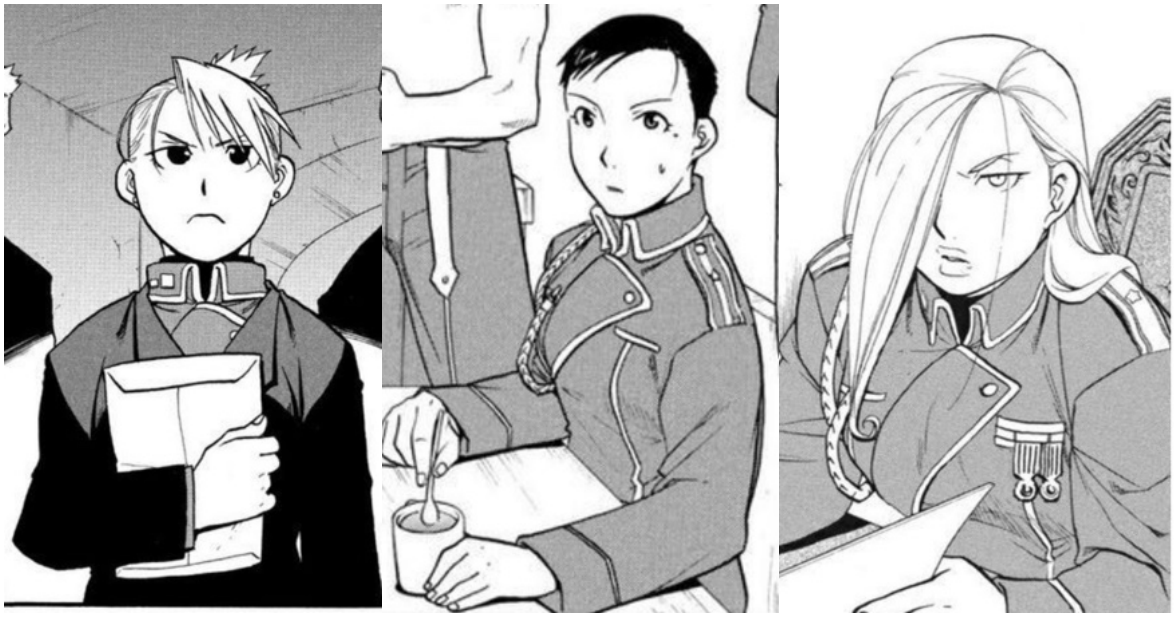
Una dinámica parecida, aunque con un tono e implicaciones diferentes, encontramos en el caso de Arakawa y *Fullmetal Alchemist.* En este caso, la sexualización es marginal y, por lo general, centrada en el componente *moe* de los rostros.[31] Por otro lado, el grado de nudismo de los personajes es

[30] En este sentido, a nivel de personajes femeninos sexualizados en Naruto destacan algunos casos como Tsunade o Mei Terumi, y menor medida Hinata e Ino en la segunda parte de la serie.

[31] Como se refleja en personajes como Winry o Lan Fan, entre otros ejemplos.

prácticamente nulo, salvo alguna excepción.[32] El grado de nudismo casi nulo en personajes femeninos se explica por un factor similar al de *Naruto*, en el que muchos personajes —especialmente aquellos del ejército de alquimistas— visten uniformes unisex, que presentan de manera "neutra" los cuerpos de tanto hombres como mujeres. En este sentido, el caso de Arakawa puede denotar una perspectiva femenina en torno a la representación formal de personajes femeninos, los cuales no son sexualizados independientemente de su rol o posición en la historia, de modo que contrasta con la sexualización de las "mujeres guerreras" que veíamos con Mashima (figura 137).

Figura 137. Diseños Femeninos de Arakawa



Nota. De izquierda a derecha: Riza, Ross y Mira. Fragmentos adaptados de Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001

En contraste con este fenómeno, Arakawa presenta un número más notable de cuerpos muy musculados y anchos en algunos personajes masculinos de mediana edad —o bien que lo aparenten— tales como Armstrong, Bradley o Hohenheim, entre otros. Si bien no contamos con fuentes suficientes para argumentar y elaborar mejor este fenómeno, probablemente también se pueda interpretar como producto de esa misma perspectiva femenina, así como una

[32] Caso de Lust, relacionada además con el concepto de su personaje como personificación del pecado capital de la lujuria.

percepción diferente por el canon de belleza masculino, que contrasta con la tendencia general del *moe* para mujeres (figura 137).[33]

Figura 138. Diseños Masculinos de Arakawa



Nota. De izquierda a derecha: Armstrong, Hohenheim y Sig. Fragmentos adaptados de Fullmetal Alchemist © Arakawa Hiromu, Square Enix, 2001

Por otro lado, y como vimos en los resultados de nuestro análisis, los personajes de Oda no destacan especialmente por una marcada musculación. Al menos no en los primeros años de serialización de *One Piece,* y no con los personajes protagonistas, de modo que son un rasgo más común de villanos y secundarios —tales como Don Krieg, Arlong o Smoker, entre otros— con la finalidad de resaltar su porte imponente y amenazante como adversarios de los protagonistas. Sin embargo, su trazo más curvilíneo y suave de estos primeros años sí que se ajustaría al estilo de Toriyama durante los primeros años de serialización de *Dragon Ball* o la época de *Dr. Slump,* además de una influencia de su trabajo como asistente de Masaya Tokuhiro (Oda y Masaya, 2016).[34] Este factor también se refleja en la mayor presencia de personajes de estética *gag* durante esta primera etapa de *One Piece*, y que también es compartida por Mashima pese a tener un estilo por lo general más angular y musculado (figura 139).

[33] Arakawa ha destacado su interés por dibujar a hombres mayores pese a trabajar en un *shōnen manga* (Arakawa, 2011b). La autora también ha señalado la relevancia de las manos en forma de "espíritu de hombre que habla con los puños", como ideal de masculinidad en el que pone énfasis para elaborar su *shōnen manga*. Estas afirmaciones podrían explicar también esta notable presencia de hombres de mediana edad muy musculados, así como el gusto de la autora por este arquetipo de masculinidad (Arakawa, 2011a, pp. 102-104).

[34] Masaya Tokuhiro le dio a Oda diversos manuales de *body building* para elaborar las musculaturas de sus personajes (Oda y Masaya, 2016).

Figura 139. Diseños de Personaje “Bizarros” — Oda y Mashima



Nota. Arriba: Pearl, Wapol, Sentomaru y Kuma de *One Piece*. Abajo: Sean, Branch y Everlue de *RAVE* y *Fairy Tail*. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997; RAVE © Mashima Hiro, Kōdansha, 1999; Fairy Tail © Mashima Hiro, Kōdansha, 2006

En este sentido, Oda ha destacado en algunas entrevistas (v. Oda e Inoue, 2009) que con sus diseños no aspira a respetar unos cánones de anatomía y musculación coherentes con nuestra realidad sensible. Más bien, busca experimentar con todo tipo de formas y cuerpos originales, un aspecto intrínsecamente relacionado con la estética más *cartoon* que siempre ha conservado su estilo de dibujo:

> Lo que más quiero hacer en mi manga realmente no son historias, son modelos de personajes. Pienso como, "¿Es posible crear una persona así?" El tiempo que paso haciendo todo tipo de diseños diferentes es divertido". Cosas como lo musculoso que

> debe ser el cuerpo para que encaje con cierta estructura facial es algo a lo que, al final, no le presto atención (risas). (Oda e Inoue, 2009)

En cualquier caso, y como también reflejan los resultados, las anatomías de los personajes masculinos de Oda tienden gradualmente a una mayor musculación —ya no limitada a villanos— que se presenta en gran parte de los personajes masculinos, tanto protagonistas como secundarios. Aunque Oda destaca su admiración por los personajes de Toriyama y *Kinnikuman*,[35] resulta también plausible pensar que ese mayor incremento de personajes musculados se asocia también a una demanda de consumo. Más concretamente, esta demanda se asociaría con un *moe* orientado a mujeres lectoras (figura 140), en la sexualización de personajes masculinos, paralelo al *moe* orientado a hombres lectores, con su elaboración de personajes femeninos bellos y su mayor sexualización gradual.

Figura 140. Diseños de Ace y Trafalgar Law de *One Piece*



Nota. Ace y Trafalgar Law de *One Piece*. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

[35] En una conversación con Toriyama Akira, Oda destaca su diseño de personajes en términos de musculatura "¡Toriyama-sensei, la musculación de sus personajes fue muy impactante! Incluso como lector de *Kinnikuman* que era, pensé al verlos "¡impresionante!" (risas)" (Oda y Toriyama, 2001).

De este modo, tanto en personajes masculinos como femeninos, la tendencia a la mayor sexualización y grado de nudismo queda notablemente reflejada en el rediseño de Luffy y los miembros de su tripulación —tanto a nivel físico como de nuevas indumentarias— tras un salto temporal de la historia de la serie ocurrido en el año 2010 (figura 141). Aunque estos "nuevos" diseños no forman parte de nuestro análisis, sí que reflejan y congregan, a grandes rasgos, la gran mayoría de transformaciones formales y estilísticas de Oda que hemos reseñado y comentado en esta discusión de los resultados.

Figura 141. Diseños de la Banda del Sombrero de Paja tras el Timeskip



Nota. Diseños de la Banda del Sombrero de Paja tras el Timeskip (2010-2011). Destacar como la mayoría de diseños presentan un mayor grado de nudidad, musculación, así como sexualización, entre otros cambios formales y estéticos destacados. Fragmentos adaptados de One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

Conclusions

Towards an Overview of the Formal and Stylistic History of the *Shōnen Manga* of the Early 21st Century

Once we have discussed the analysis results through various explanatory proposals, we can proceed to the thesis conclusions, as some of them allow us to address the initial hypothesis and research questions that framed the development of this work. Based on the formal affinities exposed in chapter 10, the explanatory proposals developed throughout the discussion could validate and account for the changes and evolution in the four case studies' drawing styles. Moreover, these explanations and considerations also the similarities and differences among these *mangaka*, the particularities of each of them, and their contributions to the selected timeframe in contemporary *shōnen manga* history.

Next, the thesis will conclude by listing and synthesizing the most outstanding and transversal explanatory proposals in the 4 analyzed *mangaka*. These proposals will highlight their artistic and diachronic features, as well as they how they are conditioned by various dynamics from the manga and *anime* industries:

- Based on the insights gained in chapters 11 and 12, one of the most important factors that may have conditioned the stylistic evolution of each case study is the references and influences they have had, especially during their early-career years. In this sense, Toriyama Akira stands as the main and "unifying" reference of the four *mangaka* analyzed. An artist whose influence extends, to a greater or lesser degree, to many other *mangaka* of this same timeframe and generation. Therefore, Toriyama is a "backbone" of the *shōnen manga* of the nineties and part of the 21st century, more specifically of the battle manga genre's narrative troopes and visual conventions.

- However, following the logics of repetition, change, and quotation (Suan, 2021), which the *database* (Azuma, 2009) of formal patterns (see Tezuka, 1996; Ōtsuka, 1994; Takekuma, 1995ab) works with, each of the analyzed cases approach Toriyama's influence in a different way. In the output of each

mangaka, Toriyama's influence converge with other particular references, as well as with their own originality, drawing ability, techniques, and "gesture". Therefore, the more "mangaesque" and cartoon identity of Oda's style, even with his characteristic features and other traced inspirational references, can be aligned more directly with Toriyama's "inheritance". On the other hand, much of Kishimoto's style—usually diametrically opposed to Oda's, accoding to theresults—can be pinned to the influence that Ōtomo Katsuhiro exerted on him. As widely discussed throughout the thesis, Ōtomo is also considered a very relevant and influential *mangaka* in contemporary *story manga* history, and Kishimoto would be a reflection of this in the field of *shōnen manga*.

- Based on the impact of especially Toriyama but also of Ōtomo in the four analyzed cases—and in other *mangaka* of the same generation—we can propose that the styles and aesthetics of *shōnen manga* from this era are defined and evolve in two "main" currents of formal trends, either by direct influence or through a "transmission belt" where influences are carried over from one *mangaka* to another. On the one hand, a more cartoonish and mangaesque current, either through curved or angular lines. One the other hand, a more "realistic" and subtractive current. These two stylistic currents may already be inferred from the artistic affinities noted at the end of chapter 10. Still, after the discussion, we can now relate them to various referents and influences, with Toriyama and Ōtomo stood out as the most "central".

- Both Toriyama's and Ōtomo's influences, as well as those from other possible referents, are more clearly and faithfully reflected in secondary formal categories. This influence takes the form of "formal loans" from the heterogeneous formal *database*, drawing on contributions coming from of other specific artists studied throughout chapters 11 and 12. Some of these formal loans readily translate into standardized formal conventions and patterns, such as angular or pointed hairstyles that recall Toriyama's art style, while others are more specific and refer to particular influences, such as Kishimoto's adoption of nostrils to represent the nose. It is precisely within these dynamics that we can place the clear similarities and parallels between the drawing styles of Oda and

Mashima, perceptible to both fans and the “untrained” eye of anyone who happens to see their works side by side in any manga rack. Despite of the lack of a personal rapport between the two artists—ane the impossility of proving, through forensic evidence, that Mashima "imitated" Oda’s drawing style—the similarities between their drawing styles are more clearly reflected in secondary formal aspects, such as the shape of the eyes.

- The evolution of aesthetics and drawing styles is compounded by this conceptual and formal framework, defined by secondary formal categories, and by how such framework negotiates with the effects of generational shifts, trends, and historical processes, as well as interactions with other industries and media. Focusing on this last aspect, *anime,* in particular, has a significant impact on some of the analyzed case studies, and more specifically on Kishimoto Masashi. Influenced by various animators, Kishimoto would have applied a range of formal resources and changes in drawing technique to his style, placing him in direct artistic and working contact with various artists and creatives in the *anime* industry. Therefore, Kishimoto is an example that validates the relationship between *media mix* dynamics and collaborative creativity (Condry, 2013) procedures and the artistic transformation of *shōnen manga*.

- On the other hand, among the historical processes at the aesthetic level that occurred in the manga and *anime* industries within the analyzed timeframe, the “*moe* boom” of the early-2000s stands out for our research interests. The impact of this “*moe* boom” would be seen—to a greater or lesser extent—in the four analyzed case studies in two ways. On the one hand, in the form of a "kawaiification" of characters, and on the other, in the greater sexualization of many of them, sometimes in relation to specific character archetypes. This phenomenon, which is reflected exponentially and gradually in some of the analyzed cases, such as Oda Eiichirō—who, by the end of the decade, would have increased the sexualization of his male and especially female characters—finds its main exponent in Mashima Hiro. Since his early-career years, Mashima

has placed a special emphasis on creating of highly sexualized female characters to appeal to some audiences and for commercial purposes.

- On the other hand, the cases of Kishimoto and especially Arakawa are much more restrained in terms of character sexualization. Barely applying any degree of nudism to their female character designs, they usually opt for a certain unisex fashion in the clothes and attires of their characters, while a *kawaii* component manifests only in some female characters. In the case of Arakawa, this lack of sexualization in female characters may be conditioned by a gender perspective regarding issues such as the sexualization and objectification of characters, even though this idea should be further developed and verified in future research.

- Despite the contributions and particularities of each of the analyzed *mangaka*, we can conclude that their styles and transformations are also indebted to a series of conventions and “mannerisms”, both formal and thematic, of the genre in which they develop their series, a genre in which a series of "golden standards" (Araki, 2015) and prominent references stand out, as may be the case of Toriyama. The four case studies analyzed propose new, original formal solutions within this standard or *database* of *battle manga.* However, determining to what extent these conventions would be conditioned by various character archetypes, narrative premises, and roles—regardless of the generations of *mangaka* and genealogical influences—remains a task to be further developed in future research and studies that analyze the designed formal patterns under those parameters.

- Parallel to these processes, other factors that explain the artistic and stylistic changes in each analyzed case refer to more strictly technical, material, and even "unconscious" factors, in which the drawing technique and the "gestuality" of each *mangaka* play a unique role. Based on these factors, we can propose that some primary formal patterns—such as the type of lines and their features —may be conditioned by various drawing techniques, their characteristics, and the use that each *mangaka* makes of it, so that they tend "naturally" to certain

forms or representative methods by pure habit (see Nishi, 2022). Therefore, some changes and trends—such as the predominance of angular lines—can be understood as mechanisms of streamlining and simplification in drawing habits, in line with the series demanding publication pace. On the other hand, in some periods—which have been called as "pregnant sections" in this thesis—the refinement and homogeneity of the lines can be understood as an improvement, in the skill, ability, and mastery of each *mangaka*.

- In the same way that the type of lines and shapes would be conditioned by drawing techniques and the "gestures" of the *mangaka*, some secondary formal patterns—such as the various hairstyles, or the types of noses and mouths—would also be conditioned by those factors, and the type of lines and shapes derived from them. Hairstyles, as a constitutive part of the outline and silhouette of character designs, would be coherent with the types of lines used to draw them. On the other hand, some "uncomfortable" aspects of their designs—such as various types of noses and mouths—are often part of simplification methods and broadly reflect of the general aesthetics each *mangaka* endorses.

- Finally, regarding the two proposed currents of formal and stylistic development, we can also argue that Arakawa Hiromu's art style is the one that better reflects the impact of most of the outlined factors and considerations related to the formal and artistic transformation of *shōnen manga* in the analyzed timeframe. Based on the analysis results, the discussion of them, and the highlighting of her own artistic features, we can conclude that Arakawa's style also showcases a greater aesthetic "balance" than the other case studies, as she combines to a greater or lesser extent aspect of both cartoon and realistic stylistic currents. Therefore, both for the artistic virtues of her drawing style, the features of her work *Fullmetal Alchemist*, and her affiliation to a magazine seen at that time as "new" and emerging in the context of *story manga*,[1] we can place the style of Arakawa Hiromu as paradigmatic of the *shōnen manga* demography during the first decade of the 21st century.

[1] As has been widely discussed by Itō Gō (2005), as well as in some chapters of this thesis.

Based on these arguments and their synthesis, we can finally draw a formal and stylistic overview of *shōnen manga* in the early 21st century, focusing on character designs. Expanding on the chronological diagram introduced at the end of chapter 10, this overview will include other mangaka and factors parallel to those of the analyzed study cases. Factors such as referential figures—such as Toriyama or Ōtomo, among other ones—, "external" influences from other media, or other contemporary *mangaka* from their same magazines and timeframe have already been mentioned during the elaboration of explanatory proposals, and they have helped to better illustrate the formal and stylistic dynamics of the selected cases and their period.

In *Weekly Shōnen Jump*, we can highlight other renowned *mangaka*, such as Kubo Tite, Obata Takeshi, Shimabukuro Mitsutoshi, Murata Yusuke, and Amano Akira, among others, who made an extensive use of both G-pen and maru-pen according to their own drawing styles.[2] Some of them, such as Hoshino Katsura, Matsui Yusei, Konomi Takeshi,[3] and Yabuki Kentaro, have been known for their "cute" character designs, specially in the case of Yabuki and his designs of sexualized *bishōjo* characters in his rom-com series (see Hoshino, 2010; Yabuki, 2010). In *Weekly Shōnen Magazine*, we can locate other *mangaka* contemporary to Mashima Hiro and his generation, such as Akamatsu Ken, Seo Koji, Oh! Great, and Jin Kobayashi, who also worked with sexualized female characters in their series within the *moe* trend.

That is also the case for some mangaka who published their series in *Gekkan Shōnen Magazine* alongside Arakawa Hiromu, such as Etō Hiroyuki, Ōkubo Atsushi, Fujishiro Takeshi, and Kishimoto Seiji.[4] Due to the greater connexion of Square Enix—*Gekkan Shōnen Magazine* owner—to media mix strategies, some of their *mangaka* may also be more prone to *moe* trends, as reflected in the manga adaptations of renowned visual novels and light novels that achieved

[2] For a further reading on the working methods of these *mangaka* and other related considerations, see Shima, 2010.

[3] Author of *Tenis no Ōjisama* (1999) manga series, and often considered one of the main introducers of more "feminized" masculine beauty canons in contemporary *spokon* series (see Kawahara et al, 2011).

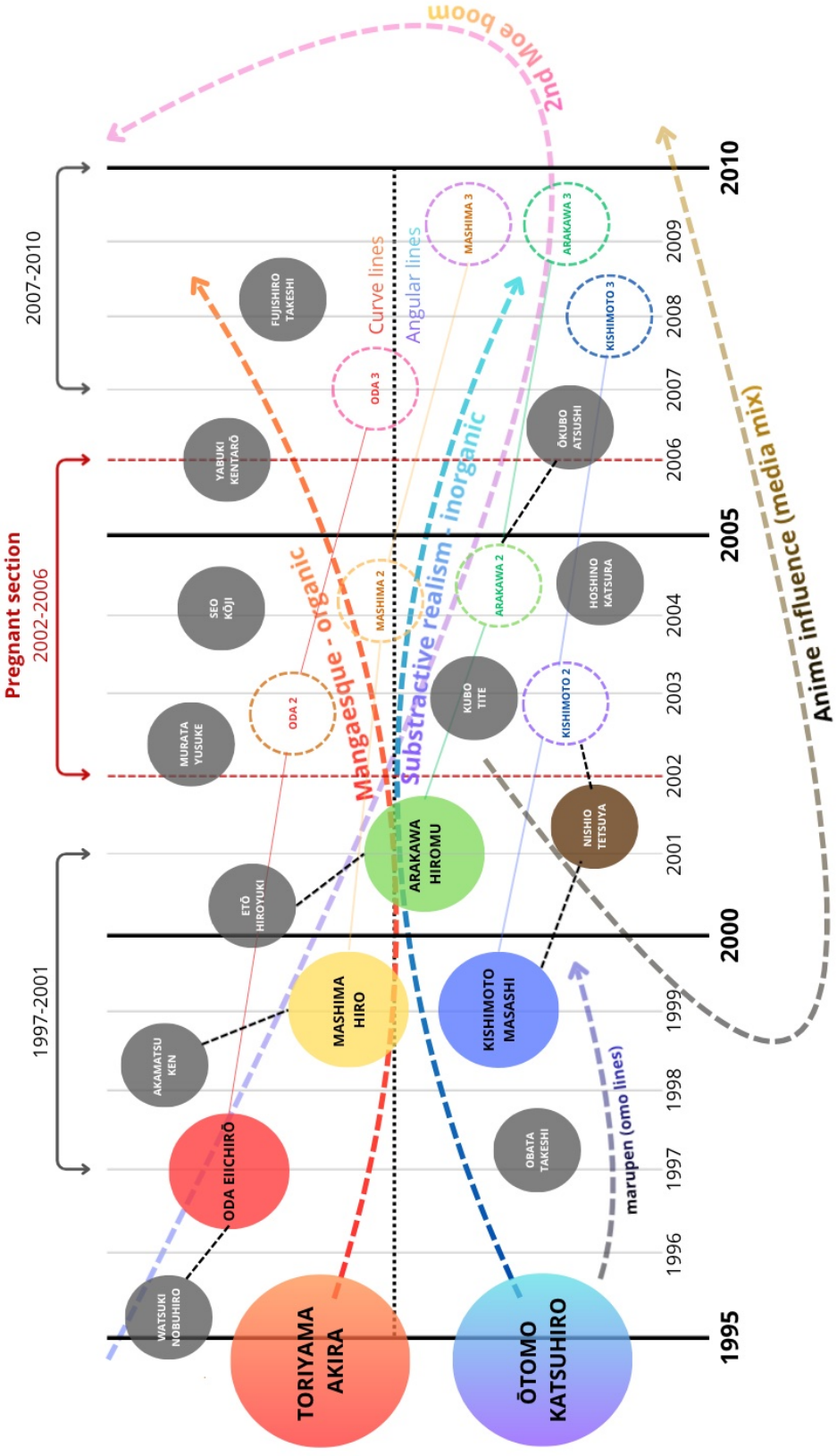
[4] Who is Kishimoto Masashi's twin brother, and author of *666 Satan* (2001) manga series.

commercial success among *otaku* consumers in the early 21st century.[5] As highlighted by *mangaka* Togashi Yoshihiro (2018, p. 123), this new generation of *shōnen manga* artists, supported by the popularity surveys and the success of certain character archetypes, may have opted for subtracting the remarkable masculinity that *shōnen manga* traditionally had, introducing *shōjo manga* formal elements, or appealing to the latest trends in terms of fashion and aesthetics.

Nevertheless, due to our focus on the four selected case studies and the limited availability of primary sources, we cannot verify or deepen too much whether there are reciprocal influences between our case studies and these other *mangaka*, at least not beyond the considerations proposed in the discussion. Nor can we accurately measure the breadth of the influences, beyond pointing out some general characteristics and contributions of a few. However, placing them in their context will allow us to better draw a more extensive formal overview of *shōnen manga* at the beginning of the 21st century. Moreover, this overview serves as a "map" and a graphic basis for subsequent research that will deepen and elaborate on these relationships and dynamics (Figure 141).

[5] Some of the franchises with manga adaptations published in *Gekkan Shōnen Magazine* are *To Aru Majutsu no Index* (2004), *Higurashi no Naku Koro ni* (2002) and *Umineko no Naku Koro ni* (2007), among others.

Figura 141. A Formal and Stylistic Overview of *Shōnen Manga* in the Early 21st Century (1995-2010)



Note. Diagram created by the author of the thesis with Canva.

As we can see from this common overview, the four case studies not only share the same timeframe but also align with the trends and sensitivities observed by colleagues and rivals in the manga industry, whether from the same magazine or other publishers. In this overview, the four case studies temporarily coincide with several generations of *mangaka*, creatives, and franchises from other media; *mangaka* who "jump" from one magazine to another, rivalries both within the same magazine and among them, and even assistants who start to have their own series. As we have already pointed out, we do not have enough available primary sources to analyze and research in greater depth the impact of this flow and network of interpersonal relationships. However, thanks to the analysis carried out, its datasets, as well as the discussion of its results, we can therefore place the evolution of these four cases within said artistic context, and propose a consistent overview of *shōnen manga* of the early 21st century in formalist, stylistic, and aesthetic terms based on character designs.

To conclude this thesis, we will outline suggestions for further research based on the outcomes, considerations, and the methodological proposal developed in this work. First of all, one of the more direct lines of further research lies in expanding the formal and stylistic overview already presented, either by adding more case studies—as the ones pointed out previous paragraphs—or by deepening the findings, filtering formal patterns through additional analysis parameters that emphasize content and narrative-related approaches, such as character roles, archetypes, and premises, rather than through chronological parameters. A combination of both approaches—the chronological one, already developed in this thesis, and a content-oriented one, based on character archetypes and roles—could offer a broader overview and understanding of formal and stylistic transformations, both for the analyzed cases and timeframe, and even the artistic dynamics of character design in manga and *anime* as a whole.

Our methodological proposal, the codification of formal patterns, and the focus on character design still have plenty of room for further improvement, testing, and application. In this thesis, we focused on a few "paradigmatic" examples, as well as on a specific demographic, genre, and timeframe, to develop a series of

definitions, formal flows, and explanations regarding artistic identity and transformation. However, a similar codification could be adapted and applied to the formal analysis of characters from other demographics and genres, other media, such as *anime* or video game character designs, and other historical periods.

Extending the application range would require adapting and revising some of the designed formal patterns and their respective analysis categories, and possibly even a total reconceptualization of some of them in light of different media and technical specifications. Based on this research, the use of various analog drawing techniques remained a “standard” in manga industry during the late 20th century and early 21st century. However, that may not be the case in later years, as the growing implementation of digital drawing techniques diminishes the relevance of technique, organicity, and variability in artistic transformation. This is one of many examples of further research suggestions in other media and historical periods of *story manga*, applying a similar methodological approach.

Finally, designing a similar methodological approach to codify other formal elements of manga’s visual language, must take into account the weight of character design and observe the coherence across all these variables, regardless of which one is the focus of the approach. The drawing styles of the analyzed *mangaka*, as well as those of artists from other manga demographics and periods, can also be approached and defined through a codification and subsequent analysis of their different types of paneling, backgrounds, settings, speech balloons, and onomatopoeia, among other formal elements. Therefore, a combination of the analysis based on character design carried out in this thesis, with other studies and research that have applied a similar methodological approach to other formal elements, may offer a more extensive overview of the “totality” of manga’s art, providing a granular and detailed definition of its different formal elements and their variety.

Bibliografía

Bibliografía Académica — Libros, Artículos y Libros Editados

Adachi, K. [足立加勇]. (2016). Kyarakutaa — Ima Koko ni Ikiteiru [キャラクター——いまここに生きている] (Personajes — Están vivos aquí y ahora). En O. Takeuchi [竹内オサム], M. Nishihara [西原麻里共] (eds.). *Manga Bunka 55 no Kiiwaado* [マンガ文化55のキーワード] (55 palabras clave de la cultura manga) (pp. 128-131). Minerva Shobō.

_____ (2019). *Nihon no Manga Anime ni Okeru [tatakai] no Hyōshō* [日本のマンガ・アニメにおける「戦い」の表象](Representación de la "batalla" en el manga y el *anime* japoneses). Gendai Shokan.

Alt, M. (2022). *Manga, arcades y karaokes: Cómo la cultura pop japonesa reinventó el mundo*. Ediciones Península.

Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals.* University of Minnesota Press.

Azuma, H., Maffesoli, M. (2008, junio). [オタク現象と日本のポストモダニティ] (El fénomeno otaku y la posmodernidad en Japón). *Eureka* [ユリイカ], 220-233.

Azuma, H., Galbraith, P. W. (2014). Applying Pressure to the Moé Points [interview]. En P. W. Galbraith (Ed.). *The Moe Manifesto: An Insider's look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming* (pp. 170-177). Tuttle Publishing.

Barry, P. (2009). *Beginning theory: An Introduction to Literary and Cultural Theory*. Manchester University Press.

Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et Simulation.* Éditions Galilée.

Berndt, J. (1996). *El fenómeno manga*. Ediciones Martínez Roca S. A.

_____ (2008). Considering Manga Discourse: Location, Ambiguity, Historicity. En M. W. MacWilliams (ed.). *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime* (pp. 295-309). M.E. Sharpe Inc.

_____ (2012). Facing the Nuclear Issue in a "mangaesque" Way: The Barefoot Gen anime. *Cinergie. Il cinema e le altre arti*, *2*, 148-162. https://doi.org/10.6092/issn.2280-9481/7461

_____ (2021). More Mangaesque than the Manga: 'Cartooning' in the Kimetsu no Yaiba Anime. *Transcommunication, 8*(2)*,* 171–178.

_____ (ed.). (2024). *The Cambridge Companion to Manga and Anime*. Cambridge University Press.

Beynon, D. (2012). From Techno-cute to Superflat: Robots and Asian Architectural Futures. *Mechademia*, *7*, 129-148. https://doi.org/10.1353/mec.2012.0004

Bruno, L. (2019). The Element Factor: The Concept of ›Character‹ as a Unifying Perspective for the Akihabara Cultural Domain. *IMAGE Journal of Interdisciplinary Image Science, 29,* 38-59. https://doi.org/10.25969/mediarep/16390

Bryce, M. (2006). Cuteness Needed: The New Global Language/Communication device in a Global Society. *International Journal of the Humanities*, *2* (3), 2265-2275.

Bourdieu, P. (1977). *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge University Press.

_____ (1996). *The Rules of Art: Genesis and Structure of the Literary Field*. Stanford University Press.

_____ (2000). *Pascalian Meditations*. Polity Press.

Butler, J. (2007). *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós Studio.

Clements, J. (2013). *Anime: A History*. British Film Institute (BFI).

Condry, I. (2009). Anime Creativity: Characters and Premises in the Quest for Cool Japan. *Theory, Culture & Society*, *26*(2–3), 139–163. 10.1177/0263276409103111

_____ (2013). *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story.* Duke University Press.

Cohn, N. (2007). Japanese Visual Language: The Structure of Manga. Visual Language Lab, 1-21. https://www.visuallanguagelab.com/P/japanese_vl.pdf

Cohn, N. Ehly, S. (2016). The Vocabulary of Manga: Visual Morphology in Dialects of Japanese Visual Language. *Journal of Pragmatics*, *92*, 17-29. https://doi.org/10.1016/j.pragma.2015.11.008

Delaborde, B. (2024). Hearing Manga. En J. Berndt (ed.). *The Cambridge Companion to Manga and Anime* (pp. 87-97). Cambridge University Press.

Deleuze, G., Félix, G. (1980). Capitalisme et Schizophrénie*. Mille Plateaux, 2*.

Douglass, J.; Huber, W., Manovich, L. (2011). Understanding Scanlation: How to Read One Million Fan-Translated Manga Pages. *Image & Narrative, 12*(1), 190–227.

Dower, J. W. (1999). *Embracing Defeat: Japan in the Wake of World War II*. W. W. Norton & Company

Favell, A. (2011). *Before and After Superflat: A Short History of Japanese Contemporary Art 1990-2011*. Blue Kingfisher Limited.

Figuereido, S.C. (2021). The Rhetorical Invention of Comics: A Selection of Rodolphe Töpffer's Late Reflections on Composing Image-Text Narratives. *ImageText — Interdisciplinary Comics Studies, 8*(4). https://imagetextjournal.com/the-rhetorical-invention-of-comics-a-selection-of-rodolphe-topffers-late-reflections-on-composing-image-text-narratives/

Galbraith, P. W. (2009). Moe: Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan. *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies, 9*(3). https://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html

_____ (2014). *The Moe Manifesto: An Insider's look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*. Tuttle Publishing.

_____ (2017). The Politics of Imagination. Virtual Regulation and the Ethics of Affect in Japan [Dissertation]. Duke University, Department of Cultural Anthropology, 309 pp.

_____ (2019). *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan*. Duke University Press.

García-Aranda, O. (2020). *Diseño de personajes en el manga y anime de los ochenta: Analizando las tendencias estilísticas de la década a través de las figuras de Yoshitaka Amano y Akira Toriyama* [trabajo final de máster]. Universitat Pompeu Fabra, 74 pp.

_____ (2025). Estilos de dibujo realista en el manga japonés: Entre lo ideal y lo objetivo en la obra de Ikegami Ryōichi y Ōtomo Katsuhiro. *Imafronte, 32*, 194-208. https://doi.org/10.6018/imafronte.617051

Gravett, P. (2006), *Manga: La era del nuevo cómic.* Kliczkowski H.

Groensteen, T. (1999). *Système de la bande dessinée*. Presses universitaires de France (PUF).

_____ (2014). *M. Töpffer invente la bande dessinée*. Les Impressions nouvelles.

Goto, H. (2018). *Shōnen Jump ōgon no Kiseki* [「少年ジャンプ」黄金のキセキ] (La edad de oro de la *Shōnen Jump*). Homesha.

Hall, S. (1999). Encoding, Decoding. En S. During (ed.). *The Cultural Studies Reader* (pp. 507-517). Routledge.

Hartzheim, B. H. (2021). Making of a Mangaka: Industrial Reflexivity and Shueisha's Weekly Shônen Jump. *Television & New Media, 22*(5), 570-587. https://doi.org/10.1177/1527476419872132

Hernández-Pérez, M. (2017). *Manga, anime y videojuegos: Narrativa cross-media japonesa.* Prensas de la Universidad de Zaragoza.

_____ (2019). Looking into the "Anime Global Popular" and the "Manga Media": Reflections on the Scholarship of a Transnational and Transmedia Industry. *Arts, 8*(57). 10.3390/arts8020057

Holmberg, R. (2010). The Manga of Garo, 1964–1973. *Orientations: The Magazine for Collectors and Connoisseurs of Asian Art, 41*(4), 1-6.

Honda, T. [本田透] (2005). *Moeru Otoko* [萌える男] (Hombre ardiente). Chikuma Shobo.

Honda, T. [本田透], Galbraith, P. W. (2014). The Love Revolution is Here [entrevista]. En P. W. Galbraith (ed.). *The Moe Manifesto: an Insider's look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming* (pp. 116-125). Tuttle Publishing.

Itō, G. [伊藤剛] (2005). *Tezuka is Dead: Hirakareta Manga Hyōgenron e* [テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ] (Tezuka está muerto: Hacia una expresión del manga abierta). NTT Shuppan.

_____ (2007). *Manga ha Kawaru — "Manga katari" kara "Manga ron" e* [マンガは変わる: "マンガ語り"から"マンガ論"へ] (El manga cambia — del manga narrado a una teoría del manga). Seidosha.

_____ (2014). *Kieru Otoko / Kaetteru Otoko / Manga kara Mita Genga ・ Shuriarisumu* [消える男/帰ってくる男 ／ マンガから見た絵画・シュルレアリスム] (El hombre que desaparece - el hombre que vuelve: pintura y surrealismo visto desde el manga). En M. Suzuki [鈴木雅雄] (Ed.) (2014). *Manga o "Miru"*

to Iu Taiken: Fureemu, Kyarakutaa, Modan Aato [マンガを「見る」という体験: フレーム、キャラクター、モダン・アート] (Experiencias de “mirar” el manga: Viñetas, personajes y arte moderno) (pp. 19-55). Suiseisha.

_____ (2022). Ikiteshimau Kyara [生きてしまうキャラ] (El personaje que vive). En Suzuki, M. [鈴木雅雄], Nakata, K. [中田健太郎] (eds.). *Manga Media Bunka ron: Fureemu o Koe Ue Ikiru Hōhō* [マンガメディア文化論フレームを越えて生きる方法] (Teoría de la cultura de medios: Cómo vivir por encima de las viñetas) (pp. 415-422). Suiseisha.

Itō, G. [伊藤剛], Sugino, Y. [杉野庸介], Takeuchi, T. [竹内哲夫] (2007). Moe kei / kyara manga [萌え系／キャラマンガ] (Manga estilo moe - manga de personajes). En *Manga Kenkyū* [マンガ研究], *10*, 286-116.

Itō, G. [伊藤剛], Nakamura, M. (2011). Tezuka Is Dead: Manga in Transformation and Its Dysfunctional Discourse. *Mechademia*, *6,* 69-82.

Itō, G. [伊藤剛], Galbraith, P. W. (2014). The Pleasure of Lines [entrevista]. En P. W. Galbraith (ed.) *The Moe Manifesto: An Insider’s look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming* (pp. 162-169). Tuttle Publishing.

Itō, K., Galbraith, P. W. (2014). From Social Movements to *Shōjo Manga* [Interview]. En P. W. Galbraith (ed.). *The Moe Manifesto: an Insider’s look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming* (pp. 24-29). Tuttle Publishing.

Itō, N., Galbraith, P. W. (2014). Girl Drawing Girl [interview]. En P. W. Galbraith (ed.). *The Moe Manifesto: an Insider’s look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming* (pp. 108-115). Tuttle Publishing.

Ishikawa, K. [石川九楊] (1992). *Fude no kōzō — Kaku koto no genshōgaku* [筆蝕の構造　書くことの現象学] (La estructura de la erosion del pincel — Fenomenología de la escritura). Chikuma Shobō.

Ivy, M. (1995). *Discourses of the Vanishing: Modernity, Phantasm, Japan*. University of Chicago Press.

Iwashita, H. [岩下朋世]. (2007). A Discussion about Semiotic Properties of Images in Manga. *Manga Kenkyū* [マンガ研究], *12*, 54-61.

_____ (2013). *Shōjo Manga no Hyōgen Kikō: Hirakareta Manga Hyōgenshi to Tezuka Osamu* [少女マンガの表現機構　ひらかれたマンガ表現史と「手塚治虫」] (Mecanismos de expresión del *shōjo manga*: Historia abierta de la expresión del manga y Tezuka Osamu). NTT Shuppan.

_____ (2020). *Kyara ga Riaru ni naru Toki - 2 Jigen, 2.5 Jigen, sono Saki no Kyarakutaa ron* [キャラがリアルになるとき —2次元、2・5次元、そのさきのキャラクター論] (Cuando los personajes se vuelven reales: 2D, 2.5D y más allá de la teoría de personajes). Seidosha.

Junzō, I. (1967). *Manga geijustu-ron: Gendai nihon-jin no sensu to yūmoa no kōzai* [マンガ芸術論—現代日本人のセンスとユーモアの功罪] (El arte del manga: Los méritos y deméritos del sentido y humor japonés). Fuji Shoin.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.

Kacsuk, Z. (2018). Re-Examining the 'What is Manga' Problematic: The Tension and Interrelationship between the Style Versus Made in Japan Positions. *Arts*, *7* (3). https://doi.org/10.3390/arts7030026

Kacsuk, Z. (2020, september). Tiny Use Case 2: Can we test one of the points from Hiroki Azuma's "Otaku: Japan's Database Animals" with the JVMG database? Part 5: Summary and Lessons Learned [blogpost]. *Japanese Visual Media Graph (JVMG) Project Website*. https://jvmg.iuk.hdm-stuttgart.de/2020/10/28/tiny-use-case-2-can-we-test-one-of-the-points-from-hiroki-azumas-otaku-japans-database-animals-with-the-jvmg-database-part-5-summary-and-lessons-learned/

Kawahara, K. [川原和子], Fukuda, R. [福田里香], Nonaka, M. [野中モモ], Fujimoto, Y. [藤本由香里] (2011). Zero Nendai no Manga Jōkyō - Tsugi no 10 Nen ni Mukete Shinposhiumu Dai 1 bu: Joshi ga Yonda Zero Nendai [ゼロ年代のマンガ状況-次の10年に向けてシンポジウム第1部　女子　が読んだゼロ年代]. (La situación del manga en los 2000 — un simposio para los próximos 10 años parte 1: la edad zero que leyeron las chicas). *Manga Kenkyū* [マンガ研究], *17*, 136-178.

Kelts, R. (2006). *Japanamerica: How Japanese Pop Culture has Invaded the US*. Palgrave Macmillan.

Kimi, R. [稀見理都] (2021). *The History of Hentai Manga: An Expressionist Examination of Eromanga*. FAKKU, LLC.

Kinsella, S. (1996). Cuties in Japan. En Brian M. & Lise S. (eds.). *Women, Media and Consumption in Japan* (pp. 220-254). University of Hawaii Press.

_____ (1998). Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement. *Journal of Japanese Studies*, *24*(2), 289-316. 10.2307/133236

_____ (1999). Pro-establishment Manga: Pop Culture and the Balance of Power in Japan. *Media, Culture & Society*, *21*, 567-572. 10.1177/016344399021004007

_____ (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japan.* University of Hawaii Press.

Koike, K. (1985). *Koike Kazuo no Zashi Gekiga Sonjuku* [小池一夫の誌上劇画村塾] (Revista Gekiga Sonjuku de Koike Kazuo). Studio Ship.

Koo, B. W. (2024). Manga Editors and their Artists. En J. Berndt (ed.). *The Cambridge Companion to Manga and Anime* (pp. 187-196). Cambridge University Press.

Kopylova, O. (2024). Graphic style in Anime and Manga. En J. Berndt (ed.). *The Cambridge Companion to Manga and Anime* (pp. 59-69). Cambridge University Press.

Koulikov, M. (2025). Annual Bibliography of Anime and Manga Studies. *Anime and manga studies*. https://www.animemangastudies.com/database/browse/

Kotani, M., Galbraith, P. W. (2014). Memories of Youth [interview]. En P. W. Galbraith. *The Moe Manifesto: An Insider's look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming* (pp. 30-37). Tuttle Publishing.

Kubo, M. (2005). Animeshon, Kyarakutaa no Sōgō Purodyūsu [アニメーションキャラクターの総合プロデュース] (Producción integral de personajes animados). *Dijitaru Contentsu Hakush*ō [デジタルコンテンツ白商], 13-29.

Kure, T. (1990). *Gendai manga no zentaisō* [現代マンガの全体像] (Panorama del manga moderno). Shiki Shuppan.

Kyoto Seika Daigaku SEIKA Kyōiku Kenkyū Project [京都精華大学SEIKAマンガ教育研究プロジェクト] (ed.) (2014). *Manga de Yomi toku manga kyōiku* [マンガで読み解くマンガ教育] (Educación manga para descifrar el manga). Aun sha.

LaCure, J. (2017). *Sailor Moon and Postbubble Japan: Postbubble Manga 1*. Independently published.

Lam, F. Y. (2010). Comic Market: How the World's Biggest Amateur Comic Fair Shaped Japanese Dōjinshi Culture. *Mechademia, 5*, 232-248.

Lamarre, T. (2002a). Introduction: Between Cinema and Anime. *Japan Forum, 14* (2), 183–189. 10.1080/09555800220136347

_____ (2002b). From Animation to Anime: Drawing Movements and Moving Drawings. *Japan Forum*, *14*(2), 329–367. 10.1080/09555800220136400

_____ (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press.

_____ (2013). Cool, Creepy, Moe: Otaku Fictions, Discourses, and Policies. *Diversité Urbaine*, *13*(1), 131-152. 10.7202/1024714ar

_____ (2019). *The Anime Ecology: A Genealogy of Television, Animation, and Game Media*. University of Minnesota Press.

Lash, S., Lury, C. (2007). *Global Culture Industry: The Mediation of Things*. Polity.

Looser, T. (2002). From Edogawa to Miyazaki: Cinematic and Anime-ic Architectures of Early and Late Twentieth-century Japan. *Japan Forum*, *14*(2), 297–327. https://doi.org/10.1080/09555800220136392

Maeda, J., Galbraith, P. W. (2014). The Crying Game [entrevista]. En P. W. Galbraith (ed.). *The Moe Manifesto: An Insider's look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming* (pp. 98-108). Tuttle Publishing.

Manovich, L., Douglass, J., Zepel, T. (2011). How to Compare One Million Images?. *Lev Manovich — Projects*, 1-40. https://manovich.net/content/04-projects/075-how-to-compare/68_article_2011_sm.pdf

Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics.* MIT.

Martorella, C. (2010). Kawaii before Kawaii. En M. Pellitteri (2010). *The Dragon and the Dazzle: Models, Strategies and Identities of Japanese Imagination – A European Perspective* (pp. 180-184). Tunué.

Masafumi, M. (2015). Manga Studies #7: Shōjo Manga Research: The Legacy of Women Critics and Their Gender-Based Approach. *Comics Forum*. https://

comicsforum.org/2015/03/10/shojo-manga-research-the-legacy-of-women-critics-and-their-gender-based-approach-by-masafumi-monden/

McCarthy, H. (1999). *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. Stone Bridge Press.

McCloud, S. (2019). *Entendiendo el cómic: El arte de los invisible*. Astiberri Ediciones.

McGray, D. (2002). Japan's Gross National Cool. *Foreign Policy, 130,* 45-54. https://doi.org/10.2307/3183487

METI. Ministry of Economy, Trade and Industry (2008). *"Neo Anime" Survey Rsearch about the Business Model of the Industry* [reporte oficial]. METI. Ministry of Economy, Trade and Industry.

Mihara, R. (2025). Decolonising Anime Studies: A Prolegomenon. *Japan Forum*, *37*(1), 29–52. https://doi.org/10.1080/09555803.2024.2446885

Minami, N. [南信長] (1996). *Kono Manga ga Erai!* [このマンガがえらい!] (¡Este manga es genial!). Takarashimasha.

_____ (2008). *Gendai Manga no Bōkenshatachi Ōtomo Katsuhiro kara Natsume Ono made* [現代マンガの冒険者たち 大友克洋からオノ.ナツメまで] (Adventures of Modern Comics: from Katsuhiro Ōtomo to Natsume Ono). NTT Shuppan.

_____ (2024) *Kono Manga ga Sugoi! 2025* [このマンガがすごい！ 2025] (¡Este Manga es genial! 2025). Takarajimasha.

Miyamoto, H. [宮本 大人]. (2003). Manga ni Oite Kyarakutaa ga "Tatsu" towa Dou iu Koto ka [漫画においてキャラクターが「立つ」とはどういうことか] (¿Qué significa para un personaje "destacar" en un manga?). *Nihon jidō bungakusha Kyōkai* [日本児童文学者協会] (Asociación japonesa de escritores de literatura infantil), *49*(2), 46-52.

Moretti, F. (2000). Conjectures on World Literature. *New Left Review*, *1*, 54-68. doi.org/10.64590/hxj

Murakami, T. (2000). *Superflat*. MADRA Publishing.

Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen, 16*(3), 6-18. https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6

Nagatani, K. [長谷邦夫] (1994). *Nippon Mangaka Meikan* [ニッポン漫画家名鑑] (Los más ilustres mangaka de Japón). Data House.

Nakano, H. [中野晴行] (2009). *Manga shinka ron contentsu bishinesu wa manga kara umareru!* [マンガ進化論 コンテンツビジネスはマンガから生まれる!] (Teoría de la evolución del manga: La industria de contenidos nace del manga!). Space Shower Network.

Napier, S. J. (2005). *Anime: from Akira to Howl's Moving Castle.* Palgrave Macmillan.

Natsume, F. [夏目房之介] (1995). Manga Kaku Sen Genron [マンガ描く線原論] (Teoría del dibujo de líneas en el manga). En F. Natsume [夏目房之介], K. Takekuma [竹熊健太郎] (1995). *Manga no Yomikata* [マンガの読み方] (Cómo leer el manga) (pp. 65-75). Takarajimasha.

_____ (1996). *NHK Ningen Kōza Manga wa Naze Omoshiroika? Sono Hyōgen to Bunpo* [NHK人間講座 マンガはなぜ面白いのか: その表現と文法] (Curso de humanidades de NHK: ¿Por qué es interesante el manga? Su expresión y gramática) [programa de televisión]. NHK.

_____ (1997). *Manga wa Naze Omoshiroika? Sono Hyōgen to Bunpo* [マンガはなぜ面白いのか: その表現と文法](¿Por qué es interesante el manga? Su expresión y gramática). NHK Library.

_____ (1998). *Tezuka Osamu no Bōken: Sengō manga no Kamisama* [手塚治虫の冒険: 戦後マンガの神々] (La aventura de Tezuka Osamu: El Dios del Manga de posguerra). Shōgakukan Inc.

_____ (2003). Japanese Manga: Its Expression and popularity. *ABD. Asian/ Pacific Book Development*, *34*(1), 3-5.

_____ (2004). *Manga no Fuka Yomi, Otona Yomi* [マンガの深読み、大人読み] (Lectura profunda de manga, lectura para adultos). East Press.

_____ (2016). Henshūsha — Meisaku no in ni Henshūsha ari [編集者——名作の陰に編集者あり] (Editor — Hay editores detrás de obras maestras). En O. Takeuchi [竹内オサム], M. Nishihara [西原麻里共] (eds.) (2016). *Manga Bunka 55 no Kiiwaado* [マンガ文化55のキーワード] (55 palabras clave de la cultura manga) (pp. 88-91). Minerva Shobō.

_____ (2017). “Hyogen ron” kara Niju Nen: Manga to Kindai ni Tsuite kangaeru koto [「表現論」から二十年 : マンガと近代について考えること] (Veinte años desde la “teoría de la expresión”: Pensando en torno al manga y modernidad). En M. Suzuki [鈴木雅雄], K. Nakata [中田健太郎] (eds). *Manga Shikoku Bunka ron - Miru, Kiku, Kataru* [マンガ視覚文化論: 見る、聞く、語る] (Teoria de la cultura visual del manga: Mirar, escuchar, hablar) (pp. 39-62). Suiseisha.

Natsume, F. [夏目房之介], Takekuma, K. [竹熊健太郎] (1995). *Manga no Yomikata* [マンガの読み方] (Cómo leer el manga). Takarajimasha.

Natsume, F. [夏目房之介], Takeuchi, O. [竹内オサム] (2009). *Manga Gaku Nyūmon* [マンガ学入門] (Introducción a los estudios de manga). Minerva Shobō.

Natsume, F. [夏目房之介], Peeters, B., Ōtomo, K., Schuiten, F. (2013, marzo). Byōsen Shikisai Ningen BD ni Okeru Karada [描線・色彩・人間 BDにおける身体] (Dibujo de líneas, colores y cuerpo humano en BD). *Eureka, 624*, 24-31.

Natsume, F. [夏目房之介], Young, M. (2013). Where is Tezuka? A theory of Manga Expression. *Mechademia, 8*, 89-107. 10.1353/mec.2013.0018

Natsume, F. [夏目房之介], Holt, J., Fukuda, T. (2020). The Characteristics of Japanese Manga. *International Journal of Comic Art, 22*(2), 164-179.

Nishi, K. [西兼志] (2022). *Kyara o Kakukoto* [〈顔〉をかくこと] (Dibujando personajes).[1] En M. Suzuki [鈴木 雅雄], K. Nakata [中田健太郎] (eds.) (2022). *Manga Media Bunka ron: Fureemu o Koete Ikiru Hōhō* [マンガメディア文化論 フレームを越えて生きる方法] (Teoría de la cultura de medios: Cómo vivir por encima de las viñetas) (pp. 393-414). Suiseisha.

Nishimura, S. [西村繁男] (1997). *Saraba, Waga Seijun no Shōnen Jump* [さらば、わが青春の『少年ジャンプ] (Adiós, *Shōnen Jump* de mi juventud). Gentosha Bunko.

Nozawa, S. (2013). Characterization. *Semiotic Review*, *10*. https://doi.org/10.71743/rn8eyq26

[1] La palabra *kyara* está escrita con el kanji de cara (kao).

Nunokawa, Y, Galbraith, P. W. (2014). On Magical Girls and Male Fans (Part Two) [entrevista]. En P. W. Galbraith (ed.) (2014). *The Moe Manifesto: An Insider's look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming* (pp. 54-63). Tuttle Publishing.

O'Bryan, S. (2009). *The Growth Idea: Purpose and Prosperity in Postwar Japan*. University of Hawaii Press.

Ōtsuka, E. [大塚 英志] (1989). *Monogatari Shōhiron* [物語商品論] (*Teoría de la narrative consumption*). Shinyōsha.

_____ (1994). *Sengo Manga no Hyōgen Kūkan* [戦後まんがの表現空間——記号的身体の呪縛](Espacio de expresión del manga de posguerra - la maldición del cuerpo simbólico). Hozokan Publishing.

_____ (2003). *Atomu no Meidai* [アトムの命題——手塚治虫と戦後まんがの主題] (La proposición de Atom - La cuestión de Tezuka Osamu y el manga de posguerra). Kadokawa Shōten.

_____ (2004). *Monogatari Shōmitsuron Kyarakutaa kasuru "Watashi", Ideorogii kasuru "Monogatari"* [物語消滅論 キャラクター化する「私」、イデオロギー化する「物語」] (Teoría de la extinción de la historia — El "yo" se convierte en un personaje, la "historia" se convierte en una ideología). Kadokawa Shōten.

_____ (2005). *"Japanimation" wa naze Yaburerunoka* [「ジャパニメーション」はなぜ敗れるか] (¿Por qué la "Japanimation" ha sido derrotada?). Kadokawa Shōten.

_____ (2008). *Kyarakutaa Meekaa - Muitsu no Riron to Waakushop de Manabu "Tsukurikata"* [キャラクターメーカー——6つの理論とワークショップで学ぶ「つくり方」] (*Character Maker - 6 maneras de hacer aprendidas en el workshop*). ASCII Media Works Inc.

_____ (2013). *Mikkī no Shoshiki Sengo Manga no Senji-ka Kigen* [ミッキーの書式 戦後まんがの戦時下起源] (El formato Mickey — El origen de la guerra del manga de posguerra). Kadokawa Shōten.

Ōtsuka, E. [大塚英志], Steinberg, M. (2010). World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative. *Mechademia*, *5*, 99-116. 10.1353/mec.2010.0008

Ōtsuka, E. [大塚英志], Galbraith, P. W. (2014). From *Shōjo Manga* to *Bishōjo* Magazines [entrevista]. En P. W. Galbraith (ed.) (2014). *The Moe Manifesto: An Insider's look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming* (pp. 38-45). Tuttle Publishing.

Ōtsuka, E. [大塚英志], Yamamoto, T. [山本忠宏] (2023). *Manga Hyōgen Kyōiku-ron: Jikken to Jissen* [まんが表現教育論—実験と実践](Experimento y práctica de la teoría de la educación de la expresión del manga). Ōta Shuppan.

Peirce, C.S. (1868). On a New List of Categories. *Proceedings of the American Academy of Arts and Sciences, 7*, 287-298.

Pellitteri, M. (2010). *The Dragon and the Dazzle: Models, Strategies and Identities of Japanese Imagination – A European Perspective*. Tunué.

POP, Galbraith, P. W. (2014).Talking about Moé at the Heart of Akihabara [entrevista]. En P. W. Galbraith (ed.). *The Moe Manifesto: An Insider's look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming* (pp. 64-71). Tuttle Publishing.

Reyes-Guerrero, C. (2016). El papel del *shōnen manga* en las configuraciones de masculinidad en la sociedad japonesa. En A. Lozano-Méndez (ed.). *El Japón contemporáneo: Una aproximación desde los estudios culturales* (pp. 193-220). Edicions Bellaterra.

Rivera-Rusca, R. (2012). Global Grammar: Successes and Failures in the International Business of Japanese Animation Production, Part 1: Case Study of TMS Entertainment, 1980-1985. *The Bulletin of Arts and Sciences, 476*, 109-134.

_____ (2017). The Discourse of the Sci-fi fan Civil War of the 1980 as seen in Anime Magazines. *The Phoenix Papers*, *3*(1), 314-326. https://perma.cc/5FUW-C9J6

Rosenbaum, R. (2012). The Gekiga Tradition: Towards a Graphic Rendition of History. En R. Iadonisi (ed.) *Graphic history: Essays on Graphic Novels and/as History* (pp. 260-284). Cambridge Scholars Publishing.

Roth, M., Kacsuk, Z. (2025). Introducing Metadata Analytics: Harnessing the Power of Data from Online Fan Communities for Research on Japanese Popular Visual Media. *Mechademia*, *17*(2), 13-31.

Ruddell, C. (2008). From the 'cinematic' to the 'anime-ic': Issues of movement in anime. *Animation*, *3*(2), 113-128. https://doi.org/10.1177/1746847708091890

Saiga, T. (2016). Ashisutanto — Sensō Umare no Seisaku Shisutemu [アシスタント—戦後生まれの制作システム] (Asistentes — Sistema de producción nacido después de la guerra). En O. Takeuchi [竹内オサム], M. Nishihara [西原麻里共] (eds.) *Manga Bunka 55 no Kiiwaado* [マンガ文化55のキーワード] (55 palabras clave de la cultura manga) (pp. 84-7). Minerva Shobō.

Saitō, J. [斎藤次郎] (1996). *Shōnen Jump no Jidai* [少年ジャンプの時代] (La era de la *Shōnen Jump*). Iwanami Shoten.

Saitō, N. [斎藤宣彦] (1995a). Hajime ni "Sen" Ariki [はじめに［線］ありき] (Vayamos primero a las "líneas"). En F. Natsume [夏目房之介], K. Takekuma [竹熊健太郎] (eds.). *Manga no Yomikata* [マンガの読み方] (Cómo leer el manga) (pp. 26-37). Takarajimasha Inc.

_____ (1995b). *Manga no Kōzō Moderu* [マンガの構造モデル] (*Modelo de la estructura del manga*). En F. Natsume [夏目房之介], K. Takekuma [竹熊健太郎] (eds.). *Manga no Yomikata* [マンガの読み方] (Cómo leer el manga) (pp. 220-223). Takarajimasha Inc.

_____ (2011). *Manga no Idenshi* [マンガの遺伝子] (El gen del manga). Kōdansha.

_____ (2016). *Manga Netsu — Mangaka no Genba dewa nani ga Okotteirunoka* [マンガ熱—マンガ家の現場ではなにが起こっているのか] (La fiebre del manga — ¿Que está pasando en la escena de los artistas de manga?). Chikuma Shobō.

Saitō, T. [斎藤環] (2007). Otaku Sexuality. En Christopher B., Istvan C. R. & Takayuki T. (eds.). *Robots and Wired Dreams. Japanese Science Fiction from Origins to Anime* (pp. 222-249). University of Minnesota Press.

_____ (2011). *Beautiful Fighting Girl*. University of Minnesota Press.

Saitō, T. [斎藤環], Galbraith, P. W. (2014). Otaku Sexuality [entrevista]. En P. W. Galbraith (ed.). *The Moe Manifesto: An Insider's look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming* (pp. 178-184). Tuttle Publishing.

Santiago-Iglesias, J. A. (2010). *Manga: Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. dx5 Digital & Graphic Art Research.

_____ (2018a). Berliac's Gaijin Gekiga and the Mangaesque: Transnational Perspectives and Cultural Appropriation. *Orientaliska Studier, 156*, 98-114. https://orientaliskastudier.se/wp-content/uploads/2019/01/José-Andrés-Santiago-Iglesias.pdf

_____ (2018b). The Anime Connection. Early Euro-Japanese Co-Productions and the Animesque: Form, Rhythm, Design. *Arts*, *7*(59), 1-11. DOI:10.3390/arts7040059

Sasakibara, G. [ササキバラ ゴウ] (2004). "*Bishōjo" no Gendai-shi* [「美少女」の現代史] (*Historia moderna de la bishōjo*). Kōdansha.

Satō, T. Galbraith, P. W. (2014). On Magical Girls and Male Fans (Part One) [entrevista]. En P. W. Galbraith (ed.). *The Moe Manifesto: An Insider's look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming* (pp. 46-55). Tuttle Publishing.

Sayawaka [さやわか]. 2019. *Meitantei Conan to Heisei* [名探偵コナンと平成] (Detective Conan y la era Heisei). Core Magazine.

Schodt, F. L. (2011). *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Stone Bridge Press.

_____ (2012), *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Kōdansha USA.

Shamoon, D. (2007). Revolutionary Romance: "The Rose of Versailles" and the Transformation of Shojo Manga. *Mechademia*, *2*, 3-17.

_____ (2008). Situating Shōjo in Shōjo Manga. En M. W. MacWilliam (ed.). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime* (pp. 137-154). M.E. Sharpe Inc.

_____ (2012). *Passionate Friendship: The Aesthetics of Girl's Culture in Japan.* University of Hawaii Press.

_____ (2015). The Superflat Space of Japanese Anime. En Lilian C. & Edna L. (Eds.). *Asian Cinema and the use of Space: Interdisciplinary Perspectives* (pp. 93-108). Routledge.

_____ (2018). Mizuno Hideko and the Development of 1960s Shōjo Manga. En F. Darling-Wolfe (ed.). *Routledge Handbook of Japanese Media* (pp. 69-85). 10.4324/9781315689036

Simon-Oikawa, M. (2025, marzo 14). *Fukidashi, Building an Object Between Text and Image* [comunicación]. The Speech Bubble, Between Text and Image, Collège de France (París).

Steinberg, M. (2009). Anytime, Anywhere: Tetsuwan Atomu Stickers and the Emergence of Character Merchandising. *Theory, Culture and Society, 26* (2-3), 113-138. 10.1177/0263276409103114 74

_____ (2012). *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan.* University of Minnesota Press.

Suan, S. (2021). *Anime's Identity. Performativity and Form beyond Japan*. University of Minnesota Press.

Sugimoto, A. [杉本綾子] (1995). *Shōjo Manga — Risō no Sen o Motomete* [少女マンガ — 理想の線を求めて] (*Shōjo manga*, en busca de la línea ideal). En F. Natsume [夏目房之介], K. Takekuma [竹熊健太郎] (eds.). *Manga no Yomikata* [マンガの読み方] (Cómo leer el manga) (pp. 60-63). Takarajimasha Inc.

Suzuki, M. [鈴木雅雄] (ed.) (2014). *Manga o "Miru" to Iu Taiken: Fureemu, Kyarakuta, Modan Aato* [マンガを「見る」という体験 — フレーム、キャラクター、モダン・アート] (Experiencias de "mirar" el manga: Viñetas, personajes y arte moderno). Suiseisha.

Suzuki, M. [鈴木雅雄], Nakata, K. [中田健太郎] (eds). (2017). *Manga Shikoku Bunka ron - Miru, Kiku, Kataru* [マンガ視覚文化論 — 見る、聞く、語る] (Teoría de la cultura visual del manga: Mirar, escuchar, hablar). Suiseisha.

Suzuki, M. [鈴木 雅雄], Nakata, K. [中田健太郎] (eds.) (2022). *Manga Media Bunka ron: Fureemu o Koete Ikiru Hōhō* [マンガメディア文化論 — フレームを越えて生きる方法] (Teoría de la cultura de medios: Cómo vivir por encima de las viñetas). Suiseisha.

Suzuki, S. (2014). Manga Studies #4: Traversing Art and Manga: Ishiko Junzō's Writings on Manga/Gekiga. *Comics Forum*. https://comicsforum.org/2014/08/11/manga-studies-4-traversing-art-and-manga-ishiko-junzos-writings-on-mangagekiga-by-shige-cj-suzuki/

Takekuma, K. [竹熊健太郎] (1995a). *Dōgu to Tacchi no Hyōgen Hensen Shi* [道具とタッチの表現変遷史] (Historia de la expresión en la transición de herramientas

y toques). En F. Natsume [夏目房之介], K. Takekuma [竹熊健太郎] (eds.). *Manga no Yomikata* [マンガの読み方] (Cómo leer el manga) (pp. 38-59). Takarajimasha.

_____ (1995b). *Manga ni "dessan" ha hitsuyōka?* [マンガに［デッサン］は必要か?] (Necesitas "dibujar" para el manga?). En F. Natsume [夏目房之介], K. Takekuma [竹熊健太郎] (eds.). *Manga no Yomikata* [マンガの読み方] (Cómo leer el manga) (pp. 64-67). Takarajimasha.

Takemiya, K. [竹宮恵子] (2002). *Shōjo manga no Henka no Masa ni Pachi atta Mangaka no Tachiba kara* [少女マンガの変化にまさに立ち会ったマンガ家の立場から] (Desde el punto de vista de una artista de manga que vio el cambio del *shōjo manga*). En *Manga Kenkyū* [マンガ研究], *1*, 126-129.

Takemiya, K. [竹宮恵子], Nakajima, M. [中島勝住] (2014). Daigaku to Manga Kyōiku [大学とマンガ教育] (Enseñar sobre manga y la universidad). En Kyoto Seika Daigaku SEIKA Kyōiku Kenkyū Project [京都精華大学]. *Manga de Yomi toku Manga Kyōiku* [マンガで読み解くマンガ教育] (Educación manga para descifrar el manga) (pp. 17-34). Aun sha.

Takeuchi, O. [竹内オサム]. (1989). *Manga to Jido Bungaku no Aida* [マンガと児童文学のあいだ] (Entre el manga y la literatura infantil). Dai Nippon Tosho.

_____ (1995). *Sengo Manga 50-nen-shi* [戦後マンガ50年史] (50 años de historia del manga de posguerra). Chikuma Shobō.

_____ (1998). *Manga, Manga, Manga* [漫画・まんが・マンガ]. Sekyusha.

_____ (2005). *Manga Hyōgen Nyūmon* [マンガ表現学入門] (Introducción a los estudios de expresión de manga). Chikuma Shobō.

_____ (2009). *Honryū! Mangagaku kenkyū Handbook* [本流!マンガ学 マンガ研究ハンドブック] (¡Mainstream! Libro de bolsillo sobre los estudios de manga). Koyo Shobō.

Takeuchi, O [竹内オサム]; Yamada, T [山田智子]; Yonezawa, Y. [米沢嘉博] (eds.) (2006). *Gendai Manga Hakubutsukan 1945-2005* [現代漫画博物館] (Enciclopedia del manga contemporaneo 1945-2005). Shōgakukan.

Takeuchi, O [竹内オサム], Nishihara, M. [西原麻里共] (eds.) (2016). *Manga Bunka 55 no Kiiwaado* [マンガ文化55のキーワード] (55 palabras clave de la cultura manga). Minerva Shobō.

Tratnjek, B. (2014, marzo 3). Un livre: M. Töpffer invente la bande dessinée (Thierry Groensteen): 3/ Töpffer théoricien. *SciencesDessinées — Carnet du laboratoire junior Sciences Dessinées*. https://labojrsd.hypotheses.org/1363

Treat, J. W. (1993). Yoshimoto Banana Writes Home: Shojo Culture and the Nostalgic Subject. *Journal of Japanese Studies, 19*(2), 353-387. https://doi.org/10.2307/132644

Theisen, N. (2015). Manga Studies #6: Takeuchi Osamu and Manga Expression pt. 2: The Historiographic Basis of Manga Formalism. Comics Forum. https://comicsforum.org/2015/01/09/manga-studies-6-takeuchi-osamu-and-manga-expression-pt-2-the-historiographic-basis-of-manga-formalism-by-nicholas-theisen/

Tomasello, M. (2000). First Steps toward a Usage-Based Theory of Language Acquisition. *Cognitive Linguistics, 11*(1), 61-82. https://psycnet.apa.org/doi/10.1515/cogl.2001.012

Töpffer, R. (1845). *Essai de Physiognomonie*. Schmidt.

Tsurumi, S. (1967). *Genkai Geijitsu Ron* [限界芸術論] (Teoría del arte marginal). Keisho Shobō.

Umezawa, S. (2026, enero 23). *Storytelling and Narrative Structure in Long-running Manga* [長編漫画におけるストーリーテリングとその構造] [ponencia plenaria]. InTo Manga – Critical Paths In Manga Studies, Department of Foreign Languages, Literatures and Modern Cultures of the University of Turin (Turín).

Uno, T. [宇野 常寛], Minami, N. [南信長], Izumi, N. [泉信行], Itō, G. [伊藤剛] (2011). Zero Nendai no Manga Jōkyō - Tsugi no 10 Nen ni Mukete Shinposhiumu Dai 2 bu: Manga no Zero Nendai, sono “Sōzōryoku” o Meguru Bōken [ゼロ年代のマンガ状況-次の10年に向けてシンポジウム第2部マンガのゼロ年代、その「想像力」をめぐる冒険]. (La situación del manga en los 2000 — Un simposio para los próximos 10 años parte 2: La edad zero del manga, la aventura de su imaginación). *Manga Kenkyū* [マンガ研究], *17*, 179-210.

Wilde, L. R. A. (2018). Character Street Signs (hyōshiki): “Mangaesque” Aesthetics as Intermedial Reference and Virtual Mediation. Orientaliska Studier, 156, 130-150. https://orientaliskastudier.se/wp-content/uploads/2019/01/Lukas-R.A.-Wilde.pdf

_____ (2024). Characters in the Media Mix: Beyond Narratives. En J. Berndt (ed.). *The Cambridge Companion to Manga and Anime* (pp. 135-145). Cambridge University Press.

Wilde, L. R. A.; Kunz, T. (2023). *Transmedia Character Studies*. Routledge.

Yokota-Murakami, T. [ヨコタ村上孝之]. (2006). *Manga ha Yokubōsuru* [マンガは欲望する] (Deseos de manga). Chikuma Shobō.

Yomota, I. (1999). *Manga Genron* [漫画原論] (Teoría del manga). Chikuma Shobō.

Yonezawa, Y. [米沢 嘉博] (1988). Manga kara no Ekusodasu: Ōtomo Katsuhiro ni tsuite no Oboegaki 15-kō (Artículo 15 del Memorando sobre Ōtomo Katsuhiro, éxodo del Manga). *Eureka*, *20* (10).

_____ (2002). *Manga to Sangyō - Kyarakutaa Business o chūshin ni* (Manga e industria: Focalizando en su negocio de personajes). *Manga Kenkyū* [マンガ研究], *1*, 105-118.

_____ (2008). *Sengo SF Mangashi* (Historia del manga de ciencia ficción). Chikuma Bunkō.

Webb, J., Schirato, T., Danaher, G., (2002). *Understanding Bourdieu*. Allin & Unwin Press.

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Routledge.

Otras Monografías — Catálogos de Exposición, *Art Books* y Manuales de Dibujo

Amusement Media. (2011). *Surasura Kawaii Kakechau* [すらすらかわいくかけちゃう] (Componer suave y bellamente) [manual de dibujo]. Popurasha.

Arakawa, H. [荒川弘] (2011a). *Fullmetal Alchemist Chronicle* [鋼の錬金術師 CHRONICLE] [data book]. Square Enix.

Araki, H. [荒木飛呂彦] (2015). *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga* [manual de dibujo]. VIZ Media, LLC.

Eguchi, H. [江口寿史] (2023). *This is Eguchi Hisahi !!* [art book]. Shinchosha.

Fujiko, F. F. [藤子・F・不二雄] (2000). *Fujiko F Fujio no Manga Gihō* [藤子・F・不二雄のまんが技法] [manual de dibujo]. Shōgakukan Inc.

Hayashi, H. [林光] (2022). *Drawing the Female Figure: A Guide for Manga, Hentai and Comic Book Artists* [manual de dibujo]. Korero Press.

Hokusai, K. (1812). *Ryakuga Haya Shinan* [manual de dibujo].

_____ (1814). *Hokusai Manga* [libro de arte].

Ihara, T. [伊原達矢]. (2010). *Moe Kyarakutaa no Kakikata* [萌えキャラクターの描き方] (Cómo dibujar personajes moe). Hobby Japan.

_____ (2012). *Bishōjo Kyara Dessan* [美少女キャラデッサン] (Diseño de personajes *bishōjo*). Hobby Japan.

Inoue, T. [井上雄彦] (2009). *Inoue Takehiko Pia* [井上雄彦ぴあ] [mook]. Pia.

Ishonomori, S. [石ノ森章太郎] (1965). *Shōnen no tame no Mangaka Nyūmon* [少年のためのマンガ家入門] (Introducción a los mangaka para jóvenes) [manual de dibujo]. Akita Shoten.

Kishimoto, M. [岸本斉史]. (2017a). *Naruto: the Animation Chronicle. Vol. 1* [art book]. Shūeisha Inc.

_____ (2017b). *Naruto: the Animation Chronicle. Vol. 2* [art book]. Studio Pierrot.

Kishimoto, M. [岸本斉史], Shūeisha [集英社]. (2015a). *Naruto ten Kōshiki gaido bukku "Michi"* [NARUTO展 展公式ガイドブック 道] (Catálogo oficial "Michi" de la exposición de Naruto) [catálogo de exposición]. Shūeisha Inc.

_____ (2015b). *Naruto ten Ofishiaru Gestto bukku "Kami no Sho"* [NARUTO展 オフィシャルゲストBOOK 雷の書] (Libro de visitantes "Libro del Rayo" de la exposición de Naruto) [catálogo de exposición]. Shūeisha Inc.

_____ (2016). *Jump Ryū! Vol. 2 — Kishimoto Masashi* [ジャンプ流! Vol. 2 — 岸本斉史][manual de dibujo]. Shūeisha Inc.

Mashima, H. [真島ヒロ], Matsuki, N. [松木則明] (2001). *RAVE 0 The Guidebook Special* [data book]. Kōdansha.

Nishio, T. [西尾鉄也] (2016). *The Art of Tetsuya Nishio: Full Spectrum* [art book]. STYLE.

Sakuma, A. [佐久間晃] (1980s). *Manga House* [マンガハウス] [manual de dibujo]. Kadensha.

Oda, E [尾田栄一郎] (2001). *ONE PIECE COLOR WALK 1* [art book]. Shūeisha Inc.

_____ (2002). *One Piece Animation Logbook* [art book]. Shūeisha Inc.

_____ (2003). *ONE PIECE COLOR WALK 2* [art book]. Shūeisha Inc.

_____ (2005). *ONE PIECE COLOR WALK 3* — Lion [art book]. Shūeisha Inc.

_____ (2010). *ONE PIECE COLOR WALK 4 — Eagle* [art book]. Shūeisha.

_____ (2016). *ONE PIECE COLOR WALK 7 — Tyranosaurius* [art book]. Shūeisha Inc.

_____ (2017a). *One Piece Magazine Vol. 2* [data book]. Shūeisha Inc.

_____ (2017b). *One Piece The 26th Log – Memories* [data book]. Shūeisha Inc. Traducción y transcripción de sandman [@sandman] disponible en https://x.com/sandman_AP/status/933739362008707072

_____ (2017c). *One Piece The 27th Log – Law* [data book]. Shūeisha Inc. Traducción y transcripción de sandman [@sandman] disponible en https://x.com/sandman_AP/status/943503687334240256

_____ (2018). *ONE PIECE COLOR WALK 8 — Wolf* [art book]. Shūeisha Inc.

_____ (2025). *One Piece Magazine Vol. 20*. Shūeisha Inc.

Oda, E., Shūeisha [集英社] (2016). *Jump Ryū! Vol.3 — Oda Eiichirō*. [ジャンプ流! vol. 3 — 尾田 栄一郎][manual de dibujo]. Shūeisha Inc.

Oda, E. [尾田栄一郎], Radius Five. (2022). ONE PIECE ALL FACES 1 [art book]. Shūeisha Inc.

_____ (2022). ONE PIECE ALL FACES 2 [art book]. Shūeisha Inc.

_____ (2022). ONE PIECE ALL FACES 3 [art book]. Shūeisha Inc.

Shima, K. [門倉紫麻] (ed.) (2010) “Shūkan Shōnenjanpu” 40 Shūnenkinen Shuppan Manga Nō no Kitae-kata [『週刊少年ジャンプ』40周年記念出版 マンガ脳の鍛えかた] (“Weekly Shōnen Jump” Publicación del 40 aniversario — Cómo entrenar el cerebro manga) [manual de dibujo]. Shūeisha Inc.

Shūeisha [集英社] (ed.). (1997). *Shūeisha 70 Nen no Rekishi* [集英社70年の歴史] (70 años de historia de Shūeisha) [enciclopedia]. Shūeisha Inc.

_____ (2017a). *Shōnen Jump TEN vol. 1* [少年ジャンプ展 VOL.1] [catálogo de exposición]. Shūeisha Inc.

_____ (2017b). *Shōnen Jump TEN vol. 2* [少年ジャンプ展 VOL.2] [catálogo de exposición]. Shūeisha Inc.

_____ (2018). *Shōnen Jump TEN vol. 3* [少年ジャンプ展 VOL.3] [catálogo de exposición]. Shūeisha Inc.

_____ (2019). *MANGA Plus* [aplicación móvil]. Shūeisha Inc. https://mangaplus.shueisha.co.jp/updates

Takemiya, K. [竹宮惠子] (2001). *Takemiya Keiko no Manga Kyōshitsu* [竹宮惠子のマンガ教室] (Clase de manga de Takemiya Keiko) [manual de dibujo]. Chikuma Shobō.

Tezuka, O. [手塚治虫] (1996). *Manga no Kakikata* [漫画の描き方] (Cómo dibujar un manga) [manual de dibujo]. Tezuka Productions.

Torishima, K. [鳥嶋和彦]. (2023). *Dr. Mashirito Saikō Manga Jutsu* [Dr.マシリト 最強漫画術] (La técnica para crear el mejor manga del Dr. Mashirito) [manual de dibujo]. Shūeisha Inc.

_____ (2025). *Botsu Shōnen Jump Densetsu no Henshūchō “Kiwareru” Shigotojutsu* [ボツ 『少年ジャンプ』伝説の編集長の“嫌われる”] (Botsu: el legendario editor jefe de la *Shōnen Jump* y su “odiada” metodología de trabajo). Shōgakukan - Shūeisha Production.

Toriyama, A. (1990). *Toriyama Akira: the World!* [catálogo de exposición]. Shūeisha Inc.

Watsuki, N. [和月伸宏] (2021). Catálogo oficial de la exposición del 25 aniversario de Rurōni Kenshin [るろうに剣心展 公式図録 るろ剣 25周年記念] [Catálogo de exposición]. Shūeisha Inc.

Watsuki, N. [和月伸宏], Shūeisha [集英社] (2016). *Jump Ryū! Vol. 12 — Watsuki Nobuhiro* [ジャンプ流! Vol. 2 — 和月 伸宏][manual de dibujo]. Shūeisha Inc.

Bibliografía Hemerográfica — Entrevistas y Declaraciones en Diversos Medios

Akamatsu, K. [赤松健] [@KenAkamatsu]. (2025, octubre 20). *27 nen mae (1998) no honjitsu 10gatsu 21 nichi, “rabu hina” no dai ichi wa shuukan shōnen magajin ni keisaremashita.* [27年前(1998)の本日10月21日、『ラブひな』の第一話が週刊少年マガジンに掲載されました。] (Hace 27 años tal día como hoy, se publicó el primer capítulo de “Love Hina” en *Weekly Shōnen Magazine*) [post]. X. https://x.com/KenAkamatsu/status/1980294161497829856

Aoyama, G. [青山剛昌] (2007). *Aoyama Gōsho no Yume — Sousaku no Hi* [青山剛昌の夢〜創作の秘] (El sueño de Aoyama Gōsho — El secreto de la creación) [exposición]. Aoyama Gosho Manga Factory [青山剛昌ふるさと館]. Hokuei.

Arakawa, H [荒川弘]. (2011b). Arakawa Hiromu Intaviū [荒川弘 インタヴュー] (Entrevista a Arakawa Hiromu) [entrevista]. *Amusement Media General Academy News* [アミューズメントメディア総合学院]. https://www.amgakuin.co.jp/archives/14181

Arakawa, H. [荒川弘], Fujimoto, Y. [藤本由香里] (2008, junio). Genjitsu riaru o Sozai ni Yute Fantaji o Neru “Fullmetal Alchemist” to Iu Rensei no Yukue [現実リアルを素材に夢ファンタジーを錬ねる 『鋼の錬金術師』 という錬成の行方] (El entrenamiento llamado "Fullmetal Alchemist" que refina las fantasías de ensueño basadas en la realidad) [entrevista]. *Eureka* [ユリイカ], 117-131.

Arakawa, H. [荒川弘], Ōkubo, A. [大久保篤], Fujishiro, T. [藤代健], Kindaichi, R. [金田一蓮十郎] (2011). Atsushi Ōkubo x Renjuro Kindaichi x Fujishiro Takeshi x Arakawa Hiromu [entrevista conjunta]. En H. Arakawa [荒川弘]. *Fullmetal Alchemist Chronicle* [鋼の錬金術師 CHRONICLE] (pp. 130-135). Square Enix.

Arakawa, H. [荒川弘], Saitō, N. [斎藤宣彦] (2016). *Manga no ronri to rinri* [マンガの論理と倫理] (La teoría y ética del manga) [Entrevista]. En N. Saitō. *Manga Netsu — Mangaka no Genba dewa nani ga Okotteirunoka* [マンガ熱—マンガ家の現場ではなにが起こっているのか] (La fiebre del manga — ¿Qué está pasando en la escena de los artistas de manga?) (Pp. 155-190). Chikuma Shobō.

Arakawa, H. [荒川弘], Miya, S. [宮昌太朗] (2021, Marzo 16). Arakawa Hiromi Intaviū [荒川弘インタビュー] (Entrevista a Arakawa Hiromu). *Febri.* https://febri.jp/series/mangaka/arakawa_hiromu_1/

Araki, H. [荒木飛呂彦] (2017). Araki Hirohiko [entrevista]. En Shūeisha (ed.). *Shōnen Jump TEN vol. 2* [少年ジャンプ展 VOL.2] [catálogo de exposición] (pp. 56-59). Shūeisha Inc.

Asada, T. (2018, marzo 25). Entrevista al editor Asada Takanori [entrevista]. *TBS* [emisora de radio]. Traducción y transcripción de sandman [@sandman_AP] disponible en https://x.com/sandman_AP/status/977923067027472389?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E977923067027472389%7Ctwgr%5E2516d384dd9da2600f076206b1bf339902cfea9a%7Ctwcon%5Es1_c10&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.redditmedia.com%2Fmediaembed%2F871e0o%2F%3Fresponsive%3Dtrueis_nightmode%3Dfalse

Asamiya, K. [麻宮騎亜] (1995, febrero). Asamiya Kia — Studio Tron [entrevista]. *Manga Technique* [マンガテクニック (MT)], *4*, 6-13.

Chakraborty, M. (2024, agosto 13). Hunter x Hunter Author Yoshihiro Togashi's Disturbing Health Update: My Back Condition Got So Bad "I was unable to wipe" Myself after Using the Toilet, "Had to take a shower every time" [noticia]. *Fandom Wire*. https://fandomwire.com/hunter-x-hunter-author-yoshihiro-togashis-

disturbing-health-update-my-back-condition-got-so-bad-i-was-unable-to-wipe-myself-after-using-the-toilet-had-to-take-a-shower-every-time/

Eguchi, H. [江口寿史], Ōtomo, K. [大友克洋] (2023). Eguchi Hisashi x Katsuhiro Ōtomo. En H. Eguchi [江口寿史]. *This is Eguchi Hisahi !!* (pp. 17-22). Shinchosha.

Hoshino, K. [星野桂] (2010). Hoshino Katsura — Sekaikan [星野桂 — 世界観] (Hoshino Katsura — Una visión del mundo). En K. Shima [門倉紫麻] (ed.). "Shūkan Shōnenjanpu" 40 Shūnenkinen Shuppan Manga Nō no Kitae-kata [『週刊少年ジャンプ』40周年記念出版 マンガ脳の鍛えかた] ("Weekly Shōnen Jump" Publicación del 40 aniversario — Cómo entrenar el cerebro manga) (pp. 117-126). Shūeisha Inc.

List of best-selling manga (2026, abril 2). *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_manga#cite_note-7

Kaneko, K. [金子一馬] (2003, primavera). CG Gallery & Making — Kaneko Kazuma [entrevista]. *Comickers* [コミッカーズ], *36*, 06-10.

Kishimoto, M [岸本斉史]. (2010). Kishimoto Masashi — Uchiawase [岸本斉史 — 打ち合わせ] (Kishimoto Masashi — Reuniones con editores). En K. Shima [門倉紫麻] (ed.). *"Shūkan Shōnenjanpu" 40 Shūnenkinen Shuppan Manga Nō no Kitae-kata* [『週刊少年ジャンプ』40周年記念出版 マンガ脳の鍛えかた] ("Weekly Shōnen Jump" Publicación del 40 aniversario — Cómo entrenar el cerebro manga) (pp. 96-106). Shūeisha Inc.

_____ (2014, noviembre). The Beginning [entrevista]. *Weekly Shōnen Jump, 51.*

_____ (2018). Kishimoto Masashi [entrevista]. En Shūeisha [集英社] (ed.). *Shōnen Jump TEN vol. 3* [少年ジャンプ展 VOL.3] [catálogo de exposición] (pp. 220-222). Shūeisha Inc.

Kishimoto, M. [岸本斉史], Aoki, D. (2015, octubre 14). Masashi Kishimoto at New York Comic-con — The Anime News Network Interview [entrevista]. *Anime News*

Network. https://www.animenewsnetwork.com/interview/2015-10-14/masashi-kishimoto-at-new-york-comic-con/.94186

Kishimoto, M. [岸本斉史], Oda, E. [尾田栄一郎] (2015a). Kishimoto Masashi x Oda Eiichirō “Ryū Tora” Chōjo Taidan [岸本斉史×尾田栄一郎“龍虎”頂上対談] (Kishimoto Masashi x Oda Eiichirō “dragón y tigre” diálogo de colosos) [entrevista conjunta]. En M. Kishimoto [岸本斉史], Shūeisha [集英社]. *Naruto ten Kōshiki gaido bukku “Michi”* [NARUTO展 展公式ガイドブック 道] (Catálogo oficial “Michi” de la exposición de Naruto) [catálogo de exposición] (pp. 45-58). Shūeisha Inc. Traducción y transcripción de sandman [@sandman_AP] y redon [@Mugiwara_23] disponible en https://www.pirate-king.es/foro/viewtopic.php?p=987847#p987847

Kishimoto, M. [岸本斉史], Oda, E. [尾田栄一郎] (2015b). Kishimoto Masashi x Oda Eiichirō “Ryū Tora” Chōjo Taidan [岸本斉史×尾田栄一郎“龍虎”頂上対談] (Kishimoto Masashi x Oda Eiichirō “dragón y tigre” diálogo de colosos) [entrevista conjunta]. En M. Kishimoto [岸本斉史], Shūeisha [集英社]. *Naruto ten Ofishiaru Gestto bukku “Kami no Sho”* [NARUTO展 オフィシャルゲストBOOK 雷の書] (Libro de visitantes “Libro del Rayo” de la exposición de Naruto) [catálogo de exposición]. Shūeisha Inc. Traducción y transcripción de The One Piece Podcast [@OnePiecePodcast] disponible en https://www.onepiecepodcast.com/one-piece-news/2015/05/04/exclusive-eiichiro-oda-and-masashi-kishimoto-interview-from-naruto-book-of-lightning

Kishimoto, M. [岸本斉史], Nishio, T. [西尾鉄也], Suzuki, H. [鈴木博文] (2017). Kishimoto Masashi x Nishio Tetsuya x Suzuki Hirofumi [entrevista conjunta]. En M. Kishimoto [岸本斉史]. *Naruto: the Animation Chronicle. Vol. 1* (pp. 8-22). Shūeisha Inc.

Kubo, T. [久保帯人] (2010). Kubo Tite — Kyarakutaa [久保帯人 — キャラクター] (Kubo Tite — Personajes). En K. Shima [門倉紫麻] (ed.). “*Shūkan Shōnenjanpu” 40 Shūnenkinen Shuppan Manga Nō no Kitae-kata* [『週刊少年ジャンプ』40周年

記念出版 マンガ脳の鍛えかた] (“Weekly Shōnen Jump” Publicación del 40 aniversario — Cómo entrenar el cerebro manga) (pp. 151-160). Shūeisha Inc.

_____ (2018). Kubo Tite [entrevista]. En Shūeisha [集英社] (ed.). *Shōnen Jump TEN vol. 3* [少年ジャンプ展 VOL.3] [catálogo de exposición] (pp. 23-26). Shūeisha Inc.

Loo, E. (2009a, Junio 26). Nana's Ai Yazawa Puts Manga on Hold Due to Illness [noticia]. *Anime News Network.* https://www.animenewsnetwork.com/news/2009-06-26/nana-ai-yazawa-puts-manga-on-hold-due-to-illness

_____ (2009b, august 17). D. Gray-man to Move to Jump SQ. After 1/2-Year Hiatus [noticia]. *Anime News Network.* https://www.animenewsnetwork.com/news/2009-08-17/d-gray-man-to-move-to-jump-sq-after-year-hiatus

_____ (2021, mayo 19). Berserk Manga Creator Kentarō Miura Passes Away at 54 [noticia]. *Anime News Network.* https://www.animenewsnetwork.com/news/2021-05-19/berserk-manga-creator-kentarou-miura-passes-away-at-54/.172988

Mashima, H. [真島ヒロ] [@hiro_mashima]. (2017, octubre 21). Ima no Wakai Mangaka wa G Pen o Ichido mo Tsukatta Koto naitte Hito ga Takusan Irurashii [今の若い漫画家はGペンを一度も使った事ないって人がたくさんいるらしい。] (Parece que hoy en día hay muchos jóvenes *mangaka* que nunca han usado una plumilla de punta G)[post]. *X*. https://x.com/hiro_mashima/status/921731336699764736?lang=ar-x-fm

_____ (2018). Mashima Hiro sensei no Onayami Kyōshitsu 〜 Manga Tsukuri no Gimon o Subete Kaishō!!〜 [真島ヒロ先生のお悩み教室 〜漫画作りの疑問を 全て解消！！〜] (Clase para problemas de Mashima Hiro — ¡Resuelve todo las preguntas sobre la creación de manga!). *Magazine de Kaku!* [マガジンで描く!]. https://debut.shonenmagazine.com/interview/1021/

_____ (2020, febrero 28). Mangaka Mashima Hiro o “Shigoto no Oni” ni Kawaeta Krieitibu no Genten [漫画家・真島ヒロを「仕事の鬼」に変えたクリエイティブの原点] (El origen creativo que convirtió al mangaka Mashima Hiro en un “demonio del trabajo”) [entrevista]. *News Livedoor*. https://news.livedoor.com/article/detail/17873827/

_____ (2022a). Shūkan Rensai Mangaka no Haadowaaku o Sasaeru “ii hitoiki” … “Fairy Tail” Edens Zero Mashima Hiro intaviū [週刊連載漫画家のハードワークを支える「いいひといき」…『FAIRY TAIL』『EDENS ZERO』真島ヒロインタビュー] (“Buenas personas” que apoyan el trabajo duro de los dibujantes de series semanales … entrevista con Mashima Hiro, creador de “Fairy Tail” y “Edens Zero”) [entrevista]. *Gendai Media*. https://gendai.media/articles/-/99746?imp=0

_____ (2022b, Julio 25). *Manga Irasuto o Hayaku Kakutame no Nouhau Oshiemasu!* [漫画、イラストを早く描くためのノウハウ教えます！] (Vídeo que te permite dibujar ilustraciones rápidamente) [video tutorial]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=099ImeBZlM0

Mashima, H. [真島ヒロ], Kōdansha. (2019). Mangaka o Mesasu Kimi e — Mashima Hiro Sensei intaviū [漫画家を目指すキミへ〜真島ヒロ先生インタビュー] (A ti que aspiras a convertirte en mangaka — Entrevista al maestro Mashima Hiro). *Clipstudio.net*. https://www.clipstudio.net/oekaki/archives/153056

Mashima, H. [真島ヒロ], Kōji, S. [瀬尾公治], Matsuki, N. [松木則明], Kuroki, T. [黒木貴啓] (2018, julio 29). “Magajin de fantaji wa seikōshinai” to iwarenagara dai hitto “RAVE” “FAIRY TAIL” “EDENS ZERO” no Mashima Hiro sensei to Kōji Seo sensei ga intaviū! [「マガジンでファンタジーは成功しない」と言われながら大ヒット 『RAVE』『FAIRY TAIL』『EDENS ZERO』の真島ヒロ先生＆担当編集タッグに『ヒットマン』瀬尾公治先生がインタビュー！]. (Pese a que se le dijo que “la fantasía no sería exitosa en Magazine”, Mashima Hiro, creador de "RAVE", "FAIRY TAIL" y "EDENS ZERO”, y Koji Seo fueron entrevistados por el equipo editorial a cargo!). *Magapocket* [マガポケ]. https://pocket.shonenmagazine.com/article/entry/hitman/edenszero/01

Mashima, H. [真島ヒロ], Miya, S. [宮昌太朗]. (2021, Marzo 16). Mashima Hiro Intaviū [真島ヒロインタビュー] (Entrevista a Mashima Hiro). *Febri*. https://febri.jp/series/mangaka/mashima_hiro_1/

Matsumoto, I. [まつもと泉], Bernabé, M. (2010, octubre 25). *Izumi Matsumoto, pionero del manga digital - mastersofmanga.com* [entrevista]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=6G1JJXvq4YE

Matsumoto, I. [まつもと泉], Akamatsu K. [赤松健] (2016, agosto 2). “Kimagure Orange Road” Matsumoto Izumi x “Love Hina” Akamatsu Ken Taidan “Shisen no Saki” Intaviū [「きまぐれオレンジ☆ロード」まつもと泉×「ラブひな」赤松健 対談/＜視線の先＞インタビュー] (Diálogo entre "Kimagure Orange ☆ Road" Matsumoto Izumi x "Love Hina" Ken Akamatsu — entrevista “el final de la vista”) [entrevista]. *Gyao!*. https://web.archive.org/web/20221226062847/https://trendnews.yahoo.co.jp/archives/447069/

Matsuzaki, T. [松崎武吏] (2020, febrero 7). Mangaka no Chikara, Henshūsha no Igi - Dai 1 kai: Matsuzaki Takeshi no “Henshūdō” [マンガ家の力、編集者の意義・第1回：松崎武吏の「編集道」] (La fuerza del *mangaka*, el significado del editor - parte 1: El camino como editor de Matsuzaki Takeshi). *Manga Box Editorial Studio*. https://mangabox.ink/blog/20200207-matsuzaki_interview_1

_____ (2020, febrero 12). Mangaka no Chikara, Henshūsha no Igi - Dai 2 kai: Matsuzaki Takeshi no “Henshūdō” [マンガ家の力、編集者の意義・第2回：松崎武吏の「編集道」] (La fuerza del *mangaka*, el significado del editor - parte 2: El camino como editor de Matsuzaki Takeshi). *Manga Box Editorial Studio*. https://mangabox.ink/blog/20200212-matsuzaki_interview_2

Meisaku Manga / *Nendai Ryūkō* [名作マンガ／年代流行](Obras Meaestras del Manga / Tendencia por período) .(2026, abril 18). *Nendai Ryūkō*. https://nendai-ryuukou.com/1990/comic.html#google_vignette

Mori, M.; Urushihara, D.; Sugawara, K.; Azuma, K. (2022). El desafío de ONE PIECE con IA [entrevista]. En E. Oda [尾田栄一郎]; Radius Five (2022a). *ONE PIECE ALL FACES 1* [art book] (pp. 386-395). Shūeisha Inc.

_____ (2022b). El desafío de ONE PIECE con IA #2 [entrevista]. En Oda, E. [尾田栄一郎], Radius Five (2022b). ONE PIECE ALL FACES 2 [art book] (pp. 416-424). Shūeisha Inc.

Morikawa, G. [森川ジョージ] [@WANPOWANWAN]. (2025, octubre 21). *Onaji Zasshi de Rensaishiteitanoda.* [同じ雑誌で連載していたのだ。](Fue serializado en la misma revista) [post]. X. https://x.com/WANPOWANWAN/status/1980566760643567621

Nagai, G. [永井潔] (2017). Nagai Gō [entrevista]. En Shūeisha [集英社] (ed.). *Shōnen Jump TEN vol. 1* [少年ジャンプ展 VOL.1] [catálogo de exposición]. Shūeisha Inc.

Obata, T. [小畑健] (2010). Obata Takeshi — Sakuga [小畑健 — 作画] (Obata Takeshi — Ilustración) En K. Shima, [門倉紫麻] (ed.). “Shūkan Shōnenjanpu” 40 Shūnenkinen Shuppan Manga Nō no Kitae-kata [『週刊少年ジャンプ』40周年記念出版 マンガ脳の鍛えかた] (“Weekly Shōnen Jump” Publicación del 40 aniversario — Cómo entrenar el cerebro manga) (pp. 231-240). Shūeisha Inc.

Oda, E. [尾田栄一郎]. (1993, enero 27). Oda Eiichirō wa Tezukashō junyūnsen [尾田 栄一郎「手塚賞」準入選] (Oda Eiichirō es finalista del “Premio Tezuka”) [entrevista]. *Kumamoto Nichi Nichi Shimbun* [熊本日日新聞]. Traducción y transcripción de The One Piece Podcast [@OnePiecePodcast] disponible en https://www.onepiecepodcast.com/oda/2015/05/31/exclusive-eiichiro-odas-very-first-interview-at-17-years-old-1993

_____ (2010a, enero). Entrevista a Eiichirō Oda [entrevista]. *MEN’S NON-NO*. Traducción y transcripción de Greg Werner [@ochimusha108] disponible en https://www.thegrandline.com/odanon.htm

_____ (2010b). Oda Eiichirō — Karaa Genkō [尾田栄一郎 — カラー原稿] (Eiichirō Oda — Páginas a color). En K. Shima [門倉紫麻] (ed.). “Shūkan Shōnenjanpu” 40 Shūnenkinen Shuppan Manga Nō no Kitae-kata [『週刊少年ジャンプ』40周年記念出版 マンガ脳の鍛えかた] (“Weekly Shōnen Jump” Publicación del 40 aniversario — Cómo entrenar el cerebro manga) (pp. 247-257). Shūeisha Inc.

_____ (2016). *One Piece Shinbun — One Piece: Film Gold* [entrevista]. Shūeisha Inc. Traducción y transcripción de The One Piece Podcast [@OnePiecePodcast] disponible en https://www.onepiecepodcast.com/oda/2016/07/20/eiichiro-oda-addresses-health-concerns-one-piece-newspaper

_____ (2017a). Eiichirō Oda 8000 Words Long Interview [8000字 尾田栄一郎ロングインタビュー] [entrevista]. En E. Oda. *One Piece Magazine Vol. 2* (pp. 17-22). Shūeisha Inc. Traducción y transcripción de sandman [@sandman_AP] disponible en https://x.com/sandman_AP/status/893488193261010944

_____ (2018). Oda Eiichirō [entrevista]. En Shūeisha [集英社] (ed.). *Shōnen Jump TEN vol. 3* [少年ジャンプ展 VOL.3] [catálogo de exposición] (pp. 23-26). Shūeisha Inc.

_____ (2020, agosto 27). Entrevista a Oda Eiichirō [entrevista]. En M. Takeuchi [竹内誠] (dir.). *Arashi Tsubo* [嵐ツボ] [programa de variedades]. Fuji TV. Traducción y transcripción de Artur - Library of Ohara [@newworldartur] disponible en https://thelibraryofohara.com/2020/09/03/oda-x-arashi-interview-translated-one-piece-to-end-in-4-5-years/

_____ (2025). Oda Eiichirō, Jump o kataru [尾田栄一郎、ジャンプを語る] (Oda Eiichirō, hablando sobre la Jump) [entrevista]. En E. Oda. *One Piece Magazine Vol. 20* (pp.40-53). Shūeisha Inc. Traducción y transcripción de Pew [@pewpiece] The Will of Marco [@TheWillOfMarco] Shaka [@iyq1m] disponible en https://www.reddit.com/r/OnePiece/comments/1nw65ze/eiichiro_odas_complete_jump_interview_full/

Oda, E., Watanabe, R. (1998, octubre). Oda Eiichirō [entrevista]. *Comickers* [コミッカーズ], *18*, 20-27.

Oda, E. [尾田栄一郎], Toriyama, A. [鳥山明] (2001). Monochrome Talk — Oda Eiichirō x Toriyama Akira [entrevista conjunta]. En E. Oda [尾田栄一郎]. *ONE PIECE COLOR WALK 1* [art book] (pp. 95-100). Shūeisha Inc.

Oda, E. [尾田栄一郎], Fujiko, F. F. [藤子・F・不二雄] (2003). Monochrome Talk — Oda Eiichirō x Fujiko F. Fujio [entrevista conjunta]. En E. Oda [尾田栄一郎]. *ONE PIECE COLOR WALK 2* [art book] (pp. 98-104). Shūeisha Inc.

Oda, E. [尾田栄一郎], Amano, Y. [天野喜孝] (2005). Monochrome Talk — Oda Eiichirō x Amano Yoshitaka [entrevista conjunta]. En E. Oda [尾田栄一郎]. *ONE PIECE COLOR WALK 3 — Lion* [artbook] (pp. 98-104). Shūeisha Inc.

Oda, E. [尾田栄一郎], Inoue, T. [井上雄彦] (2009, marzo 12). Inoue Takehiko x Oda Eiichirō [entrevista conjunta]. En T. Inoue [井上雄彦]. Inoue Takehiko Pia [井上雄彦ぴあ] [Mook]. Pia [ぴあ]. Traducción y transcripción de Ramen Para Dos

[@RamenParaDos] y redon [@redon] disponible en https://www.pirate-king.es/foro/viewtopic.php?t=18653

Oda, E. [尾田栄一郎], Yanase, T. [やなせたかし] (2010). Monochrome Talk — Oda Eiichirō x Yanase Takashi [entrevista conjunta]. En E. Oda [尾田栄一郎]. *ONE PIECE COLOR WALK 4 — Eagle* [art book] (pp. 96-102). Shūeisha Inc.

Oda, E. [尾田栄一郎], Masaya, T. [徳弘正也] (2016). Monochrome Talk — Oda Eiichirō x Masaya Tokuhiro [entrevista]. En E. Oda [尾田栄一郎]. *ONE PIECE COLOR WALK 7 — Tyranosaurius* [art book] (pp. 98-104). Shūeisha Inc. Traducción y transcripción de sandman [@sandman_AP] disponible en https://forums.arlongpark.net/topic/37998/oda-s-interviews/463?lang=en-US&page=10

Oda, E. [尾田栄一郎], Ichikawa, E. (2017). Oda Eiichirō x Ichikawa Ennosuke [entrevista conjunta]. *Super Kabuki 2 One Piece Grand Live* [スーパー歌舞伎II ワンピース]. Shūeisha Inc. Traducción y transcripción de sandman [@sandman_AP] disponible en https://x.com/sandman_AP/status/929333019466391554

Oda, E. [尾田栄一郎], Terada, K. [寺田克也] (2018). Monochrome Talk — Oda Eiichirō x Terada Katsuya [entrevista]. En E. Oda [尾田栄一郎]. *ONE PIECE COLOR WALK 8 — Wolf* [art book] (pp. 105-110). Shūeisha Inc. Traducción y transcripción de sandman [@sandman_AP] disponible en https://x.com/sandman_AP/status/969570183231582208

Oda, E. [尾田栄一郎], Watsuki, N. [和月伸宏] (2021). Shitei Tokubetsu Taidan — Watsuki Nobuhiro x Oda Eiichirō [師弟特別対談 — 和月伸宏x尾田栄一郎] (Diálogo especial maestro y discípulo — Watsuki Nobuhiro x Oda Eiichirō) [entrevista conjunta]. En N. Watsuki [和月伸宏]. Catálogo oficial de la exposición del 25 aniversario de Rurōni Kenshin [るろうに剣心展 公式図録 るろ剣 25周年記念] [Catálogo de exposición]. Shūeisha Inc. Traducción y transcripción de sandman [@sandman_AP] disponible en https://x.com/sandman_AP/status/1354360055420739585?lang=es

Oda, E. [尾田栄一郎], Aoyama, G [青山剛昌]. (2022). Oda Eiichirō x Aoyama Gosho [entrevista]. *Weekly Shōnen Jump*, *34*. Traducción y transcripción de

OROJAPAN [@Orojapan1] disponible en https://x.com/Orojapan1/status/1549816454505058306

ONE PIECE.COM [@OPcom_info]. (2023, junio 6). *Weekly Shōnen Jump 29gō - 32gō made no "ONE PIECE" kyūsai no oshirase to Oda Eiichirō sensei no Jikihitsu messeji* [「週刊少年ジャンプ」29号〜32号までの『ONE PIECE』休載のお知らせと尾田栄一郎先生の直筆メッセージ] (Mensaje informativo de Oda sensei sobre la suspensión de One Piece entre los números 29 y 32 de la *Weekly Shōnen Jump*). X. https://x.com/OPcom_info/status/1665946879648206850?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1665946879648206850%7Ctwgr%5E813866c374cac0229e56b347141943b7d59e4d76%7Ctwcon%5Es1_c10&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.redditmedia.com%2Fmediaembed%2F1424gmo%2F%3Fresponsive%3Dtrueis_nightmode%3Dfalse

Pineda, R. A. (2017, noviembre 21). Rurouni Kenshin Creator Nobuhiro Watsuki Charged With Child Pornography Possession [noticia]. *Anime News Network*. https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-11-21/rurouni-kenshin-creator-nobuhiro-watsuki-charged-with-child-pornography-possession/.124308

Shirō, M. [士郎正宗] (1995, otoño). SF no Chikara [SFのチカラ] (La fuerza de la Ciencia Ficción)[entrevista]. *Comickers*, [コミッカーズ]*, 6,* 18-27.

_____ (2004, primavera). Dejitaru VS Anarogu [デジタル VS アナログ] (Digital VS Analógico)[entrevista]. *Comickers* [コミッカーズ], *40,* 5-10.

Takahashi, K. [高橋一雅] (2017). Takahashi Kazuki [entrevista]. En Shūeisha [集英社] (ed.). *Shōnen Jump TEN vol. 2* [少年ジャンプ展 VOL.2] [catálogo de exposición] (pp. p. 212-215)**.** Shūeisha Inc.

Togashi. Y. [冨樫義博] (2017). Togashi Yoshihiro [entrevista]. En Shūeisha [集英社] (ed.). *Shōnen Jump TEN vol. 2* [少年ジャンプ展 VOL.2] [catálogo de exposición] (pp. 96-99). Shūeisha.

_____ (2018). Togashi Yoshihiro [entrevista]. En Shūeisha [集英社] (ed.). *Shōnen Jump TEN vol. 2* [少年ジャンプ展 VOL.2] [catálogo de exposición] (pp. 96-99). Shūeisha.

Toriyama, A. [鳥山明] (2010). Toriyama Akira Q & A [entrevista]. En K. Shima, [門倉紫麻] (ed.). “Shūkan Shōnenjanpu” 40 Shūnenkinen Shuppan Manga Nō no Kitae-kata [『週刊少年ジャンプ』40周年記念出版　マンガ脳の鍛えかた] (“Weekly Shōnen Jump” Publicación del 40 aniversario — Cómo entrenar el cerebro manga) (pp. 37-42). Shūeisha Inc.

_____ (2017). Toriyama Akira [entrevista]. En Shūeisha [集英社] (ed.). *Shōnen Jump TEN vol. 2* [少年ジャンプ展 VOL.2] [catálogo de exposición] (pp. 34-36). Shūeisha Inc.

Toriyama, A. [鳥山明], Hori, Y. [堀井雄二], Morishita, K. [森下孝三], Torishima, K. [鳥嶋和彦] (1990). Toriyama Akira VS Yūji Hori, Morishita Kōzō y Torishima Kazuhiko [entrevista conjunta]. En A. Toriyama [鳥山明]. *Toriyama Akira: the World!* [catálogo de exposición] (pp. 90-91). Shūeisha Inc.

Shūeisha [集英社], NHK. (2018, Julio 8). *Bokura to Shōnen Jump no 50nen* [ボクらと少年ジャンプの50年] (50 años de *Shōnen Jump* en nuestras vidas) [documental de televisión]. Shūeisha Inc. / NHK.

Rousmaniere, N., Matsuba R. (2019). *The Citi Exhibition: Manga* [exposición]. The British Museum.

Urasawa, N. [浦沢直樹], NHK. (2014). *Urasawa Naoki no Manben* [浦沢直樹の漫勉] [serie documental de TV]. NHK.

Watsuki, N. [和月伸宏] (1999, enero). Watsuki Nobuhiro [Entrevista]. *Comickers* [コミッカーズ], *19*, 26-29.

Watsuki, N. [和月伸宏] (2017). Watsuki Nobuhiro [entrevista]. En Shūeisha [集英社] (ed.). *Shōnen Jump TEN vol. 2* [少年ジャンプ展 VOL.2] [catálogo de exposición] (pp. 162-164). Shūeisha Inc.

Wirgman, C. (1862). *The Japan Punch* [revista].

Yahagi, K. (2008). Comentario del editor. *Weekly Shōnen Jump, 31*.

Yabuki, K. (2010). Yabuki Kentarō — Onna no Ko [矢吹健太朗[女の子] (Yabuki Kentarō — Chicas). En K. Shima [門倉紫麻] (ed.). “Shūkan Shōnenjanpu” 40

Shūnenkinen Shuppan Manga Nō no Kitae-kata [『週刊少年ジャンプ』40周年記念出版　マンガ脳の鍛えかた] (“Weekly Shōnen Jump” Publicación del 40 aniversario — Cómo entrenar el cerebro manga) (pp. 161-168). Shūeisha Inc.

Yearly Best-Selling Manga. (2026, abril 26). *Manga Codex*. https://www.mangacodex.comoricon_yearly.phptitle_volumes=&year_volumes=2025&title_series=&year_series=2008

Obras de Cultura Popular — Manga, *Anime*, Videojuegos y Películas

Abe, N. (dir.). (1995). *Ninku* [anime]. Pierrot.

Adachi, M. (1981). *Touch* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Akai, T. (1991). *Princess Maker* [videojuego]. Gainax Co.

Akimi, Y. (1985). *Banana Fish* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Akutami, G. (2018). *Jujutsu Kaisen* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Akimoto, O. (1976). *Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen Mae Hashutsujo* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Anno, H. (1995). *Neon Genesis Evangelion* [anime]. Gainax Co.

Anno, T. (1992). *The Hakkenden* [OVA]. AIC

Anzai, N. (1995). *Flame of Recca* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

_____ (2002). *Märchen Awakens Romance* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Aoyama, G. (1994). *Detective Conan* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Arakawa, H. (1999). *STRAY DOG* [one shot]. Square Enix.

_____ (2001). *Fullmetal Alchemist* [serie manga]. Square Enix.

Araki, H. (1987). *Jojo’s Bizarre Adventure* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Asamiya, K. (1991). *Silent Möbius* [serie manga]. Fujimi Shōbo.

_____ (1992). *Dark Angel* [serie manga]. Fujimi Shōbo.

Asato, K. (1999). *Tokyo Majin Gakuen Kenpuchō* [franquicia]. Square Enix.

Azuma, K. (1999). *Azumanga Daioh* [serie manga]. ASCII Media Works.

Chiba, T. Kajiwara, I. (1968). *Ashita no Joe* [serie manga]. Kōdansha.

CLAMP (1992). *X* [serie manga]. Kadokawa Shōten.

_____ (1996). *Cardcaptor Sakura* [serie manga]. Kōdansha.

_____ (2003). *Tsubasa: Reservoir Chronicle* [serie manga]. Kōdansha.

Clements, R., Musker, J. (dirs.). (1989). *La Sirenita* [película]. Walt Disney Pictures.

Date, H. (dir.), Kishimoto, M. (2002). *Naruto* [anime]. Studio Pierrot.

_____ (2007). *Naruto: Shippūden* [anime]. Studio Pierrot.

Eguchi, H. (1981). *Stop!! Hibari-kun!* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Fairy Dust (1984). *Cream Lemon* [OVA]. AIC.

Fujiko, F. F. (1969). *Doraemon* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Fujimaki, T. (2008). *Kuroko no Basket* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Fujimoto, T. (2018). *Chainsaw Man* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Fujishiro, T. (2002). *Nagasarete Airantō* [serie manga]. Square Enix.

Fujita, K. (1990). *Ushio to Tora* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Game Freak. (1996). *Pokémon* [videojuego]. Nintendo.

Geronimi, C., Jackson, W., Luske, H. (dirs.). (1953). *Peter Pan* [película]. Walt Disney Pictures.

Gotōge, K. (2016). *Kimetsu no Yaiba* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Hara, T., Buronson. (1983). *Hokuto no Ken* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Hagiwara, K. (1988). *Bastard!! Ankoku no Hakaishin* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Hiwatari, S. (1986). *Boku no Chikyū o Mamotte* [serie manga]. Hakusensha.

Hōjō, T. (1985). *City Hunter* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Hori, Y. (1986). *Dragon Quest* [videojuego]. Square Enix.

Ichikawa, T. (2006). *Nanatsuiro Drops* [novela ligera]. Enterbrain.

Ikeda, R. (1972). *Berusayu no Bara* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Ikegami, R., Koike, K. (1986). *Crying Freeman* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Ikegami, R., Buronson (1990). *Sanctuary* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Inoue, T. (1990). *Slam Dunk* [serie manga]. Shūeisha Inc.

_____ (1998). *Vagabond* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Irie, Y. (dir.), Arakawa, H. (2009). *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* [anime]. Bones

Ishiguro, N. (dir.). Super Dimension Fortress Macross [anime]. Studie Nue.

Ishihara, S. (dir.), Mashima, H. (2009). *Fairy Tail* [anime]. A-1 Pictures.

Ishin, N. (2005). *Monogatari* [novela ligera]. Kōdansha.

Kabashima, K. (1923). *Shō-chan no Bōken* [4-koma manga]. Asahi Shimbun.

Kajiwara, I., Kawasaki, N. (1966). *Kyojin no Hoshi* [serie manga]. Kōdansha.

Kamiyama, K. (dir.) (2002). *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* [anime]. Production I.G.

Katsura, H. (2004). *D.Gray-man* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Katsura, M. (1983). *Wingman* [serie manga]. Shūeisha Inc.

_____ (1989). *VideoGirl Ai* [serie manga]. Shūeisha Inc.

_____ (1997). *I"s* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Kawasaki, H. (1998). *Spriggan* [película]. Studio 4ºC.

Kazuma, K. (2004). *To Aru Majutsu no Indekkusu* [novela ligera]. ASCII Media Works.

Kikuchi, H. (1983). *Vampire Hunter D* [novela]. Asahi Sonorama.

Kishimoto, M. (1995). *Karakuri* [one shot]. Shūeisha Inc.

_____ (1997). *Naruto* [one shot]. Shūeisha Inc.

_____ (1999). *Naruto* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Kishimoto, S. (2001). *666 Satan* [serie manga]. Square Enix.

Kobayashi, O. (dir.) (1983). *Magical Angel Creamy Mami* [anime]. Pierrot.

Konomi, T. (1999). *Tenis no Ōjisama* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Kubo, T. (2001). *Bleach* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Kurumada, M. (1985). *Saint Seiya* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Leaf (1996). *Kizuato* [visual novel]. Aquaplus.

Maeda, J. (1999). *Kanon* [visual novel]. Key.

_____ (2000). *AIR* [visual novel]. Key.

_____ (2004). *CLANNAD* [visual novel]. Key.

Masaomi, K. (1997). *Dragon Quest: Maboroshi no Daichi* [serie manga]. Square Enix.

Masaya, T. (1988). *Janguru no Ōja Tā-chan* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Mashima, H. (1997). *X·Y·Z* [one shot]. Kōdansha.

_____ (1998). *MAGICIAN* [one shot]. Kōdansha.

_____ (1999). *RAVE* [serie manga]. Kōdansha.

_____ (2006). *Fairy Tail* [serie manga]. Kōdansha.

Matsumoto, I. (1983). *Kimagure Orange Road* [serie manga]. Shūeisha Inc.

_____ (1989). *Sesame Street* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Matsumoto, L. (1974). *Space Battleship Yamato* [anime]. Office Academy.

_____ (1976). *Captain Harlock* [serie manga]. Akita Shoten.

Matsunea, S. (2002). *Shijō Saikyō no Deshi Kenichi* [serie manga]. Shōgakukan.

Miura, K. (1989). *Bersek* [serie manga]. Hakukensha.

Mizuki, S. (1959). *GeGeGe no Kitaro* [serie manga]. Kōdansha.

Miyazaki, H. (1978). *Lupin III: el castillo de Cagliostro* [película]. TMS Entertaiment.

_____ (1984). *Kaze no Tani no Nausicä* [película]. Studio Ghibli.

Mizushima, S. (dir.), Arakawa, H. (2003). *Fullmetal Alchemist* [anime]. Bones.

_____ (2005). *Fullmetal Alchemist: the Conqueror of Shamble* [película]. Bones.

Monkey Punch. (1967). *Lupin III* [serie manga]. Futabasha.

Morikawa, G. (1989). *Hajime no Ippo* [serie manga]. Kōdansha.

Moto, H. (1972). *Poe no Ichizoku* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Motomiya, H. (1968). *Otoko Ippiki Gaki* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Nagai, G. (1968). *Harenchi Gakuen* [serie manga]. Shūeisha Inc.

_____ (1972a). *Devil Man* [serie manga]. Kōdansha.

_____ (1972b). *Mazinger Z* [serie manga]. Shūeisha Inc.

_____ (1973). *Cutey Honey* [serie manga]. Kōdansha.

Nagai, G., Ishikawa, K. (1974). *GETTER ROBO* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Nagamatsu, T., Suzuki, I. (1930). *Ōgon Batto* [kamishibai].

Nagata, Y. (1994). *Tokimeki Memorial* [visual novel]. Konami.

Nakazawa, K. (1973). *Hadashi no Gen* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Nasu, K. (2004). *Fate/Stay Night* [visual novel]. Type-Moon.

Nishio, D. (2004). *Futari wa Pretty Cure* [anime]. Toei Animation.

Obata, T., Ōba, T. (2003). *Death Note* [serie manga]. Shūeisha Inc.

_____ (2008). *Bakuman* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Oda, E. (1992). *Wanted!* [one shot]. Shūeisha Inc.

_____ (1997). *One Piece* [serie manga]. Shūeisha Inc.

_____ (1998).*Wanted! Oda Eiichirō no Tampenshu* [compilación de one shot]. Shūeisha Inc.

Okiura, H (dir.). (1999). Jin-Roh [película]. Production I. G.

Oshii, M. (dir.) (1989). *Patlabor: the movie* [película]. Production I. G.

_____ (1995). *Ghost in the Shell* [película]. Production I. G.

Oshima, Y. (1982). *Bats & Terry* [serie manga]. Kōdansha.

Ōtomo, K. (1983). *Akira* [serie manga]. Kōdansha.

_____ (dir.). (1988). *Akira* [película]. TMS Entertaiment.

Ōzumi, M. (dir.). (1992). *Hashire Melos!* [película]. Toei Animation.

Raiku, M. (2001). *Konjiki no Gash!!* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Ryukishi07. (2002). *Higurashi no Naku Koro ni* [visual novel]. 07th Expansion.

_____ (2007). Umineko no Naku Koro ni [visual novel]. 07th Expansion.

Sakaguchi, H. (1987). *Final Fantasy* [videojuego]. Squaresoft.

Sakuma, A. (1987). *Momotarō Dentetsu* [videojuego]. Hudson soft.

Sakura, M. (1990). *Chibi Maruko-chan* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Samura, H. (1993). *Mugen no Jūnin* [serie manga]. Kōdansha.

Sasagawa, H. (dir.). (1975). *Time Bokan* [anime]. Tatsunoko Productions.

Shigeno, S. (1983). *Bari Bari Densetsu* [serie manga]. Kōdansha.

Shimabukuro, M. (2008). *Toriko* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Shirato, S. (1959). *Ninja Bugeichō: Kagemaru den* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Shirō, M. (1985). *Appleseed* [serie manga]. Seishinsha.

_____ (1989). *Ghost in the Shell* [serie manga]. Kōdansha.

_____ (1997). *Ghost in the Shell 2: Man-Machine Interface* [serie manga]. Kōdansha.

Sorachi, H. (2003). *Gintama* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Sullivan, P., Messmer, O. (1919). *Felix the Cat* [corto animado]. Paramount Pictures.

Tagawa, S. (1931). *Norakuro* [serie manga]. Kōdansha.

Takao, S. (1968). *Golgo 13* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Takahashi, K. (1996). *Yu-Gi-Oh!* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Takahashi, R. (1978). *Urusei Yatsura* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

_____ (1988). *Ranma ½* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Takahashi, Y. (1981). *Captain Tsubasa* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Takei, H. (1998). *Shaman King* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Takemiya, K. (1976). *Kaze to ki no Uta* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Takeuchi, N. (1991). *Bishōjo Senshi Sailor Moon* [serie manga]. Kōdansha.

Tanaka, Y. (1986). *Arslan Senki* [novela]. Kadokawa Shōten.

Tanigawa, N. (2003). *Suzumiya Haruhi no* Yūtsu [novela ligera]. Kadokawa Shōten.

Tatsumi, Y. (1955). *Kuroi Fubuki* [serie manga]. Hinomaru Bunko.

_____ (1970). Sasori [serie manga]. Gekiga Young.

Terasawa, B. (1974). *COBRA* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Tezuka, O. (1945). *Until the Day of Victor*y [*one shot* manga]. Asahi Shimbun Company.

_____ (1947). *Shin Takarajima* [one shot]. Ikuei Shuppan.

_____ (1950). *Jyanguru Taitei* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

_____ (1952). *Tetsuwan Atomu* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

_____ (1953). *Ribbon no Kishi* [serie manga]. Kōdansha.

_____ (dir.) (1963). *Tetsuwan Atomu* [anime]. Mushi Pro.

_____ (1967). *Dororo* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

_____ (1973). *Blackjack* [serie manga]. Akita Shoten.

Toba, S. (atr.) (s. XIII). *Chōjū-jinbutsu-giga* [rollo ilustrado].

Togashi, Y. (1990). *Yū Yū Hakusho* [serie manga]. Shūeisha Inc.

_____ (1998). *Hunter x Hunter* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Tomino, Y. (dir.) (1979). *Mobile Suit Gundam* [anime]. Sunrise.

Tomizawa, J. (1988). *Aspirin Dandy* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Tori, K. (1970). *Toilet Hakase* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Toriyama, A. (1980). *Dr. Slump* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Tsubasa, F. (2001). *Ueki no Hōsoku* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Tsugihara, R. (1982). *Yoroshiku Mechadock* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Uda, K. (dir.), Oda, E. (1999). *One Piece* [anime]. Toei Animation.

Urasawa, N. (1986). *Yawara!* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

_____(1994). *Monster* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

_____ (1999). *20th Century Boys* [serie manga]. Shōgakukan Inc.

Usui, Y. (1990). *Crayon Shin-chan* [serie manga]. Futabashi.

Watanabe, S. (dir.). (1998). *Cowboy Bebop* [anime]. Sunrise.

Watanabe, T. (dir.), Mashima, H. (2001). *RAVE* [anime]. Studio DEEN.

Watanabe, W., Nishimaki, T. (1998). *D-Cup Collection* [fanzine]. Byakuya Shobō.

Watsuki, N. (1994). *Rurōni Kenshin* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Yabuki, K. (2000). *Black Cat* [serie manga]. Shūeisha Inc.

_____ (2006). *To Love-Ru* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Yamada, N. (dir.) (2009). *K-On!* [anime]. Kyoto Animation.

Yatate, H. (1982). *Combat Mecha Xabungle* [anime]. Sunrise.

Yazawa, A. (2000). *Nana* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Yokoyama, R. (1962). *Otogi Manga Calendar* [serie de animación]. Otogi Pro.

Yoshizawa, Y. (1970). *Dokonjō Gaeru* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Yudetamago (1979). *Kinnikuman* [serie manga]. Shūeisha Inc.

Yuyama, K. (dir.). *Mahō no Purinsesu Minky Momo* [anime]. Ashi Productions.

Apéndices

Apéndice A. — Series Manga Más Vendidas y Populares

Tabla A1. Top 10 Series Manga más Vendidas de la historia

Puesto	Serie	Autor(es)	Demografía	Año inicio	Vol.	Ventas aprox.
1	*One Piece*	Oda Eiichirō	*Shōnen*	1997	114	600 millones
2	*Doraemon*	Fujiko F. Fujio	*Kodomo*	1969	45	300 millones
3	*Golgo 13*	Saito Takao	*Seinen*	1968	219	300 millones
4	*Detective Conan*	Aoyama Gōshō	*Shōnen*	1994	107	270 millones
5	*Dragon Ball*	Toriyama Akira	*Shōnen*	1984	42	260 millones
6	*Naruto*	Kishimoto Masashi	*Shōnen*	1999	72	250 millones
7	*Kimetsu no Yaiba*	Gotōge Koyoharu	*Shōnen*	2016	23	220 millones
8	*Slam Dunk*	Inoue Takehiko	*Shōnen*	1990	31	185 millones
9	*Kochikame*	Akimoto Osamu	*Shōnen*	1976	201	157 millones
10	*Jujutsu Kaisen*	Akutami Gege	*Shōnen*	2018	30	150 millones

Nota. Datos aproximados compilados y extraídos de *Wikipedia,* cuyas referencias provienen de la empresa suministradora de datos de ventas *Oricon*, así como de otros portales de notícias japoneses. Fuente disponible en https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_manga#cite_note-7

Tabla A2. Top 10 Series Manga más Vendidas en el año 2008

Puesto	Serie	Autor(es)	Demografía	Ventas aproximadas
1	*One Piece*	Oda Eiichirō	*Shōnen*	5.956.540
2	*Naruto*	Kishimoto M.	*Shōnen*	3.710.054
3	*20 Century Boys*	Urasawa Naoki	*Seinen*	3.710.054
4	*Katekyō Hitman Reborn!*	Amano Akira	*Shōnen*	3.371.618
5	*Bleach*	Kubo Tite	*Shōnen*	3.161.825
6	*Nana*	Yazawa Ai	*Shōjo*	3.122.146
7	*Soul Eater*	Ōkubo Atsushi	*Shōnen*	3.076.351
8	*Nodame Cantabile*	Ninomiya Tomoko	*Josei*	2.799.299
9	*Rookies*	Morita Masanori	*Shōnen*	2.765.163
10	*Gintama*	Sorachi Hideaki	*Shōnen*	2.390.196

Nota. Datos aproximados compilados y extraídos del portal *Manga Codex,* cuyas referencias provienen de la empresa suministradora de datos de ventas *Oricon.* Fuente disponible en https://www.mangacodex.com/oricon_yearly.php?title_volumes=&year_volumes=2025&title_series=&year_series=2008

Tabla A3. Top 10 Series Manga más Vendidas en el año 2009

Puesto	Serie	Autor(es)	Demografía	Ventas aproximadas
1	*One Piece*	Oda Eiichirō	*Shōnen*	14.721.241
2	*Naruto*	Kishimoto Masashi	*Shōnen*	6.836.494
3	*Bleach*	Kubo Tite	*Shōnen*	6.471.021
4	*Fullmetal Alchemist*	Arakawa Hiromu	*Shonen*	5.810.522
5	*Gintama*	Sorachi Hideaki	*Shōnen*	4.733.511
6	*Katekyō Hitman Reborn!*	Amano Akira	*Shōnen*	3.694.323
7	*Mei-chan no Shitsuji*	Miyagi Riyoko	*Shōjo*	3.076.659
8	*Fairy Tail*	Mashima Hiro	*Shōnen*	2.886.942

Puesto	Serie	Autor(es)	Demografía	Ventas aproximadas
9	*20th Century Boys*	Urasawa Naoki	*Seinen*	2.655.379
10	*Saint Onii-san*	Nakamura Hikaru	*Seinen*	2.614.269

Nota. Datos aproximados compilados y extraídos del portal *Manga Codex,* cuyas referencias provienen de la empresa suministradora de datos de ventas *Oricon.* Fuente disponible en https://www.mangacodex.com/oricon_yearly.php?title_volumes=&year_volumes=2025&title_series=&year_series=2009

Tabla A4. Top 10 Series Manga más Vendidas en el año 2010

Puesto	Serie	Autor(es)	Demografía	Ventas aproximadas
1	*One Piece*	Oda Eiichirō	*Shōnen*	32.343.809
2	*Naruto*	Kishimoto Masashi	*Shōnen*	7.409.068
3	*Kimi ni Todoke*	Shiina Karuho	*Shōjo*	6.572.813
4	*Fairy Tail*	Mashima Hiro	*Shōnen*	5.739.526
5	*Bleach*	Kubo Tite	*Shōnen*	5.204.193
6	*Fullmetal Alchemist*	Arakawa Hiromu	*Shōnen*	5.165.052
7	*Gintama*	Sorachi Hideaki	*Shōnen*	3.978.439
8	*Hitman*	Amano Akira	*Shōnen*	3.479.219
9	*Nurarihyon no Mago*	Shiibashi Hiroshi	*Shōnen*	3.269.379
10	*Nodame Cantabile*	Ninomiya Tomoko	*Josei*	3.246.355

Nota. Datos aproximados compilados y extraídos del portal *Manga Codex,* cuyas referencias provienen de la empresa suministradora de datos de ventas *Oricon.* Fuente disponible en https://www.mangacodex.com/oricon_yearly.php?title_volumes=&year_volumes=2025&title_series=&year_series=2010

Tabla A5. Top 10 Volúmenes de Manga más Vendidos en el año 2011

Puesto	Volumen	Autor(es)	Demografía	Ventas aproximadas
1	*One Piece #61*	Oda Eiichirō	*Shōnen*	3.382.588
2	*One Piece #62*	Oda Eiichirō	*Shōnen*	3.207.568
3	*One Piece #63*	Oda Eiichirō	*Shōnen*	3.073.175
4	*One Piece #64*	Oda Eiichirō	*Shōnen*	2.652.700
5	*Naruto #54*	Kishimoto Masashi	*Shōnen*	1.229.170
6	*Kimi ni Todoke*	Shiina Karuho	*Shōjo*	1.228.692
7	*Kimi ni Todoke*	Shiina Karuho	*Shōjo*	1.189.589
8	*Fullmetal Alchemist*	Arakawa Hiromu	*Shōnen*	1.144.295
9	*Naruto #55*	Shiibashi Hiroshi	*Shōnen*	1.131.672
10	*Naruto #57*	Kishimoto Masashi	*Shōnen*	1.090.567

Nota. Datos aproximados compilados y extraídos del portal *Manga Codex,* cuyas referencias provienen de la empresa suministradora de datos de ventas *Oricon.* Fuente disponible en https://www.mangacodex.com/oricon_yearly.php?title_series=&year_series=2010&title_volumes=&year_volumes=2011

Tabla A6. Series Manga más Populares en Japón por Lustro (1990-2004)

Lustro	*Series manga populares*
1990-1994	*Slam Dunk (1990), Yū Yū Hakusho (1990), Basara (1990), Itazurana Kiss (1990), Hana no Keiji (1990), Ushio to Tora (1990), Tenshi naka Janai (1991), Sailor Moon (1991), Hana yori Dango (1992), Fushigi Yuugi (1992), Jigoku Sensei Nube (1993), Rurōuni Kenshin (1994), MONSTER (1994), Detective Conan (1994)*
1995-1999	*One Piece (1997), Vagabond (1998), Hunter x Hunter (1998), 20th Century Boys (1999), BECK (1999), Naruto (1999)*
2000-2004	*JIN (2000), Nana (2000), Hachimitsu to Clover (2000), Nodame Cantabile (2000), Fullmetal Alchemist (2001), Bleach (2001), 7 SEEDS, (2001), WORST (2001), Life (2002), Death Note (2003), Gintama (2003), Ōkiku Furikabutte (2003), Hotaru no Hikari (2004), D. Gray-man (2004)*

Nota. Datos extraídos del portal *Nendai Ryūkō*. Fuente disponible en https://nendai-ryuukou.com/1990/comic.html

Apéndice B. — Extractos de entrevistas

Extractos de la entrevista *Kishimoto Masashi x Oda Eiichirō "Ryū Tora" Chōjo Taidan* (2015), publicada en *Naruto ten Ofishiaru Gestto bukku "Kami no Sho".*

Rerencia completa: Kishimoto, M. [岸本斉史], Oda, E. [尾田栄一郎] (2015b). Kishimoto Masashi x Oda Eiichirō "Ryū Tora" Chōjo Taidan [岸本斉史×尾田栄一郎 "龍虎"頂上対談] (Kishimoto Masashi x Oda Eiichirō "dragón y tigre" diálogo de colosos) [entrevista conjunta]. En M. Kishimoto [岸本斉史], Shūeisha [集英社]. *Naruto ten Ofishiaru Gestto bukku "Kami no Sho"* [NARUTO展 オフィシャルゲストBOOK 雷の書] (Libro de visitantes "Libro del Rayo" de la exposición de Naruto) [catálogo de exposición]. Shūeisha Inc. Traducción y transcripción de The One Piece Podcast [@OnePiecePodcast] disponible en https://www.onepiecepodcast.com/one-piece-news/2015/05/04/exclusive-eiichiro-oda-and-masashi-kishimoto-interview-from-naruto-book-of-lightning

> P: Es increíble que hayas podido convertir ese sueño en realidad. ¿Qué hay de ti, Oda-sensei? ¿Hay alguna persona que te haya influido?
> Oda: Diría que un animador que también es un *mangaka*, Miyazaki Hayao.
> Kishimoto: Pero Oda, tú eres completamente "original". No siento que hayas sido influenciado por nadie en particular.
> Oda: Eso es probablemente porque yo era un joven promedio que leía muchas series de manga diferentes. Echando la vista atrás en el tiempo, diría que leer tanta variedad de series fue algo muy bueno.
>
> ——
>
> Oda: (...) Tuve suerte generacional. Teniendo en cuenta que estoy en una edad en la que pude disfrutar leyendo Jump mientras la revista estaba en su Edad de Oro.
> Kishimoto: ¡Exactamente! Estuvimos justo en medio de esa era. Al comprar una Jump todas las semanas, leías la historia en tiempo real semanalmente, y cosas como "así es como creas una historia interesante" o "así es como reúnes emocionantes desarrollos de la trama", y así sucesivamente. Todo estaba

profundamente arraigado en ti. Leerlo todo a junto en los volúmenes de manga es simplemente una experiencia diferente.
Oda: Nuestra generación debe estar orgullosa de que pudimos disfrutar de lo mejor de la Jump, ¿cierto? (risas).

___

Kishimoto: (...) El equilibrio de Toriyama-sensei entre tonos blancos y negros es excelente; hace que sea fácil de ver, y ni siquiera usa gradaciones de tono. Creo que es algo genial.
Oda: Incluso mirando el arte de Toriyama-sensei por aquel entonces, no se siente viejo porque su sentido del diseño es genial. Eso es realmente increíble.

Extractos de la entrevista *Kishimoto Masashi x Oda Eiichirō "Ryū Tora" Chōjo Taidan*, publicada en *Naruto ten Kōshiki gaido bukku "Michi".*

Referencia completa: Kishimoto, M. [岸本斉史], Oda, E. [尾田栄一郎] (2015a). Kishimoto Masashi x Oda Eiichirō "Ryū Tora" Chōjo Taidan [岸本斉史×尾田栄一郎 "龍虎"頂上対談] (Kishimoto Masashi x Oda Eiichirō "dragón y tigre" diálogo de colosos) [entrevista conjunta]. En M. Kishimoto [岸本斉史], Shūeisha [集英社]. *Naruto ten Kōshiki gaido bukku "Michi"* [NARUTO展 展公式ガイドブック 道] (Catálogo oficial "Michi" de la exposición de Naruto) [catálogo de exposición] (pp. 45-58). Shūeisha Inc. Traducción y transcripción de sandman [@sandman_AP] y redon [@Mugiwara_23] disponible en https://www.pirate-king.es/foro/viewtopic.php?p=987847#p987847

Oda: (…) Me costó bastante tratar de mantener *One Piece* diferente de *Dragon Ball*.
Kishimoto: Correcto.
Oda: *Dragon Ball* causó una impresión tan profunda en todos; creo que los fanáticos aún la recuerdan cinco años después de que terminase. Y, ciertamente también, fue una de mis series favoritas. Nunca habría tenido una oportunidad contra *Dragon Ball*. Así que tuve que pensar en algo diferente.
Kishimoto: Ya veo.

Oda: Por eso traté de enfatizar el elemento de aventura para los lectores, en lugar de escenas de lucha. Pero creo que Kishimoto lo tuvo más difícil, ya que tuvo que evitar tanto a *Dragon Ball* como *One Piece*.

___

Oda: (…) Había algo en particular que intentases conseguir en tu arte de *Naruto*, Kishimoto-sensei?
Kishimoto: Bueno, los efectos de los que acabamos de hablar son una especie de ejemplo. En Naruto quería que que los pies de todos los personajes se asentasen firmemente en el suelo.
Oda: Suena obvio, pero un efecto así es más difícil de lograr de lo que parece. Tienes que saber exactamente dónde está el centro de gravedad del cuerpo del personaje, y si alguien levanta los hombros, cómo afecta eso a la posición de sus caderas, etc. Ese sentido del equilibrio es crucial. Es por eso que cuando miras a Naruto, incluso solo la forma en que se mantiene en pie, parece sólido.
Kishimoto: Tu también eres muy buen en eso.

Oda: Tiendo a cambiar el terreno para que coincida con la forma en que los personajes se mantienen de pie. One Piece tiene muchos personajes que son de diferentes tamaños, y me parece que no puedo dibujarlos de la manera que quiero si empiezo por darles una consistencia con el suelo.

___

Kishimoto: Sí, trato de hacerlos destacar. Oda, por otro lado, se le dan mejor los degradados de color.
(...)
Oda: A mí también me han gustado esos colores. Pero como One Piece tiene una audiencia masculina joven, pensé que debería usar muchos colores primarios. Y ahora he empleado esos colores primarios, aunque fue una transición dolorosa [risas].
Kishimoto: Ahora que lo mencionas, tu paleta de colores destaca mucho en cada página ¿verdad?
Oda: Bueno, esa es otra diferencia entre Naruto y One Piece que probablemente fue lo mejor para cada serie.
Kishimoto: La forma en que usas los colores en One Piece es tan complicada que nunca podría hacer algo igual. Esa es tu arma secreta, creo. He leído mucho

manga, y nunca he visto a nadie usar colores como tú. Pensé que tal vez era solo un talento natural que tenías, pero es algo por lo que has estado trabajando conscientemente. Es increíble.

Apéndice C. — Resultados de Encuestas de Popularidad de Personajes

Figura C1. Resultados de la Primera Encuesta de Popularidad de Personajes de *One Piece* (1998)



Nota. Resultados publicados en el volumen 7 de *One Piece*. One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

Figura C2. Resultados de la Cuarta Encuesta de Popularidad de Personajes de *One Piece* (2009)



Nota. Resultados publicados en el volumen 55 de *One Piece.* One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997

Figura C3. Resultados de la Quinta Encuesta de Popularidad de Personajes de *One Piece* (2014)



Nota. Resultados publicados en el volumen 77 de *One Piece* y en el capítulo 771 de la serie. One Piece © Oda Eiichirō, Shūeisha, 1997