

La relación manga-anime

como evolución de una narrativa gráfica

The manga-anime relationship as the evolution of a graphic narrative

Por Angie M. Alquicira Salazar

Resumen: El objetivo de este texto es presentar las definiciones y los puntos de encuentro entre el *manga* y el *anime*, así como su origen que data de hace varios siglos. Asimismo, se presentan algunas de las historias más recientes y su temática, como *Dragon Ball* (1984), *Pokémon* (1997), *One Piece* (1999), *Bleach* (2004), *My Hero Academia* (2015), *Demon Slayer* (2019), *Chainsaw Man* (2022), entre otros.

Palabras clave: manga, anime, narrativa, gráfica.

Abstract: The purpose of this text is to present the definitions and meeting points between manga and anime, as well as their origin dating back several centuries. Also, some of the most recent stories and their subject matter are presented, such as *Dragon Ball* (1984), *Pokémon* (1997), *One Piece* (1999), *Bleach* (2004), *My Hero Academia* (2015), *Demon Slayer* (2019), *Chainsaw Man* (2022), among others.

Keywords: manga, anime, narrative, graphic.

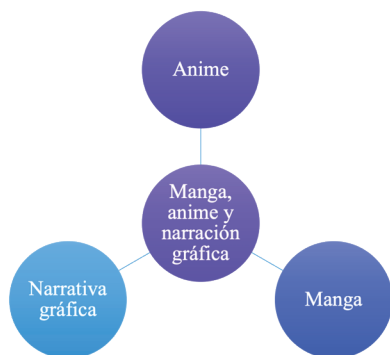


Ilustración: Joaly Olascoaga

Manga es la palabra japonesa para designar las historietas o tiras cómicas. Es una parte muy importante del mercado editorial de Japón y motiva adaptaciones a distintos formatos: series de animación (*anime*) o de imagen real, películas, videojuegos y novelas que, desde los años ochenta, han conquistado los mercados occidentales (Figura 1).



Figura 1. Manga, anime y narración gráfica



Fuente: Elaboración propia

A principios del siglo XIX, el pintor Hokusai Katsushika, autor de *La gran ola de Kanagawa*, acuñó el término *manga* combinando lo informal (漫画) y el dibujo (画), que se puede traducir al español como dibujos caprichosos o garabatos. Al profesional que dibuja *mangas* se conoce como *mangaka*.

Sin embargo, esta tendencia es más antigua. Las ilustraciones conocidas como *Pergaminos de animales y humanos jugueteando* o *Chōjū jinbutsu giga* (Figura 3), creados entre los siglos XII y XIII, son considerados los primeros mangas japoneses. En el año 1902 se publica el primer *manga*, titulado *Tagosaku y Mokube de turismo en Tokio*, de Kitazawa Rakuten (Figura 2).

En esta expresión artística, las viñetas y páginas se leen de derecha a izquierda. El estilo más popular tiene influencia de Osamu Tezuka, “padre del manga moderno” (Galbraith, 2014), quien, además, creó una serie de 150,000 páginas y seis películas animadas con personajes como Kimba,

Figura 2. Tagosaku y Mokube de turismo en Tokio



Fuente: Animanga Wiki, s/a.

Figura 3. Pergaminos de animales y humanos jugueteando



Fuente: Konsanji, 2021.

el León Blanco, y Astroboy. Este último ha trascendido junto con otras animaciones, como *One piece* (1997), *Golgo 13* (1968), *Dragon Ball* (1984-1995), *Naruto* (1997), *Black Jack* (1970), *Kochikame* (1976-2016), *Oishinbo* (1986-2008) y *Doraemon* (1969-1996).

Hoy en día, el *manga* es una industria en crecimiento debido a las series adaptadas al *anime*, películas y videojuegos que son consumidas mundialmente. Según la editorial Widewalls, el manga ofrece algo a cada individuo para introducirlos a este mundo gráfico (Sánchez, 2023).

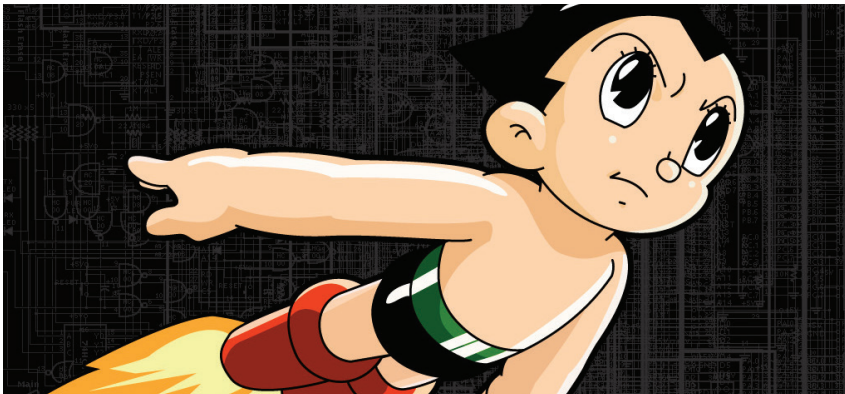
Como consecuencia del *manga* surge el *anime* (アニメ), que es una animación de origen japonés. Suele tratar temas y géneros diversos como el amor, aventura, ciencia ficción, cuentos infantiles, literatura, deportes, horror, fantasía, comedia, entre muchos otros.

El anime tradicionalmente era dibujado a mano, pero las tareas actuales de producción, animación y efectos visuales se realizan con aplicaciones digitales. Aun así, la mayor parte de las historias de las series en video provienen del *manga*.

En comparación con la animación occidental, el anime se enfoca menos en el movimiento y más en los detalles de la configuración y el uso de “efectos de cámara”, como la panorámica, el zoom y las tomas en ángulo.

Comprendidos estos conceptos de *manga* y *anime*, algunos ejemplos trascendentes que han abordado estas historias y que sirven para entender su evolución como narrativa gráfica son *Dragon Ball* (1984), *One Piece* (1999), *Sherlock Holmes* (1985), *Pokémon* (1997), *Ataque a los Titanes* (2013), *Neon Genesis Evangelion* (1996), *My Hero Academia* (2015), *Yuri!!! On Ice* (2016), *Tokyo Ghoul* (2014), *Vinland Saga* (2019), *Cowboy Bebop* (1998), *Demon Slayer* (2019), *Bleach* (2004), *One-Punch Man* (2015), *Psycho-Pass* (2012), *Aggretsuko* (2018), *Kill la Kill* (2013), *The Ancient Magus's Bride* (2017), *Chainsaw Man* (2022) y *Kuroko no Basket* (2012). En todos se notan los cambios gráficos y de animación que han tenido a lo largo de cuatro décadas, desde que estos elementos cobraron importancia internacionalmente. 🎨

Figura 4. Astroboy



Fuente: DeviantArt, 2009.

Referencias

- Animanga Wiki (s/a). *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu*. <https://animanga.fandom.com/es/wiki/Tagosaku_to_Mokube_no_Tokyo_Kenbutsu>.
- DeviantArt (2009). *Astroboy*. <<https://www.deviantart.com/yagami0/art/Astroboy-125955365>>.
- Galbraith, Patrick W. (2014). *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*. Tuttle Publishing. Edición Kindle.
- Konsanji (2021). *Chōjū jinbutsu giga* (Pergamino de animales jugando). <<https://kyoto-kosanji.jp/es/treasure/06/>>.
- Sánchez, Sarahí (2023). “La historia del manga”, en *Programa Universitario de Estudios sobre Asia y África*. <<https://pueaa.unam.mx/multimedia/la-historia-del-manga>>.
- Tones, John (2023). “Los 26 mejores animes de todos los tiempos y dónde verlos”, en *Xataka*. <<https://www.xataka.com/streaming/25-mejores-animes-todos-tiempos-donde-verlos>>.

雨
追

Angie M. Alquicira Salazar es Maestra en Diseño y profesora investigadora en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México.