

El manga en Occidente: características, historia y proceso de edición¹

José David Piñeros Rodríguez²
Universidad Autónoma de Colombia
ORCID: 0009-0004-3771-2551

Artículo de reflexión derivado de investigación
Aprobado: 25-10-2024

Resumen

El tema de esta investigación es el manga, la tira cómica de origen japonés. En los últimos años este género ha tenido una enorme popularidad entre los lectores gracias a la influencia de la cultura japonesa en Occidente, y para los literatos y apasionados de la lectura no es la excepción; entre sus páginas se han encontrado muchos elementos y particularidades que forman parte de él, por ende, en el artículo se profundizará más en el género, se realizará una descripción del término “manga”, se explicarán sus características, se abordarán su historia y se identificarán las etapas del proceso de edición.

Palabras clave: Manga, características, historia, edición, proceso de edición, literatura, género literario.

¹ Este artículo fue presentado para optar por el título de Profesional en Estudios Literarios.

² Auxiliar editorial, Gestor en mercadeo y comunicaciones, profesional en Estudios Literarios, con énfasis en Edición de textos y Creación literaria, egresado de la Universidad Autónoma de Colombia. Correo: jose.pineros@fuac.edu.co

Manga in the West: characteristics, history and publishing process

Abstract

The subject of this research is manga, the comic strip of Japanese origin. In recent years this genre has had an enormous popularity among readers thanks to the influence of Japanese culture in the West, and for literary and reading enthusiasts it is no exception; among its pages many elements and peculiarities have been found that are part of it, therefore, the article will delve deeper into the genre, a description of the term “manga” will be made, its characteristics will be explained, its history will be addressed and the stages of the editing process will be identified.

Key words: Manga, characteristics, history, editing, editing process, literature, literary genre.

Mangá no Ocidente: características, história e processo de publicação

Resumo

O tema desta pesquisa é o mangá, a história em quadrinhos de origem japonesa. Nos últimos anos, esse gênero tem tido uma enorme popularidade entre os leitores graças à influência da cultura japonesa no Ocidente, e para os entusiastas da literatura e da leitura não é exceção; entre suas páginas foram encontrados muitos elementos e particularidades que fazem parte dele, portanto, o artigo se aprofundará no gênero, será feita uma descrição do termo “mangá”, serão explicadas suas características, será abordada sua história e serão identificadas as etapas do processo de edição.

Palavras-chave: Mangá, características, história, edição, processo de edição, literatura, gênero literário.

Introducción

En los últimos años el manga ha alcanzado una enorme popularidad entre los lectores de todo el mundo. En términos generales es una tira cómica originaria de Japón, sin embargo, cuenta con sus propias cualidades que lo diferencian de otros cómics, por

ejemplo, la ausencia de color y direccionalidad de lectura hacía la izquierda, aspectos que se utilizan en el estilo de dibujo y realismo de la obra.

Desde su origen se planteó la posibilidad de que la sociedad pudiera encontrar entretenimiento entre sus páginas, y ha sido ardua la evolución que el manga ha tenido para cumplir con ello. Para su creación resultó indispensable la influencia del arte, debido a que en el pasado se hacían ilustraciones para adornar únicamente los templos, pero después comenzaron a ser dibujadas en rollos y a incluir párrafos para describir las ilustraciones, gracias a esto se perfeccionaron las técnicas de producción y se solidificaron las bases para definir al manga moderno.

En estos días, debido a la reputación del género, lo podemos encontrar como cualquier otro libro impreso gracias a las editoriales que lo preparan y distribuyen, siempre manteniendo su autenticidad, por lo tanto, reconocemos el esfuerzo y trabajo que su edición conlleva, desde las etapas del proceso editorial, los actores que participan en él, los requerimientos de manipulación de la obra, las normas gramaticales, entre muchos otros aspectos importantes que permiten a los lectores disfrutar de la obra.

Este género ha logrado una enorme acogida en el corazón de los literatos, por lo tanto, queremos profundizar más sobre las características, historia y edición del manga, haciendo un recorrido sobre él en este artículo, especificar cuáles son sus características principales, qué lo hace único; indagar en su origen con una breve reseña histórica e identificar cuáles son los períodos históricos que influyeron en su creación; y ahondar en el proceso de edición detallando las fases que se ejecutan para tener al manga en nuestras manos.

1. El manga y sus características

Cuando hablamos del manga no nos referimos a un género literario independiente con

sus respectivas características, simplemente es una palabra usada para referirse a todos los cómics e historietas originadas en Japón. El término significa “dibujos caprichosos” y al igual que las historietas es definido como “serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin el, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro”³. El manga ofrece la misma intención que otros cómics, entretener y sumergir a los lectores en un mundo ficticio en donde acontecen sucesos fantásticos e inimaginables; por supuesto, aunque sea una historieta como las ya conocidas, el manga tiene sus propias características que lo representan e identifican como único.

1.1. Direccionalidad de la lectura y viñetas

En Japón se utiliza el sistema de escritura sinistroverso, el cual consiste en escribir y leer de derecha a izquierda los textos y documentos posicionados en horizontal. Los mangas no son la excepción a esta característica, las viñetas usadas en estos cómics se leen de la misma manera, eso incluye las nubes y globos con texto.

Una característica del manga se centra en la organización de las viñetas al momento de abordar la lectura, debido a que por tradición, en occidente se lee de izquierda a derecha, en cambio, la lectura japonesa habitualmente se realiza de derecha a izquierda, pese a la traducción al español, el orden de las viñetas no se ve afectado⁴.

Al dirigir toda la lectura hacia la izquierda, el manga, desde nuestra perspectiva, parece ser un libro al revés con el lomo al lado derecho, la portada y las páginas se abren y pasan hacia la izquierda como si estuvieran abriendo un libro desde la parte de atrás.

³ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.6 en línea]. Madrid. [Consultado: 8 de noviembre de 2023]. Disponible en: <https://dle.rae.es/historieta>

⁴ FORERO PIÑEROS, Jofre Anderson; HERRERA HERNANDEZ, Mony Carolina y NARVÁEZ ORTIZ, Byron Javier. El manga, una herramienta didáctica en los procesos de lectura. [En línea]. Programa de Humanidades y Lengua castellana. Bogotá D.C: Corporación Universitaria Minuto de Dios. Facultad de Educación. 2015. Pág. 22. [Consultado: 8 de noviembre de 2023]. Disponible en: <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/4028>

La estructura del manga de derecha a izquierda hace imposible publicarlo en sentido inverso sin alterarlo, por ello los mangas se publican manteniendo el sentido de lectura japonés en todo el mundo.

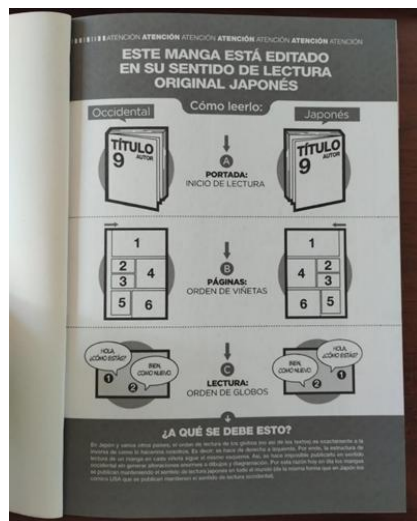


Ilustración 1. Página final de un manga explicando su forma de lectura.

Fotografía tomada del volumen N°1 de Sekaiichi Hatsukoi, de Editorial Ivrea.

1.2. Colores

A diferencia de los comics americanos u otro tipo de historietas, el manga se caracteriza y distingue por su contenido en blanco y negro.

[...] el uso del blanco y negro tiene que ver no sólo con la tradición heredada de los primeros mangas o con el abaratamiento de los costos, sino que tiene una función expresiva. La limpieza de líneas típica del manga, la nitidez absoluta de la configuración de personajes y de las escenas queda amplificadas por el uso del blanco y negro⁵.

Las partes externas del manga como la cubierta, contracubierta, solapas, lomo, y en algunos casos algunas páginas internas con ilustraciones importantes o especiales

⁵ DE CABO BAIGORRI, Marian. El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa. En: Revista Espacio, tiempo y forma [En línea]. (23 de junio de 2014), N° 26. ISSN 1130-0124, pág. 364. [Citado 9 de noviembre, 2023]. Disponible en: <http://e-spacio.uned.es/revistasuned/index.php/ETFV>

tienen color omitiendo la regla del blanco y negro para llamar la atención del lector y ofrecer un lenguaje visual diferente.



Ilustración 2. Páginas con ilustraciones a color. Fotografía tomada del volumen N°2 de Servamp, de Editorial ECC Ediciones.

1.3. Estilo de dibujo

Por lo general el estilo del dibujo se caracteriza por tener personajes atractivos, con ojos grandes y cabello en punta; estas características son consideradas un estereotipo sobre el estilo, sin embargo, hay casos en los que los mangas, dependiendo del género, se desentienden de esta premisa y crean su propio estilo para crear un lenguaje visual con el lector y una identidad en la obra, por ejemplo, esto ocurre en las historias de terror o amor.



Ilustración 3. Ejemplo del estilo de dibujo. Fotografía tomada del volumen N°1 de Ore Monogatari, de Editorial Ivrea.

1.4. Entorno realista

En su estilo el manga siempre ha destacado por el carisma y la expresividad que reflejan los personajes, lo que permite a los creadores una mayor libertad de dibujar apegados a la realidad y realizar escenas más detalladas, logrando escenarios muy claros en donde se comprenda lo que sucede y así se creen entornos muy dinámicos.



Ilustración 4. Ejemplo de la expresividad del manga. Fotografía tomada del volumen N°29 de My Hero Academia, de Editorial Panini Manga.

1.5. Demografía

Con la evolución del manga se fueron incorporando nuevos tópicos y géneros que estaban dirigidos a públicos específicos, por lo tanto se vio la necesidad de clasificar el manga en cinco grupos demográficos: para los niños más pequeños está el Kodomo, palabra que significa “niño”, sus temas son muy sencillos, con moralejas y enseñanzas no solo para infantes, también para toda la familia; asimismo está el Shōjo, que significa “chica joven”, en este se clasifican temas como el amor, sentimientos, vida cotidiana o superheroínas, esta categoría tiene un equivalente masculino llamado Shōnen que significa “chico joven”, en donde se encuentran temas como deportes, superhéroes, sobrenatural, fantasía, aventura, etc. Estas dos categorías tienen un

equivalente para adultos, se llaman Josei, “femenino”, para las mujeres y Seinen, “adulterz”, para los hombres. Estas dos categorías pueden narrar los mismos temas pero manejan un estilo de dibujo más maduro en los personajes, pueden incluir escenas más terroríficas, violentas y sexuales, estas serían las diferencias con el Shōjo y



Ilustración 5. Ejemplo de un manga Kodomo. Doraemon, volumen N°1 de la Editorial Planeta Cómico. Fotografía tomada de Planetadelibros.com. Ilustración 6. Ejemplo de un manga Josei. Fotografía tomada del volumen N°2 de Servamp, de Editorial ECC Ediciones. Ilustración 7. Ejemplo de un manga Shōjo. Fotografía tomada del volumen N°22 de Kimi ni Todoke, de Editorial Panini Manga. Ilustración 8. Ejemplo de un manga Shōnen. Fotografía tomada del volumen N°1 de My Hero Academia, de Editorial Panini Manga. Ilustración 9. Ejemplo de un manga Seinen. Fotografía tomada del tomo único de Uzumaki, de Editorial Planeta Cómico.

Shōnen.

1.6. Géneros temáticos

Con base en los géneros demográficos del manga, se ha realizado una clasificación de los principales temas que pueden narrar.

Nombre del género	Definición
Ecchi	Son obras que usan elementos eróticos o lascivos con una mezcla de sentido del humor, no suelen mostrar escenas sexuales, lo que sucede queda a la interpretación del lector.
Escolar	Como su nombre lo indica se refiere a las historias que ocurren en una escuela primaria, secundaria o preparatoria; pueden ocurrir subtramas como el romance, la supervivencia o el

	aprendizaje de los personajes.
Futurista	Su aspecto más destacado es su entorno, la historia transcurre en un mundo futurista que puede estar repleto de máquinas, robots o una distopía.
Gekiga	Se utiliza este término para referirse a los dibujos que reflejan aspectos más realistas y dramáticos en los personajes para hacerlos más expresivos de acuerdo a sus emociones.
Gore	Este género posee una excesiva violencia gráfica en donde se puede visualizar sangre, mutilación y muerte de una manera grotesca y repulsiva para el lector.
Harem/Harem inverso	Se refiere a una obra con un hombre de cualidades comunes, siendo el protagonista, rodeado de muchas mujeres; a su vez, tiene una variante inversa en la que es una chica la protagonista, rodeada de muchos hombres.
Hentai	“Se trata de un género caracterizado por la existencia de escenas de sexo explícito” ⁶ . Pueden ser historias románticas entre parejas, normalmente heterosexuales, en las que ejecutan actos sexuales sin censura.
Humor o comedia	Este manga tiene contenido humorístico o cómico. Los momentos graciosos pueden ser secundarios ante la trama principal de la obra.
Isekai	Este género recopila todas las historias que narran a personajes de la Tierra que terminan viajando a un universo o mundo

⁶ TORRENTS, Alba. Ninjas, princesas y robots gigantes: Género, formato y contenido en el manganime. En Revista Con A de animación (Revista anual del Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria) [En línea]. (2015), Nº. 5. ISSN 2173-3511, pág. 167. [Citado 21 de noviembre, 2023]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5628684>

	paralelo en donde se desarrolla la trama y deberá lidiar con esta nueva realidad.
Jidaimono	Son historias dramáticas ambientadas en el Japón feudal con desencadenantes de la trama como: el honor, la venganza, la barbarie, los samuráis y la tradición.
Mahō Shōjo/ Mahō Shōnen	Son mangas de temática fantástica sobre niñas, niños o jóvenes que poseen algún objeto mágico o poder especial. Una característica distintiva del género es la vestimenta de los personajes, la cual aparece por medio de transformaciones muy llamativas.
Mecha	En estas historias están presentes los robots y las máquinas como parte importante de la historia ya sea en personajes o artefactos.
Nekketsu	Estas historias son protagonizadas por un personaje que tiene una gran evolución en sí mismo, se rodea de un grupo de amigos y viven situaciones de extrema acción y violencia. Una de sus mayores características es hacer que el lector se pueda identificar con el protagonista.
Policial, detectives y Yakuza	Se clasifican en un solo género porque los tres comparten el espionaje y la investigación en la trama. Como su nombre lo indica la historia trata sobre policías, detectives o Yakuza, la mafia japonesa.
Postapocalíptico	La historia gira en torno a la supervivencia de los personajes ante un apocalipsis o cataclismo que amenaza con el bienestar de la población. Los desastres pueden ser bélicos, naturales o sobrenaturales.

Spokon	El término se compone del inglés "sports" y el japonés "konjo", que significa "valor". Se refiere a los mangas en donde un personaje se dedica apasionadamente a practicar un deporte y toda la historia se centra en su desempeño.
Terror	Estos mangas suelen contar historias oscuras y terroríficas. Pueden tratar sobre la supervivencia o entidades sobrenaturales que buscan dañar la seguridad de los personajes.
Yaoi/ Yuri	Yaoi, también conocido como Boys Love (BL), se refiere a las historias de amor entre hombres, puede contener contenido erótico implícito o explícito sobre los actos sexuales, generalmente se centra en su relación y progreso como pareja. También existe una variante para las relaciones entre mujeres denominada Yuri o Girls Love (GL).

Tabla 1. Fuente: Elaboración propia y citación.

2. Origen del manga

Para comprender más sobre el manga debemos indagar en su origen e identificar los momentos históricos que se consideran fundamentales en el surgimiento de este género, lo que permitirá conocer más sobre la historia de Japón, en especial de los períodos históricos en los que el manga se desarrolló y comenzó a evolucionar hasta llegar a la actualidad.

2.1. Período Heian (794-1185)

El siglo VIII es importante para el manga debido al arte que se realizaba en los templos. La ornamentación de la arquitectura elaborada por artesanos y carpinteros incluía

ilustraciones paródicas y grotescas para los espectadores. Esta forma de arte se mantendría hasta dar origen al antecesor del manga a comienzos del siglo XII con el *Chōjū-giga*, un conjunto de rollos en los que se pueden visualizar escenas ilustradas protagonizadas por animales, como si fueran humanos; se tiene registrado que el autor del primer rollo elaborado es Toba Sojo, un monje budista de alto rango, respetable y erudito del budismo, este hombre tenía conocimientos en la pintura y escritura, los cuales usó para dar apertura a un nuevo género ilustrativo.

La mayoría de sus obras consistían en temas religiosos con el estilo formal y oficial. Sin embargo, la pintura “Choju-Giga”, mencionada anteriormente, no trataba el tema religioso ni dibujaba con el estilo oficial. El tema era la crítica sobre la clase social dominante de su época; los aristócratas y los monjes de alto nivel. Él los caricaturizó como ranas, conejos, monos, entre otros, para criticar su vida cotidiana⁷.

Para realizar las ilustraciones, Toba se inspiró en la tradición artística japonesa, la cual usaba animales, en su mayoría provenientes del horóscopo chino, o de animales del imaginario fantástico, a los que personificaba con un matiz paródico y humorístico sobre lo que representaban; en ocasiones trataba sobre las clases políticas, acontecimientos o costumbres culturales, por ende, se puede definir al *Chōjū-giga* como una ilustración satírica japonesa sobre la sociedad de ese entonces.



Ilustración 10. Chōjū-giga. Fotografía tomada en línea de Artscape Japan.

⁷ YOKITO, Tanaka. Cómics y animación japonesa. El origen del cómic en Japón. En: *Academia Mexicana Japonesa Tokiyo Tanaka, A.C.* [En línea]. Disponible en: <http://academiamexicanajaponesa.com.mx/>

Estas caricaturas eran dibujadas en un rollo llamado *e-maki*, elaborado con papel de seda que podía llegar a medir hasta 15 metros y, dada su extensión, permitía hacer las ilustraciones horizontalmente, logrando la combinación de texto e imágenes con una secuencia de ilustraciones por escenas lineales que parecían estar en movimiento.

[...] actúan como línea de tiempo en la que se representan a unos personajes que van adoptando diferentes posturas para crear en el espectador la idea del movimiento en el espacio-tiempo. Se utiliza la técnica de tinta sobre papel, en donde predomina el uso de la línea y el punto tanto en contornos como en las texturas visuales⁸.

En la elaboración de estos rollos se puede evidenciar un primer trabajo de edición en donde jugaba un papel muy importante la imagen y el texto, consiguiendo un lenguaje visual con elementos gráficos dibujados en un rollo y un trabajo manual que empleaba la tinta y el papel como materias primas. Cabe recordar que todos estos procedimientos de ilustración provenían de las técnicas de escritura de los rollos, labores que realizaban los monjes y los miembros de los sectores de la elite de ese entonces.



Ilustración 11. E-maki. Fotografía tomada en línea de Metropolitan Museum of Art.

⁸ MARTÍNEZ, José María. Manga y anime: la historia ilustrada. En: Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa [En línea]. (2016), Nº. Extra-3. ISSN 2171-4959, pág. 2. [Citado 9 de octubre, 2023]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6096393>

Todas estas creaciones eran consideradas arte y, con el tiempo, comenzaron a ser usadas como decoración en las casas de los grandes terratenientes, vivían en una época de constantes guerras entre señores feudales y los objetos de valor formaban parte de los tesoros y fortunas que las familias adineradas poseían, esto permitió que los rollos e-makis se volvieran aún más populares en la sociedad y diera apertura a nuevas expresiones artísticas que surgirían más adelante.

2.2. Período Edo (1603-1868)

El ancestro del manga sufrió una revolución significativa en el periodo Edo, época en la que Japón tuvo enormes cambios sociales, culturales, políticos y tecnológicos que lo harían una nueva sociedad destacada por su eficacia. El arte no sería la excepción a la renovación, muchas pinturas se adaptaron al formato del e-maki, logrando imágenes que presentaban escenas en un lienzo dibujado a mano, pero con la innovación de que ahora aparece un texto con letras finas. Este sería uno de los primeros cambios que tuvo el Chōjū-giga, coincidiendo con la llegada de la xilografía a Japón, técnica que llegó gracias a la influencia de misioneros chinos y coreanos, definida como “el arte de grabar en madera textos e imágenes en relieve para imprimir multitud de ejemplares o copias”⁹. Este método de reproducción de contenido sería también antecesor de la renombrada imprenta de Gutenberg, y permitió un gran avance en la producción de textos para crear cada vez más ejemplares, también introdujo el formato libro en el país para adaptar sus textos en otras presentaciones, después de todo sólo existía el rollo como formato para escribir e ilustrar; sin embargo esta reproducción solo se

⁹ VELDUQUE, María Jesús. El origen de la imprenta: la xilografía. La imprenta de Gutenberg. En: Revista de Claseshistoria. [En línea]. (15 de septiembre de 2011), Artículo N° 224. ISSN 1989-4988, pág. 2. [Citado 19 de octubre, 2023]. Disponible en: <http://www.claseshistoria.com/revista/index.html>

centraba en las letras, y se producían rollos en masa con los clásicos Sutras, escritos sagrados budistas.

En este contexto aparece en arte ukiyo-e, que influirá en la forma de entender las artes gráficas. Como vanguardia artística, la principal aportación son las primeras narraciones ilustradas; se trataba de acompañar las ilustraciones con un texto explicativo sobre la acción que se representa. También se empiezan a tratar otras temáticas en los medios gráficos hasta la fecha no explorados, como pueden ser los temas sociales, históricos o eróticos¹⁰.

El arte Ukiyo-e, conocido también como “pinturas del mundo flotante”, eran ilustraciones que se producían por medio de xilografía, estas incluían una palabra o texto breve que indican las acciones o situaciones que representaban las imágenes, fue pensado así para que las clases medias y el pueblo pudieran adentrarse en el mundo del arte y comprender los temas sociales y habilidades que siempre estuvieron destinadas a los sectores de la elite, pues, a futuro, Japón estaba pensando en dejar su sistema social feudal y creía oportuno que en su totalidad la población pudieran aprender a leer y analizar las ilustraciones.

Con el paso de los años, las ilustraciones con letras se volvieron cada vez más comercializadas, aparecieron estampillas, rollos con valor artístico, un aumento en la nueva imprenta que nacía en Japón, un avance tecnológico no solo para el arte, también para la cultura y la sociedad, pero, lo más importante fue que el Ukiyo-e es considerado antecesor del manga por combinar dos artes, imagen y letras, y sería gracias a esta evolución artística que se multiplicaron los negocios de libreros, también apareciendo las editoriales ubicadas en las principales ciudades como Kioto o Edo¹¹, y comenzaron a buscar personas especializadas en dibujar, escribir, grabar, estampar, y

¹⁰ MARTÍNEZ, Op. Cit., pág. 3.

¹¹ Edo era el antiguo nombre de actual de ciudad de Tokio, cambiado en 1868 con el comienzo de la era Meiji y el cambio político y social que estaba teniendo en ese entonces.

hacer xilografía, no solo por el desarrollo artístico sino por el alcance económico que influía en la época Edo.



Ilustración 12. La gran ola de Kanagawa, obra del arte Ukiyo-e de Hokusai. Fotografía tomada en línea de Metropolitan Museum of Art.

El arte Ukiyo-e no solo es una base para el manga moderno por su transición y proceso, es debido a este movimiento que la palabra “manga” aparece, todo gracias a Katsushika Hokusai, un artista experto y máximo representante de este movimiento, “fue acuñado por Hokusai en la primera mitad del siglo XIX. En él se unían dos términos: *man* que significa «caprichoso» y *ga* que significa «garabato». Por lo tanto, etimológicamente, la palabra significa «dibujos caprichosos»¹². Gracias a él se sentaron las bases del cómic japonés moderno, es el creador del primer manga registrado, titulado Hokusai Manga; por ende, Hokusai es considerado el primer mangaka de la historia, palabra que significa “artista de cómics y es el término usado para dirigirse a los autores de manga.

El manga de Hokusai comenzó como una recopilación de pinturas o ensayos espontáneos registrados en un total de 15 volúmenes, su publicación era una prueba

¹² DE CABO BAIGORRI, Op. Cit., pág. 358.

de posturas artísticas y estilos con ilustraciones narrativas, lo que no predijo fue el éxito y popularidad que este género tuvo, logró una influencia no solo en Japón, sino también en el extranjero, como un modelo artístico para las nuevas generaciones de dibujantes y pintores.



Ilustración 13. El manga de Hokusai. Fotografía tomada en línea de Library of Princeton University.

La separación definitiva del manga con el Ukiyo-e se debía a que su manga comenzaba recopilando simples dibujos que inicialmente no elaboraba con xilografía, volvió al tradicional uso de tinta china, los colores eran escasos, era un juego de blanco y negro, elemento completamente exclusivo y destacable del manga, un aspecto que aún persiste en el manga actual, como una de sus principales características.

2.3. Era Meiji (1868-1912)

Para este momento, Japón se propuso definitivamente dejar su introversión y se permitió a sí mismo abrirse al mundo y compartir con el exterior su realidad; todo comenzó con una revolución y guerra civil que terminó con el derrocamiento del Shōgun¹³ Yoshinobu Tokugawa¹⁴ en 1867, acontecimientos que permitieron una

¹³ Shōgun era el término usado para referirse a los emperadores, su uso fue abolido en 1868 con el comienzo de la era Meiji.

renovación política que acabó el feudalismo en el país y dio origen a la era Meiji.

El modo de producción capitalista lanzado por la “revolución industrial” fue el regalo y la maldición de Europa al mundo. Contrariamente en Japón, si nos apegamos a la idea del feudalismo decimonónico, fueron las propias fuerzas feudales las que se lanzaron a encabezar el proceso de modernización, de ahí la controversia si el conjunto de eventos ocurridos en 1868, denominados en la historiografía japonesa como Meiji ishin, deba considerárseles como “revolución”, “restauración” o “renovación”¹⁵.

A raíz del nuevo orden social y político que se estaba implementando para evolucionar y crecer como país, alejados de ideologías extranjeras, la cultura que Japón estaba a punto de mostrarle al mundo se iba a convertir en una moda y fenómeno cultural que llamarían Japonismo. Este suceso se define como la influencia que tuvo el arte nipón en el arte de Occidente, sin embargo, cabe mencionar que no solo está limitado a la influencia de las técnicas artísticas, por el contrario, también se refiere a un enorme aumento en el comercio y relaciones con otras naciones, exportando varios de sus productos, entre los que se encontraba el manga; este género tuvo un enorme recorrido para ser lo que tenemos hoy en día, gracias a este proceso de renovación, “[...] el manga contemporáneo, nacido sin más aspiración que la de entretener a la juventud japonesa, se exportó al extranjero, y a pesar de su enorme especificidad nacional alcanzó un gran éxito entre el lector occidental”¹⁶.

Llevar el manga al extranjero permitió que se descubrieran nuevos métodos de producción de libros para hacerlos más comerciales colocándolos en secciones de

¹⁴ Yoshinobu Tokugawa (1837-1913) fue un militar japonés del periodo Edo y decimoquinto, y último, shōgun de la historia.

¹⁵ LOAIZA BECERRA, Martha. El feudalismo japonés. En: Portes: Revista mexicana de estudios sobre la Cuenca del Pacífico [En línea]. (junio 2012), Vol, 6, Nº. 11. Pág. 13. [Citado 10 de octubre, 2023]. Disponible en: <https://revistasacademicas.ucol.mx/index.php/portes/issue/view/portes-iii-vol-6-no-11>

¹⁶ SANTIAGO, José Andrés. Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa. [En línea]. 2 ed. España: Universidad de Vigo. 2013, pág. 57 [Citado 23 de octubre, 2023]. Disponible en: <https://www.investigacion.biblioteca.uvigo.es/xmlui/handle/11093/4430>. ISBN 978-84-15097-79-2

entretenimiento en revistas o prensas. Una de las más destacadas fue la revista *Japan Punch*, fundada por Charles Wirgman en 1862, él era un caricaturista y dibujante inglés que viajó al país del sol naciente para aprender del Japonismo y las artes compartidas. Debido a la enorme popularidad de las nuevas tiras cómicas en la revista se incrementó su publicación, distribución y alcance, el cual se comenzaba a notar con publicaciones en el exterior. El primer manga que tuvo este honor fue *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (El viaje a Tokio), del mangaka Rakuten Kitazawa, considerado el primer dibujante de manga moderno, que siempre conservó el estilo y técnica del manga desarrollado en su país de origen, recordando el cuidado de sus tradiciones y rescatando el término “manga” que Hokusai había creado.



Ilustración 14. *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu*, manga de Kitazawa. Fotografía tomada en línea de Revista Ecos de Asia.

2.4. Siglo XX y actualidad (2023)

Cuando el manga escaló popularmente entre los lectores, los mangakas consideraron la inclusión de nuevos temas y públicos a los cuales dirigirse, así, su objetivo inicial de ser material de lectura exclusivo para las clases altas se olvidaría para que cualquiera, sin importar su condición social, pudiera ser un lector.

El manga para niños tuvo su primer gran éxito en 1923 con Shô-chan no Bôken (“Las aventuras de Shô-chan”), creadas por Katsuishi Kabashima para el diario Asahi Graph, y con similitudes formales y narrativas al Tintín de Hergé, o a Yellow Kid, de Richard F. Outcault, considerada la primera historieta dibujada con bocadillos en EEUU¹⁷.

Los mangakas comenzaron a interesarse por nuevos temas que ilustrar en sus historias, trataron de crear contenido con diversos temas, emplearon el modelo americano con cuadros y viñetas con los diálogos de los personajes, llamándolos *Yon-Koma-manga*, el cual era una tira cómica de cuatro viñetas, el manga se actualizó y adaptó de diversas maneras para su distribución. Además del manga para niños, se trabajó en mangas para adultos que tratarán temas más serios o sobre la vida diaria de una persona con epopeyas y humor.

Entre los nuevos temas trabajados destacaría el heroísmo, los cómics americanos mostraban a héroes realizar hazañas valientes y formidables, gracias a ello existió *Ogon Bat* de Ichiro Suzaki y Takeo Nagamatsu. Desde este periodo los mangas cuentan con diferentes temas y públicos, siempre manteniendo su origen y abierto a nuevos cambios que han permitido la existencia del manga moderno.

Años después llegaría Osamu Tezuka (1928-1989), llamado “dios del manga”, fue un dibujante de manga y animador japonés que influyó en el desarrollo y la producción del concepto de manga que se tenía construido desde el siglo XIX. Tezuka fue un renovador para el género, su primer gran aporte al proceso de dibujo de manga fue usar el formato storyboard¹⁸, lo que abrió la posibilidad de que las acciones de los personajes puedan ocupar más de dos viñetas y también revolucionó el dibujo y la

¹⁷ *Ibíd.*, pág. 63.

¹⁸ Es una herramienta gráfica que forma una guía visual mediante la cual se pueden previsualizar las secuencias de dibujos, que permiten aproximar la idea visual de un producto cinematográfico.

distribución de la secuencia de las acciones, incluso retomó la ilustración sin palabras para crear en el lector una sensación de movimiento y desplazamiento las cuales pretendían que el lector disfrutará de la experiencia lectora como si fuera una animación. Su obra cumbre se titula *Astroboy* (Tetsuwan Atom), publicada entre 1952-1968, se convirtió en una de las series más longevas y conocidas del género futurista y ficcional, trataba de un niño robot con superpoderes en un mundo futurista. La importancia de esta obra con el manga se debe a que en 1963 se emitió por primera vez como serie de animación o, para este entonces, el conocido y futuramente renombrado anime.

En nuestros días, gracias al alcance del anime a nivel internacional, se comenzó una enorme distribución de contenido nipón que ha llegado al corazón de muchos, con el tiempo el manga se popularizó de tal manera que el encanto de los lectores extranjeros contribuyó al mercado editorial, siendo las editoriales las responsables de su llegada a Occidente.

3. Proceso de edición e impresión del manga

En Occidente son pocas las editoriales que han conseguido editar el manga, principalmente en Latinoamérica se encuentre Panini Manga, con sede en México y Argentina; Ivrea en España y también con sede en Argentina; y ECC Ediciones y Norma Editorial en España.

El proceso de edición del manga es largo y complejo, hay muchos requisitos y fases en la edición de la obra, sin embargo, antes de ser publicado en un tomo o volumen individual primero es anunciado su debut en la revista de una editorial especializada en la publicación de este género, en las cuales se suelen promocionar los capítulos de los mangas y se analizan los alcances y popularidad de la obra, con el objetivo de que

los editores puedan definir si es adecuado valorar la obra para ser publicada individualmente.



Ilustración 16. Ilustración de un manuscrito inicial anexado al volumen. Fotografía tomada del volumen N°29 de My Hero Academia, de Editorial Panini Manga.

Las series que logran publicarse fuera de la revista comienzan a ser distribuidas en otros formatos en Japón, luego las editoriales extranjeras deben trabajar de la mano con los dueños de los derechos de la obra para comenzar el proceso de edición.

La primera etapa del proceso es la adquisición de la licencia a la editorial original japonesa. Se trata de un proceso complejo y dilatado en el tiempo: las editoriales japonesas han sido tradicionalmente reacias a dejar sus licencias en manos de editoriales extranjeras, especialmente las pertenecientes a los títulos más populares y queridos en el mercado local, llegando incluso a oponerse a la cesión de los derechos aun sabiendo que ello le puede producir daños económicos¹⁹.

¹⁹ ALONSO, Cristina. La localización del manga en el mercado español actual: Un análisis sobre las barreras lingüísticas y las alternativas para su adaptación. [En línea]. Grado en Estudios de Asia Oriental. Sevilla: Universidad de Sevilla. Departamento de Filologías Integradas. 2019. Pág. 29. [Consultado: 29 de noviembre de 2023]. Disponible en: <https://idus.us.es/handle/11441/131668>

Las editoriales japonesas suelen buscar editoriales extranjeras que les garanticen un trabajo de calidad competente y certero en las obras, lo que hace al proceso de negociación delicado y lento en Occidente. Como parte del acuerdo se contacta al editor original y se discuten los derechos de licencia, los cuales incluyen los costos, restricciones de uso, las expectativas de la editorial y sus planes para el título en el exterior, esto implica que también se debe ofrecer, por parte de los aspirantes, un plan de distribución en los que se notificará a la editorial original sobre el alcance de la obra. Cuando la editorial obtiene los derechos de publicación de la obra, inmediatamente comienza el proceso de traducción.

En la traducción del manga se cambia cualquier texto en japonés a español, desde diálogos, onomatopeyas, comentarios, etc. Después de la traducción, el documento traducido se entrega a un editor para que lo revise, elabore corrección de estilo y vuelva a escribir las traducciones.

La corrección de estilo o corrección de originales es la primera corrección que se lleva a cabo. Por lo tanto, es una corrección que se hace del original y que tiene como finalidad preparar el texto lingüística, gramatical, ortográfica, semántica y léxicamente [...].

En el caso de que la obra haya sido traducida, es muy posible que el traductor se haya centrado más en el contenido que en la forma. Así pues, el corrector de estilo aplicará conocimientos gramaticales y culturales, en general, y específicos del tema si conviene²⁰.

Esta fase es muy creativa y ociosa debido a que la traducción resultante suele quedar muy ambigua y literal, lo que se puede arreglar modificando el mensaje literal original cuando haga falta para lograr este propósito. Hay casos en los que se hace un juego de palabras, por ejemplo, un chiste, que si se traduce literalmente se pierde la intención,

²⁰ POLO, Magda. Creación y gestión de proyectos editoriales. [En línea]. 1 ed. España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. 2007, pág. 93, [Citado 29 de noviembre, 2023]. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/352487416/Magda-Polo-Pujadas-Creacion-y-Gestion-de-Proyectos-Editoriales-pdf>

por lo tanto, se puede recurrir a notas a pie de página para explicar al lector el mensaje original y evitar que se pierda, aunque siempre se trata de que la traducción exprese el mismo mensaje que el texto original. Se procura que la cantidad del texto quepa en los globos para ver si es necesario acomodarlos, después de todo, en su mayoría, el texto y los diálogos de los personajes se conservan en las nubes de texto.

Cuando se tiene un primer borrador del manga en español, se envía a un diseñador gráfico para que elabore una lectura fluida y evalúe la coherencia y cohesión del texto. Él hace esta fase porque debe colocar y acomodar los textos y diálogos en cada página teniendo cuidado con los rebases y los márgenes de seguridad para que no se mutilen las ilustraciones ni el texto, cuando termina esta etapa un editor vuelve a realizar una revisión en búsqueda de errores textuales o visuales.

Finalmente se hace una revisión editorial completa que garantice la calidad del producto y se rectifica que no hayan quedado errores pendientes, principalmente el orden de la paginación porque inmediatamente terminado se sube a un servidor de imprenta en una maqueta o volumen preliminar, el cual llega a un área de pre-prensa, quienes reciben los archivos, revisan que concuerden con la versión final, inspeccionan que cada página de la maqueta en español coincida en su totalidad con las páginas en japonés, rectifican el número de página y generan una maqueta nueva para obtener el visto bueno de la editorial.

La etapa de preedición es también la de la confección de la maqueta; es decir, del diseño de la colección o de la elaboración de su proyecto gráfico, un elemento que formará parte de su personalidad y que la distinguirá de otras colecciones del mercado. Diseñar la colección implica tomar decisiones gráficas tanto para las cubiertas como para los interiores, y siempre supone una determinada combinación de elementos variables, que cambiarán título a título, por lo general dentro de una gama de posibilidades²¹.

²¹ PICCOLINI, Patricia. De la idea al libro: Un manual para la gestión de proyectos editoriales. Responsabilidad subordinada. México: FCE, 2019. Pág. 228. ISBN: 978-607-16-5670-4

En esta etapa las imprentas usan las máquinas de impresión plotter para generar la maqueta que será usada exclusivamente en la revisión de tomos para comparar los tonos de imprenta con la obra original, es necesario que los colores de la portada coincidan lo máximo posible en su versión japonés debido a que en el acuerdo para adquirir la licencia se promete el respeto por el aspecto original del manga.

En la sección de prensa se producen placas en otra maquinaria: CTP (Computer To Plate), las cuales sirven como negativos o borradores impresos en papel, los cuales entran a la imprenta para servir de modelo.

[...] Es un sistema que está muy en auge y que tiene como principal ventaja para el editor el hecho de permitirle ahorrar el coste de filmación de los fotolitos (ya que éstos no son necesarios porque el documento digital va directo a plancha). Como hemos comentado en el apartado anterior, con este sistema obtendremos unas pruebas que se denominan Plotters, equivalentes a las ozálidas.²².

Con el sistema CTP las imprentas reducen el tiempo y materiales necesarios para la producción, aumenta la calidad de la hoja impresa y contribuye a una producción más eficaz. Para la impresión de las ozálidas o fotocopias del contenido hay un extremo cuidado en mantener y cuidar la resolución del manga que por lo general es de 1800 y 2400 puntos por pulgada, lo que permite en la evaluación de calidad observar con claridad los tonos grises y efectos que se generan en la trama de puntos.

La plancha entintada posee una fina película de tinta adherida que pasa al caucho. La transferencia de la imagen de tinta desde la plancha hasta el caucho es el «offsetting» al que se hace referencia en el nombre del proceso.

La imagen de tinta del cilindro con un caucho se transmite invertida y pasa a la hoja que se acerca a dicho cilindro mediante las pinzas. El cilindro de la impresión aplica una presión uniforme en la hoja y garantiza que la imagen entintada se transfiera

²² POLO, Op. Cit., pág. 103.

correctamente desde el caucho al papel²³.

Cuando el offsetting termina la imprenta entrega pliegos impresos por los dos lados para pasar por el primer control de calidad con el objetivo de confirmar las medidas usadas en los otros procesos de producción y ver la densidad y uniformidad de la tinta. Los pliegos que usan al inicio del proceso originalmente tienen una densidad de entre 1,15 a 1,20 m, pero cuando se les añade la tinta se reduce aproximadamente entre 1,10 a 1,05 m, conllevando a que se deba revisar varias veces que la impresión no salió defectuosa.

En la imprenta se utilizan plóters de cortes que se encargan de realizar los dobleces del material, los mangas se componen entre 10 y 12 pliegos así que se inicia colocando los pliegos ya doblados, los cuales pasan por las cintas transportadoras en un Taco, un conjunto de pliegos doblados antes de ser encuadernado, este se mueve por las bandas de transporte y sale de la máquina ya armado y con forro, el cual se forma, se ensambla con goma y pasa por un tren de secado para finalmente pasar por el corte de los extremos del libro.

A diferencia de las otras secciones en el área de empaquetado hay trabajo manual, cada persona puede llegar a empacar aproximadamente 2 mil ejemplares por día, los cuales luego de prepararse se almacenan en cajas y se sellan con cinta, la cual se procura que sea fuerte para que al pegarla sea difícil retirar para garantizar que los mangas no se salgan de la caja y puedan afectarse en su distribución a las librerías y tiendas autorizadas para su venta.

²³ HASLAM, Andrew. Creación, diseño y producción de libros. [En línea]. 1 ed. España: Blume. 2007, pág. 216, [Citado 4 de diciembre, 2023]. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/407307187/Creacion-diseno-y-produccion-de-libros-Andrew-Haslam-pdf>

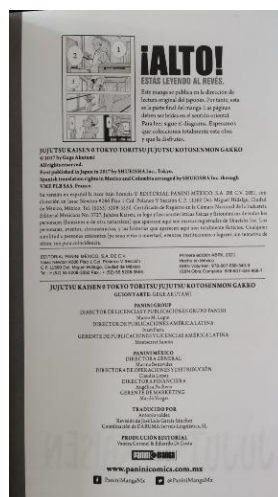


Ilustración 17. Página final del volumen indicando la direccionalidad de su lectura y la información de los derechos de licencia y miembros de la editorial. Fotografía tomada del volumen N°0 de Jujutsu Kaisen, de Editorial Panini Manga.

3.1. Formatos del manga

El manga se ha publicado en diferentes formatos a lo largo de su producción en el mundo editorial, en sus orígenes lo encontramos como una historia en rollos e-makis hasta llegar al libro, del cual existen diversas versiones cada uno con sus respectivas medidas y materiales, para ser preparados y publicados. Actualmente los mangas se encuentran principalmente en revistas especializadas y dos formatos de libro, aunque, por supuesto existen más tipos de formatos para su publicación.



Ilustración 18. Ejemplo de una colección completada de cuatro volúmenes. Fotografía tomada de los volúmenes N°1, 2, 3, 4 de Danganronpa The Animation, de Editorial Ivrea.

3.1.1. Revistas Manga Magazine

Los mangas se comienzan a distribuir mediante revistas como publicaciones serializadas llamadas Zasshi, en las cuales se publican capítulos de diez y veinte series distintas.

El tamaño de estas revistas es el JIS B5 (18,2 x 25,7). La publicación en revista, pero, tiene un problema, y es que la calidad del papel que estas tienen es baja, ya que no son un objeto a conservar -y por ello, existen los tankôbon, los tomos recopilatorios-, normalmente impresas a un solo color (negro)²⁴.

Estas revistas cuentan con una periodicidad semanal, quincenal o mensual, lo que les permite trabajar y publicar diferentes géneros demográficos como el Seinen o Josei, los cuales requieren de más tiempo en su producción, mientras que los géneros juveniles como el Shônen y Shôjo tienen un ritmo más elevado de trabajo, abarcando entre 15 y 32 páginas cada siete o quince días.

²⁴ LLAURADÓ, Pau. Manga. [En línea]. Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña. Pág. 29. [Consultado: 29 de noviembre de 2023]. Disponible en: <https://premisrecerca.uvic.cat/sites/default/files/webform/manga.pdf>



Ilustración 19. Portada conmemorativa por los 50 años de la Revista Weekly Shōnen Jump de la Editorial Shūeisha, una de las más populares entre los lectores de Manga. Fotografía tomada IGN Latinoamérica.

3.1.2. Tankobon

Este formato suele ser el más usado para la publicación del manga, si una serie tiene mucho éxito en su publicación en revista, toda la serie se compila y se publica en varios volúmenes denominados Tankobon. “Suelen rodar las 200 páginas en blanco y negro (aunque en ocasiones las primeras páginas son a color), encuadernado en un tomito en rústica de 11 x 17 cm. Normalmente incluye una sobrecubierta a color”²⁵. Las partes de este formato C6 consisten en una tapa de cartón, encuadernado con pegamento y páginas.

3.1.3. Kanzenban

Este término aplica para ediciones especiales publicadas en formato A5 con portadas especiales para cada episodio, pueden incluir páginas a color, capítulos o historias secundarias que no aparecían en la revista original, información sobre la serie o detalles que fueron omitidos o convertidos en publicaciones en formato tankobon.

²⁵ MORELL, Xavier. La edición de cómic en España. [En línea]. Grado de Comunicación. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. 2019. Pág. 28. [Consultado: 29 de noviembre de 2023]. Disponible en: <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/91289>

“Kanzanban se puede considerar un formato más lujoso reservado a las obras más destacadas o exitosas. Contiene el doble de páginas, un mayor tamaño -14,5 x 21 cm- y en ocasiones va encuadernado en cartóné”²⁶. A diferencia del formato aizoban, este hace énfasis sobre ser una edición completa y definitiva del volumen. También se reserva su uso para mangas muy populares.

3.1.4. Aizoban

Esta edición se distingue por ser de colección y usarse en las series que tienen una enorme popularidad entre lectores, tanta que en ocasiones pueden contener objetos especiales o de edición limitada como tapas creadas únicamente para dicha edición. “En su interior podemos encontrar una mejor calidad en la impresión y un ensamblaje cocido, para darle mayor manejo y facilitar la lectura a la persona”²⁷. Suelen ser tomos más caros por usar materiales de calidad más elevada, pueden usar un tipo de papel especial para la tapa y para la impresión del contenido. Al ser únicos son impresos en una cantidad limitada lo que aumenta su precio y exclusividad.

3.1.5. Bunkoban

El bunkoban es un tankobon impreso en un formato de novela de bolsillo. Su tamaño es A6 con medidas de 18 x 13 cm. aproximadamente y suelen ser más gruesos que el tankobon original.

Con un tamaño un poco superior a los Tankobon, esta edición se caracteriza por su facilidad y comodidad en la lectura.

En su interior contiene, normalmente, hojas a color, pero siempre existe una versión con hojas en blanco y negro que permite mantener la tradición en estos. En este formato se pueden encontrar historias de manera simple o de manera doble²⁸.

²⁶ *Ibíd.*, pág. 28.

²⁷ Diferentes formatos Cómics y Mangas. [En línea]. En: Scribd. Pág. 4. [Consultado: 4 de diciembre de 2023]. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/655869133/Diferentes-formatos-Comics-y-Mangas>

²⁸ *Ibíd.*, pág. 3.

En esta edición hay una nueva tapa que se diseña específicamente para esta, siendo también es distintivo ante el tankobon.

3.1.6. Soshuhen

“Este formato editorial fue inaugurado por el sello Shueisha en 2008. Tiene un formato similar al B5 (25 x 17,6 cm.) y suele ofrecer nuevos contenidos, redibujados, extras o artículos, además de servirse en tomos más gruesos”²⁹. Este formato puede tener más páginas que el tankobon, lo que permite más capítulos en menos tomos; comparte similitudes con el formato kanzenban, como las portadas especiales por episodio y las páginas especiales a color. Un aspecto de su unicidad es que pueden obsequiar un póster o alguna entrevista sobre el autor.

3.1.7. Wide-ban

De medidas 15 x 21 cm, los wide-ban (o waidoban) suelen ser de tamaño A5, distinguiéndose así de los tankōbon que recopilan series de shōnen o de shōjo. No solo son más grandes, también suelen ofrecer mayor número de páginas”³⁰, por lo tanto una serie publicada así contendrá menos tomos que en la edición tankobon. Este formato suele ser más usado para publicar mangas de demografía Seinen o Josei después de ser serializados en las revistas.

3.1.8. Shinsōban

“Los shinsōban son ediciones renovadas que suelen incluir páginas a color, extras y

²⁹ BARRERO, Manuel. Sōshūhen. [En línea]. Revista Tebeosfera. (2022). [Consultado: 4 de diciembre de 2023]. Disponible en: <https://www.tebeosfera.com/conceptos/soshuhen.html>

³⁰ BARRERO, Manuel. Wide-ban. [En línea]. Revista Tebeosfera. (2022). [Consultado: 4 de diciembre de 2023]. Disponible en: <https://www.tebeosfera.com/conceptos/wide-ban.html>

nuevas portadas de los autores”³¹. Puede usarse esta edición para reeditar series publicadas inicialmente en tankobon, en la nueva versión pueden dibujarse nuevamente algunas escenas y reescribir algunos diálogos. También permite comprimir la cantidad de volúmenes totales de la obra.

4. Conclusiones

Una de las razones por las que elegí profundizar mi conocimiento sobre el manga es por el gran apego y emoción que siento al leerlo, me resulta fascinante e inspirador, y, a lo largo de esta investigación me he dado cuenta de que este género está repleto de características y elementos que lo componen desde que existe, sin embargo eso no se detiene ahí, aunque hayan pasado varios siglos desde su nacimiento, el manga ha evolucionado y se encuentra en constante crecimiento.

Desde sus orígenes se presentó como una secuencia lineal de dibujos con pocas letras hasta llegar a ser toda una composición narrativa y gráfica; los temas que los primeros dibujantes ilustraban manifestaban su contexto social, político y cultural, y ahora cuenta con nuevos géneros temáticos y demográficos, como el Shōjo, Shōnen, Josei, Seinen y Kodomo, los cuales demuestran su evolución y han dado apertura a la creación de identidad propia en cada manga con las técnicas de dibujo y estilo gráfico que los mangakas utilizan; y no solo se han dejado de lado los antiguos temas y estilos de dibujo, la costumbre de dibujar en negro y blanco aún se mantiene, argumentando que su uso permite hacer más expresivas y realistas las historias, logrando ser una de las características más destacables del manga.

³¹ MORIANO, Salomón. Antroponimia, caracterización y "otakuismo": Factores clave para la traducción del manga "Sailor Moon". En Revista Tebeosfera. [En línea]. (2018), Nº. 7. ISSN 1579-2811, pág. 12. [Citado 4 de diciembre, 2023]. Disponible en: https://www.academia.edu/36950555/Antroponimia_caracterizaci%C3%B3n_y_otakuismo_Factores_clave_para_la_traducci%C3%B3n_del_manga_Sailor_Moon

Con la gran recepción que ha tenido el género en Occidente, las editoriales ha asumido una gran responsabilidad al involucrarse con él, hay una enorme cantidad de información y detalles que se deben tener en consideración, y gracias al proceso editorial ha sido posible darse cuenta del extremo cuidado que se tiene con el manga, las editoriales se encargan de que las características como la direccionalidad hacia la izquierda y otros elementos literarios como textos, diálogos, onomatopeyas, pies de página, títulos, etc., se mantengan y destaquen, después de todo son las características que definen e identifican la unicidad del manga.

Como cualquier otro género literario el manga ha sido hecho para ser leído. Su lectura es tan absorbente que ha inspirado a los lectores porque en su interior hay algo muy atractivo, desde sus características e historia; y se espera que supere sus alcances actuales para seguir ganando un espacio en el corazón de los lectores.

5. Bibliografía

ALONSO, Cristina. La localización del manga en el mercado español actual: Un análisis sobre las barreras lingüísticas y las alternativas para su adaptación. [En línea]. Grado en Estudios de Asia Oriental. Sevilla: Universidad de Sevilla. Departamento de Filologías Integradas. 2019. 70 págs. [Consultado: 29 de noviembre de 2023]. Disponible en: <https://idus.us.es/handle/11441/131668>

BARRERO, Manuel. Sōshūhen. [en línea]. Revista Tebeosfera. (2022). [Consultado: 4 de diciembre de 2023]. Disponible en: <https://www.tebeosfera.com/conceptos/soshuhen.html>

BARRERO, Manuel. Wide-ban. [en línea]. Revista Tebeosfera. (2022). [Consultado: 4 de diciembre de 2023]. Disponible en: <https://www.tebeosfera.com/conceptos/wide-ban.html>

DE CABO BAIGORRI, Marian. El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa. En: Revista Espacio, tiempo y forma [En línea]. (23 de junio de 2014), N° 26. ISSN 1130-0124, págs. 355-375. [Citado 19 de octubre, 2023]. Disponible en: [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:ETFSerieV-2014-](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:ETFSerieV-2014-5065/Manga_imagen_lenguaje.pdf)

[5065/Manga_imagen_lenguaje.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:ETFSerieV-2014-5065/Manga_imagen_lenguaje.pdf)

Diferentes formatos Cómics y Mangas. [en línea]. En: Scribd. Pág. 4. [Consultado: 4 de diciembre de 2023]. Disponible en:

<https://es.scribd.com/document/655869133/Diferentes-formatos-Comics-y-Mangas>

FORERO PIÑEROS, Jofre Anderson; HERRERA HERNANDEZ, Mony Carolina y NARVÁEZ ORTIZ, Byron Javier. El manga, una herramienta didáctica en los procesos de lectura. [En línea]. Programa de Humanidades y Lengua castellana. Bogotá D.C: Corporación Universitaria Minuto de Dios. Facultad de Educación. 2015. 50 págs. [Consultado: 8 de noviembre de 2023]. Disponible en:

<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/4028>

HASLAM, Andrew. Creación, diseño y producción de libros. [En línea]. 1 ed. España: Blume. 2007, 256 págs. [Citado 4 de diciembre, 2023]. Disponible en:

<https://es.scribd.com/document/407307187/Creacion-diseno-y-produccion-de-libros-Andrew-Haslam-pdf>

LLAURADÓ, Pau. Manga. [En línea]. Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña. 51 págs. [Consultado: 29 de noviembre de 2023]. Disponible en:

<https://premisrecerca.uvic.cat/sites/default/files/webform/manga.pdf>

LOAIZA BECERRA, Martha. El feudalismo japonés. En: Portes: Revista mexicana de estudios sobre la Cuenca del Pacífico [En línea]. (junio 2012), Vol, 6, N°. 11. 25 págs.

[Citado 10 de octubre, 2023]. Disponible en:

<https://revistasacademicas.ucol.mx/index.php/portes/issue/view/portes-iii-vol-6-no-11>

MARTÍNEZ, José María. Manga y anime: la historia ilustrada. En: Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa [En línea]. (2016), N^o. Extra-3. ISSN 2171-4959, 10 págs. [Citado 9 de octubre, 2023]. Disponible en:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6096393>

MORELL, Xavier. La edición de cómic en España. [En línea]. Grado de Comunicación. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. 2019. 60 págs. [Consultado: 29 de noviembre de 2023]. Disponible en: <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/91289>

MORIANO, Salomón. Antroponimia, caracterización y "otakuismo": Factores clave para la traducción del manga "Sailor Moon". En Revista Tebeosfera. [En línea]. (2018), N^o. 7. ISSN 1579-2811, 14 págs. [Citado 4 de diciembre, 2023]. Disponible en: https://www.academia.edu/36950555/Antroponimia_caracterizaci%C3%B3n_y_otakuismo_Factores_clave_para_la_traducci%C3%B3n_del_manga_Sailor_Moon

PICCOLINI, Patricia. De la idea al libro: Un manual para la gestión de proyectos editoriales. Responsabilidad subordinada. México: FCE, 2019. 355 págs. ISBN: 978-607-16-5670-4

POLO, Magda. Creación y gestión de proyectos editoriales. [En línea]. 1 ed. España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. 2007, 134 págs. [Citado 29 de noviembre, 2023]. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/352487416/Magda-Polo-Pujadas-Creacion-y-Gestion-de-Proyectos-Editoriales-pdf>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.6 en línea]. Madrid. [Consultado: 8 de noviembre de 2023]. Disponible en:

<https://dle.rae.es/historieta>

SANTIAGO, José Andrés. Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa. [En línea]. 2 ed. España: Universidad de Vigo. 2013, 598 págs. [Citado 23 de octubre, 2023]. Disponible en: <https://www.investigobiblioteca.uvigo.es/xmlui/handle/11093/4430>.
[ISBN 978-84-15097-79-2](#)

TORRENTS, Alba. Ninjas, princesas y robots gigantes: Género, formato y contenido en el manganime. En Revista Con A de animación (Revista anual del Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria) [En línea]. (2015), Nº. 5. ISSN 2173-3511, págs. 158-172. [Citado 21 de noviembre, 2023]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5628684>

VELDUQUE, María Jesús. El origen de la imprenta: la xilografía. La imprenta de Gutenberg. En: Revista de Claseshistoria. [En línea]. (15 de septiembre de 2011), Artículo N° 224. ISSN 1989-4988, 8 págs. [Citado 19 de octubre, 2023]. Disponible en: <http://www.claseshistoria.com/revista/index.html>

YOKITO, Tanaka. Cómics y animación japonesa. El origen del cómic en Japón. En: Academia Mexicana Japonesa Tokiyo Tanaka, A.C. [En línea]. Disponible en: <http://academiamexicanajaponesa.com.mx/>