



Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Facultad de Ciencia de la Comunicación

Análisis visual y narrativo del manga mexicano Guerrero Azteca X-Sol

Hernández Poblano Andrea Thalía

Área de ciencias sociales, humanidades y de la conducta

Para obtener el grado de licenciatura

Fecha de inicio: agosto del 2018

Fecha de término: enero del 2020

Asesor de tesis: Dra. Sarahi Isuki Castelli Olvera.



BUAP

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Índice

INTRODUCCIÒN.	1
OBJETIVO GENERAL	4
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
HIPÓTESIS	5
METODOLOGÍA	6
CAPITULO 1: SURGIMIENTO DE LA HISTORIETA MEXICANA GUERRERO AZTECA X-SOL Y EL MANGA JAPONES	8
Acercamiento al manga	8
Trayectoria	8
Primeras ideas sobre el anime	11
Primeros capítulos	16
Introducción de productos japoneses en los años 90's	18
Animes similares	20
CONCLUSION	23
CAPITULO 2. ANÁLISIS NARRATOLÓGICO	25
INTRODUCCIÓN	25
ANALISIS FORMAL	25
Macro unidades significativas.	25
Unidades significativas.	26
Micro unidades significativas.	30
DIEGESIS. ANÁLISIS DE LA HISTORIA Y GRAFICA.	33
NIVEL SEMÁNTICO.	33
NIVEL SINTACTICO	38
NIVEL PRAGMÁTICO.	40
CAPITULO 3. ANALISIS DE REFERENTES	41
INTRODUCCIÓN	41
Descripción de la imagen.	45
PRIMER PLANO	45
SEGUNDO PLANO	49
TERCER Y CUARTO PLANO	51
Desarrollo de argumentos.	54

Los dibujos y estructura son parecidos a otros animes o mangas ya que forma parte de este formato.
54

Los referentes antes mencionados en su mayoría proceden de la cultura visual que le rodea. 61

La existencia de puntos de convergencia del manga mexicano y el manga japonés. 68

CONCLUSION 71

INTRODUCCIÓN.

En esta investigación, se parte de considerar que el manga mexicano *GAX-Sol* toma aspectos de la narrativa del anime *Caballeros del Zodiaco* y los hibrida con aspectos de la cultura, mexicana y mitología azteca, y no es solo una copia de la historia del anime *Caballeros del Zodiaco*. Fundamentamos lo anterior con los siguientes argumentos: primero los personajes principales son seis, y no siempre se llevan bien, al igual que en los *Caballeros del Zodiaco* son seis personalidades y rozan entre ellos antes de ser amigos, segunda hace referencia a 12 dioses cada uno de ellos representa algún astro o elemento, este se asocia a los 12 caballeros dorados tomados de la mitología griega y finalmente existen dos dioses del inframundo aquí se vería representado como Hades y Pandora los cuales rigen el inframundo en los *Caballeros del Zodiaco*. En síntesis este manga mexicano y el anime japonés muestran similitudes en cuanto a estructura narrativa y diseño de personajes.

El siguiente trabajo hablara sobre el análisis del manga mexicano *Guerrero Azteca X-Sol* y este se hará mediante un análisis del discurso narrativo y visual en donde se llevará a cabo un análisis formal y revisaran las macro unidades significativas y estas son referente al formato, las unidades significativas que son el uso de viñetas y las micro unidades significativas como son los ballons, metáforas, onomatopeyas, etc.

Después pasaremos a un análisis de diégesis que se divide en tres:

- Nivel semántico: son las informaciones e índices. Las informaciones son todo aquello visual y narrativo que nos da información del tiempo y espacio. Y los índices es toda aquella información de características físicas de los personajes.
- Nivel sintáctico: aquí veremos la matriz actancial y los actantes, así como la sintaxis de las acciones.

- Nivel pragmático: Se relaciona el autor con la obra en un contexto socio-histórico. Y se divide en dos: contexto externo (la creación de la obra) y el contexto interno (referentes de la creación de la obra). Puede ser que en ocasiones se requiera del externo para interpretar el interno. (Talens;1988)

Finalmente respaldamos todo lo anterior con base en la consulta de dos tomos del manga Guerrero Azteca X-Sol que cuenta con 75 a 80 capítulos cada uno, como fuente primaria, y la revisión bibliográfica y material audiovisual, relacionada con el tema, como fuentes secundarias.

Desde la década de los noventa los productos japoneses como los *manga*¹, *animés*² y video juegos han tenido gran aceptación por parte del público en México. Toda esta influencia afectó a grandes y a chicos los cuales crecieron con toda esa influencia cultural marcando un periodo de sus vidas, ayudando a cultivar ideas que desarrollarían más tarde, sin dejar de lado la narrativa y el estilo de dibujo propios de estas historietas.

En el manga que se toma a analizar el dibujante y guionista Antonio Hernández de origen poblano combinó ciertos rasgos de los *animés* y el conocimiento de una cultura propia de la región en donde creció.

Al elegir este tema primero pensé en algo que me gustara y apasionara, un tema que para mí no se me hiciera complicado ya que este iba a ser llevado a tesis. Al entrar a seminario llegue a un cuestionamiento importante que era el cómo podría englobar en un mismo tema la cultura japonesa, en específico el manga o anime, con México, que relación tendrían en la forma de comunicación o medios de comunicación que se

¹ Palabra designada para referirse a la historieta que proviene de Japón o que su estilo de dibujo es muy similar. Fue ocupada por primera vez por Katsushita Hokusai.

² Se refiere a la animación de origen japonés, este puede ser de algún manga popular.

podieran comparar o complementar. Gracias a mi profesora surgió la interrogante de si algún manga o anime japonés habían influenciado uno que se creara en México, así que me puse a buscar hasta que encontré el manga mexicano *Guerrero Azteca X-Sol* y al empezarlo a leer note ciertas similitudes, en cuanto a contenido de la historia, con el anime japonés Los Caballeros del Zodiaco. Surgió la interrogante de si la introducción de una parte de la cultura japonesa había permeado para la creación de una historia en territorio mexicano.

Con respecto a la experiencia mexicana, los estudios sobre el tema han enfocado 3 grandes orientaciones:

1. Análisis mercadológicos. Algunos textos han explorado el análisis del mercado o lo que se le conoce como *media mix* y estos son estudios iberoamericanos, (Montero,2012); (Santiago, 2012) y (Hernández,2013).
2. También existen estudios con respecto a la audiencia donde analizan al sujeto y como este impacta en la propagación del material, la influencia cultural y como se manifiestan en México, (García y García,2013); (Romero,2012); (Ferrer, 2005) y (Villalobos,2017).
3. Finalmente, los estudios enfocados al rastreo de referentes mitológicos donde nos explican como las leyendas mitológicas sirven de inspiración para la creación de nuevo material con el fin de atraer a diferentes públicos, (Hernández, 2008).

Lo revisado anteriormente nos deja ver que a pesar de que en México tuvo un gran impacto de consumo a estos productos no se han analizado más allá; no sabemos qué provocó ese acercamiento y exposición; no se le ha prestado atención al impacto del

objeto más que del proceso, (García y García,2013); (Romero,2012); (Ferrer, 2005) y (Villalobos,2017). Hace falta analizar cómo estos individuos tomaron algunos elementos y los hibridaron con su conocimiento cultural dando pie a la creación de nuevo material con historias centradas en su lugar de origen.

Lo anterior nos lleva a preguntarnos lo siguiente: ¿El manga mexicano Guerrero Azteca X-Sol creado por Antonio Hernández Juárez en el año 2010, es una copia de la historia del anime *Los Caballeros del Zodiaco*, en cuanto al argumento narrativo, o solo toma aspectos de la mitología y los hibrida con aspectos culturales mexicanos?

OBJETIVO GENERAL

Analizar los elementos de hibridación cultural presente entre el manga mexicano *Guerrero Azteca X-Sol* y los referentes japoneses y mexicanos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Detallar como se suscitó el acercamiento de Antonio Hernández creador del manga mexicano Guerrero Azteca X-Sol a los productos japoneses.
- Examinar el manga mexicano Guerrero Azteca X-Sol a un nivel de narrativa e imagen.
- Descubrir como Antonio Hernández mezcla su conocimiento sobre su cultura y el estilo de la narrativa e imagen japonesa.

HIPÓTESIS

Como respuesta a la pregunta de investigación, planteamos que cuando se popularizo el anime y el manga aquí en México, se dio paso a la hibridación de cultura

no solo adoptando su literatura, adoptamos palabras, vestimenta y aspectos de referente cultural. La generación de los noventa fue la que quedó más expuesta a ello ya que era algo nuevo, único y de cierta forma exclusivo ya que no se encontraba en cualquier parte.

Esto influyó para que el talento mexicano retomara estas nuevas formas de narrar historietas y su gráfica agregando su propio toque, como en el caso del manga mexicano *Guerrero Azteca X-Sol (GAX-Sol)* que respeta el formato que tiene de escritura y narrativa al igual que de estructura. Los dibujos son característicos de ciertos animes que estaban en su auge, estos mexicanos lograron fusionar este tipo de literatura con la cultura mexicana desde sus raíces creando una historia de mitología azteca y la actualidad del tiempo en el que se escribía.

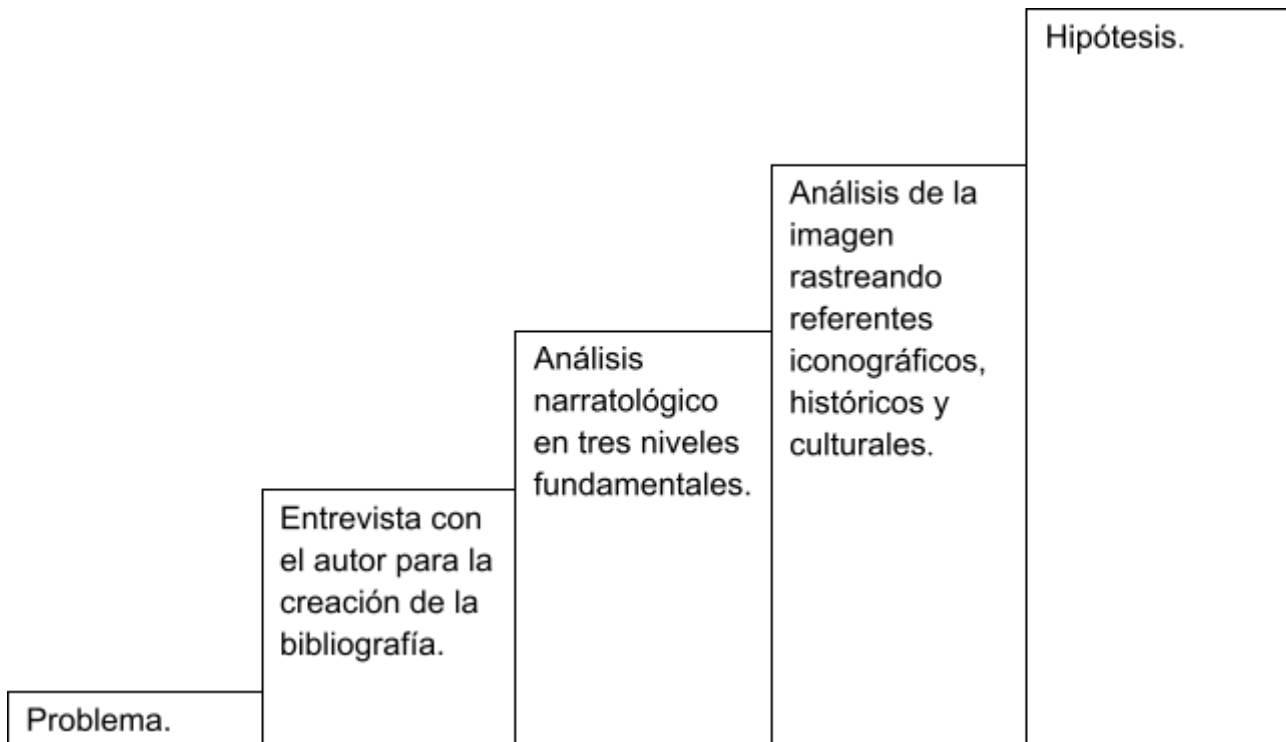
Según García Canclini (1997) nos dice que la hibridación es un proceso sociocultural en los que estructuras o prácticas que están de formas separadas, son combinadas y generan nuevas. Esto lo podemos ver con el manga *GAX-Sol* ya que toma las estructuras y estilo de dibujo de los *animes* y *mangas* para mezclarlo con la historia prehispánica de México.

La hibridación de cultura mexicana y japonesa a través del *manga* y *anime* toma su auge en los años noventa con la introducción de algunos animes o caricaturas japonesas a la cultura mexicana, aceptados en la cultura occidental por sus ilustraciones y animación, así como la narrativa tratada en cada una de las series.

METODOLOGÍA

Iniciaremos con un análisis narratológico, de este manga mexicano el cual se analizará a partir de la metodología de Jenaro Tales, quien retoma a Charles Morris con los tres niveles de funcionamiento del signo: semántico, sintáctico y pragmático (Talens,1988:47).

Después se hará un análisis de la imagen rastreando los referentes iconográficos, históricos y culturales. Como principal autor tomaremos a Néstor García Canclini (1997) con su libro Culturas Híbridas y Estrategias Comunicacionales en donde nos habla sobre dos aspectos o cuestiones como la legitimidad epistemológica de las culturas híbridas y como estas han influido en América Latina, también tomaremos a Svetlana Alpers que nos habla sobre cultura visual y como es que las imágenes representan al mundo y en específico a las personas.



En el primer capítulo conoceremos acerca de Antonio Hernández el creador del manga GAX-Sol y que es lo que lo motivo para realizarlo, así como saber más acerca de las convenciones y entender acerca de los productos japoneses y su impacto en los años 90. En nuestro segundo capítulo abordaremos un análisis narratológico donde conoceremos las micro unidades y macro unidades encontradas en el manga, después pasaremos al análisis de diégesis dividido en tres partes. Por último, pasaremos a un análisis de imagen tomando cada referente, identificándolos y comparándolas utilizando la hibridación de culturas y la hipervisualidad.

CAPITULO 1: SURGIMIENTO DE LA HISTORIETA MEXICANA GUERRERO AZTECA X-SOL Y EL MANGA JAPONES

Acercamiento al manga

En este capítulo hablaremos sobre Antonio Hernández Juárez que es el autor del manga Guerrero Azteca X-Sol, de manera que explicaremos cómo surgió la idea de crear un manga que cuenta la historia de la era prehispánica de México. Examinaremos los primeros contactos de este autor con el manga y anime japonés, además, analizaremos sus referentes históricos sobre la historia prehispánica y profundizaremos cómo vivió la introducción de los productos japoneses en los años 90's.

Como podemos notar su manga y los animes que Antonio Hernández veía en su infancia tienen ciertas similitudes que van más allá de solo estructura narrativa, sino que también la trama. En Caballeros de Zodiaco la historia presenta a algunos dioses griegos como personajes a los que se tiene que vencer porque son el enemigo y otros los ayudan. En *Guerrero Azteca X-Sol* también nos presentan a dioses que son de ayuda para el equipo y otros que son a los que se tiene que enfrentar. Las historias son similares, aunque tiene diferencias en cuanto al desarrollo en cada una de ellas. En el anime cada personaje tiene un arma o un poder que los representa o representa la constelación a la que pertenecen; en el manga mexicano de temática prehispánica ocurre algo similar, aunque no con todos los personajes; también usan nombres prehispánicos.

Trayectoria

Antonio Hernández nació en Huauchinango Puebla, en 1985, sus primeros contactos con los productos de oriente fueron desde muy pequeño ya que él estaba en primaria cuando empezó a ver anime gracias a la amplia barra televisiva que en ese

momento existía en televisión abierta, “En si no tenía idea de que era anime y catalogaba las caricaturas por igual, desde que era niño, series como *Caballeros del Zodiaco*, *Dragon Ball*, *Súper Campeones*, marcaron mi infancia, hoy sé que de acuerdo a su procedencia son clasificadas como series anime, por supuesto también disfrutaba de otras caricaturas de la época, como los *Thundercats*, *Daniel el travieso*, *Animaniacs*, *Looney Tunes*, etc” (Hernández Poblano, 2019) Para ese entonces el todavía no tenía el conocimiento de que los animes que veía probablemente tuvieron un manga antes de ser transmitido pero con el paso del tiempo empezó a leer mangas “ Empecé a leer mangas en mis años de universidad, series de anime que quedaron inconclusas atrajeron mi curiosidad, pronto me entere que en sus adaptaciones mangas estaban completas”(Hernández Poblano, 2019) Conforme fue leyendo el primer manga que busco, se acostumbró a leer los capítulos semanales y empezó a dejar el anime de lado.

Su familia lo ve como un *hobbie* ya que hasta ahora el publicarlo y la aceptación que ha tenido no le han generado ganancias monetarias, pero entienden y respetan su decisión de seguir con la historia. Para él no es un trabajo ya que lo hace por gusto y lo ve como una manera de relajarse, su mejor pago es saber que su historia es del agrado del público y que sus seguidores están a la espera de cada capítulo nuevo aunque no siempre pueda cumplir en tiempo ya que tiene el dilema de seguir creando o hacer tiras pequeñas en redes sociales para tener interacción.(Hernández Poblano, 2019)

Expos de anime y manga.

Las convenciones de anime y manga se realizan en diferentes partes del mundo
Balderrama y Pérez (2009)

[...] En una convención de anime, manga y/o cultura japonesa se puede encontrar actividades para el público asistente como proyecciones de películas o capítulos de series de anime, juegos de mesa variados, torneos de videojuegos que incluyen una serie de consolas y pantallas, actividades en tarima como foros sobre música japonesa, caligrafía japonesa o sobre los actores de doblaje de las series de anime, talleres sobre origami, demostraciones de comida japonesa, concursos variados de karaoke, cosplay y coreografías. (p.34)

Las principales convenciones son la *Comic-con*³ de San Diego en E.E.U.U, la *Comiket*⁴ de Tokio en Japón, la *Angoulême International Comic Festival*⁵ de París, Francia y la *Lucca Comics and Games*⁶ en Italia. Nosotros nos centraremos en la República Mexicana donde podemos encontrar podríamos algunas convenciones que son reconocidas como Animex⁷ Monterrey, La Mole⁸, TNT⁹ en Ciudad de México y Dual City en la ciudad de Puebla, esta última es de interés dado que es la más cercana al autor, la entrada al público es gratuita y se lleva a cabo una vez al mes aquí puedes encontrar diversas actividades como concursos, *cosplay*, *dance cover*, subastas, karaoke, talleres y venta de anime y manga.

³ Cada año se realiza en San Diego California, también abarca videojuegos y cine cuentan con diferentes actividades como concursos, conferencias y entrega de premios Eisner (Oscar del cómic)

⁴ Abreviación de Comic and Market y se lleva a cabo en Tokio, está enfocado a la cultura doujinshi (mangas publicados por fans o mangakas independientes), se lleva a cabo dos veces al año una en verano y otra en invierno.

⁵ Es el segundo festival más grande de Europa, se celebra en toda la ciudad y se divide en muchas áreas que no están conectadas entre sí.

⁶ Festival italiano dedicado a las historietas, animación, juegos, videojuegos y ciencia ficción. Se celebra cada año, hay conciertos en vivo, proyecciones, encuentros con autores, presentaciones y actuaciones.

⁷ Convención de anime, manga y comics en la ciudad de Monterrey. Exhibición y venta de productos, concursos, conferencias, proyecciones, videojuegos, cosplay, cultura japonesa, personalidades e invitados.

⁸ La convención de comics, fantasía y cultura pop más grande de Latinoamérica llevada a cabo en Ciudad de México.

⁹ Se lleva a cabo en diferentes lugares como Ciudad de México, Guadalajara y Monterrey. Hacen actividades variadas como venta de producto, cosplay, conferencias e invitados.

Nisla Aranda (2015); nos menciona que la convención más importante fue la Convención Quetzalcoalt (CONQUE) la primera convención fue el 26 de Julio de 1994 en el Poliforum Cultural Siqueiros, esta contaba con juegos de cartas, talleres, concursos proyecciones de anime y conferencias, en el año 2000 se celebró la última. A pesar de que hay varias convenciones, Antonio no ha logrado ir a ninguna, pero la cultura visual¹⁰ que fomentaron llegó hasta él y lograron influirlo, aun así no pierde la esperanza comenta que no se considera un “friki¹¹” pero le gustaría asistir. Sin embargo, fueron espacios de interacción e intercambio que permitían un mayor flujo de materiales en un momento en el que el acceso a las series no era tan fácil.

Primeras ideas sobre el anime

Antonio, tiempo después ya con más interés y sumergido en el tema de los mangas empezó a dibujar, descubrió que tiene la habilidad para hacerlo, así que sacó provecho de ese talento y empezó a hacer los dibujos y la historia, teniendo en cuenta que él quería crear algo relacionado con la mitología azteca combinando el estilo de dibujo de *Saint Seiya*¹² y la simplicidad de la historia de *Dragon Ball*. Antonio Hernández, cuenta que tiene una gran fascinación por la historia prehispánica “algo que me enorgullece como mexicano es saber y conocer nuestro legado histórico, así que me di a la tarea de plasmar mis ideas de la mejor manera que sé” así fue como tuvo la idea de juntar la estructura narrativa y el estilo de dibujo de los *mangas* y la historia de las civilizaciones prehispánicas.

¹⁰ Modelado de la forma de pensar, vivir y representar nuestra realidad mediante imágenes.

¹¹ Persona extraña que tiene gustos estrafalarios, puede llegar incluso a vestirse de manera inusual.

¹² Se transmitió en 1986 con el nombre de Los Caballeros del Zodiaco en la televisora TV Azteca por el canal 7 cada semana. La trama gira entorno a la mitología griega y un grupo de cinco chicos dedicados a salvaguardar la vida de la reencarnación de la diosa Athenea.

Guerrero Azteca X-Sol toma como base la mitología azteca pero tiene una combinación de la cultura mexicana actual; Antonio mezcló la cultura y las actitudes de la cultura mexicana actual “aquel que es muy relajado, burlón, malhablado y desinteresado, ahí es donde nuestro protagonista Yecatl se distingue” (Hernández Poblano, 2019) Él deja en claro que la finalidad de su manga no es el de enseñar historia con sus historias, sino divertir, entretener y de ser posible que las personas que leen su manga lleguen a interesarse por la cultura, ya que si Japón ha podido crear un gusto por su cultura en el lado occidental nosotros podríamos hacerlo también.

Y como podemos notar sus dibujos tienen similitud con los animes antes mencionados (imagen 1, 2 y 3) el estilo de su cabello son muy parecidos, en los hombres su cabello son puntiagudos y tiene formas de triángulos. La ropa que usan en el *Guerrero Azteca X-Sol* y el anime de *Dragon Ball* son muy similares y la similitud que hay con el anime *Caballeros del Zodiaco* es que cada personaje está representado por un color el cual nos ayuda a diferenciar personajes y eso pasa también en el manga mexicano.



Imagen1: anime Caballeros del Zodiaco



Imagen2: portada del código 9 GAX-Sol



Imagen 3: anime Dragon ball Z

Otra similitud es que en los tres casos podemos apreciar el equipo de amigos ya que este se compone por 5 personajes en los tres, aunque en Dragon Ball Z pueden aparecer más personajes por lo general estos 5 suelen estar casi siempre aunque aquí

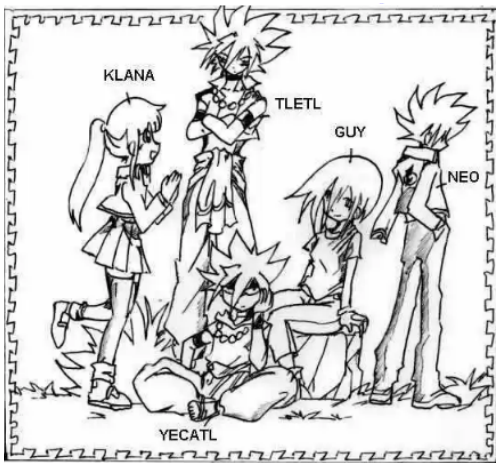


Imagen 4: Personajes del manga GAX-Sol

vemos similitudes también por no es una copia de todos estos productos en el manga mexicano existe más diversidad en el equipo (Imagen 4,5,6) Este tipo de historias protagonizada por un grupo de héroes, corresponde con el modelo japonés de *Science Team*, del cual hablaremos más tarde.



Imagen 5: personaje del anime Caballeros del Zodiaco

Imagen 6: personajes del anime Dragon Ball

Además de tener muy presente la lucha (imagen 7,8,9,10 y 11) siempre le gustaron los animes de acción y pelea, por un lado menciona que los Caballeros de Zodiaco, tiene una forma muy particular de contar la mitología griega y Dragon Ball por la simplicidad de la historia y la acción de las peleas” y cómo podemos observar, en los pocos códices que están disponibles, la trama no es muy difícil de comprender y tiene mucha acción en cada capítulo . Como podemos observar en la imagen 7 que es del manga GAX-Sol comparada con la imagen 8 de *Dragon Ball* los dos personajes tiene un “*halo*” que representa el poder que tienen. En la imagen 9, 10 y 11 aprecamos la forma tan peculiar para ilustrar el momento donde un personaje se acerca dispuesto a dar un golpe, la rodilla en las tres imágenes se eleva para dar impulso y se echa el cuerpo hacia adelante además de tener ayuda de las líneas para dar movimiento.



Imagen 7 (Viñeta del capitulo 1 del código 9 pagina 22)



Imagen 8 (Fragmento del opening de Dragon Ball Z)



Imagen 9 (Viñeta del capitulo 9 del código 9 pagina 5)



Imagen 10 (Fragmento de un episodio de Dragon Ball Z)

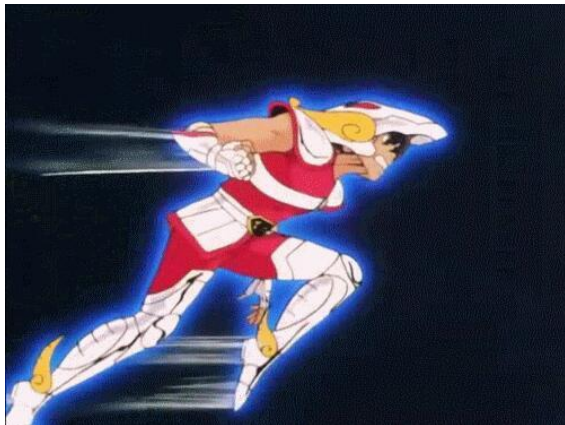


Imagen 11 (Fragmento del anime Caballeros del Zodiaco)

Primeros capítulos

Como ya se había mencionado anteriormente el principal interés de Antonio Hernández Juárez era entretener a sus amigos y podía hacerlo en sus momentos libres llegando a acumular mucho más de 15 libretas llenas de historias, para ese entonces el ya leía mangas online de manera gratuita en diversas plataformas y pensó en plasmar su trabajo en hojas limpias a tamaño carta y seguir acumulando dibujos “el noveno arco de mi historia también conocida como el código 9 fue lo primero que plasmé de manera seria ya que quería conservarlo[...] me decidí subir mi trabajo, con una pobre edición en Paint” (Hernández Poblano, 2019). Tenía dudas si subir su trabajo a una plataforma de internet, ya que el reconocía que no era un profesional y que las críticas podrían ser muy duras o lo que es peor, que su manga no fue aceptado o ignorado y no llegar a su cometido que era dar a conocer un poco de la cultura prehispánica mexicana. Empezó a subir sus capítulos en un blog contando con una liga a la plataforma digital *Submanga*, pero tuvo que mudar de página y subió en la plataforma *Niadd*¹³ esperando una aceptación por parte del público y así fue como sucedió y hace dos años terminó de publicar la continuación del único código que está en línea.

Dado a la gran aceptación del público a esta historia, Antonio Hernández, ha decidido ir renovando los demás códigos, para que se puede leer la historia completa; por el momento los demás códigos los tiene solo en dibujos hechos a mano y de baja calidad, en versión digital está el código 9 el cual ya está terminado. Antonio nunca pensó en publicar más de 100 capítulos y saber que puede llegar a más capítulos.

Comics o mangas similares propios.

¹³ https://es.niadd.com/manga/Guerrero_Azteca_X_Sol.html

Como podemos observar al principio realizaba todos sus dibujos a mano, y los coloreaba de la misma manera; tambien, conforme fue subiendo capitulos a la plataforma digital Niadd, Antonio Hernández empezó a hacer ciertas ilustraciones digitalmente y a mejorar la calidad de las portadas (Imagen 12,13 y 14)

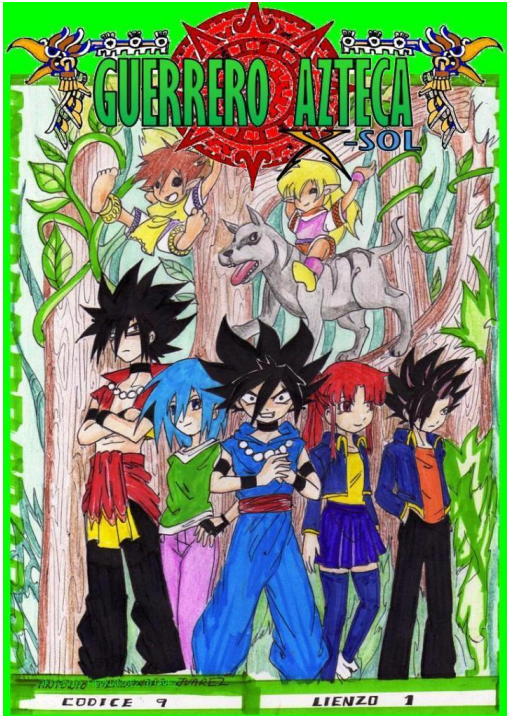


Figura 12: Portada del código 9 lienzo 1 hecho a mano



Figura 13: Portada del código 9 capítulo 31 hecho digitalmente



Figura 14: Portada del código 9 capítulo 31 hecho a mano

Introducción de productos japoneses en los años 90's

Los mangas son historietas de origen japonés que representan en su gran mayoría la cultura de oriente y son consideradas parte importante de la cultura y una fuerte potencia económica¹⁴, seguida de esta vemos el anime que son animaciones japonesas y estas se volvieron conocidas después de la segunda guerra mundial.

La aparición por primera vez del anime en la televisión mexicana fue en 1970 con la serie pionera "Astroboy" del *mangaka* ¹⁵ Osuma Tezuka y esta tuvo un buen recibimiento por los televidentes mexicanos. Después del éxito alcanzado esta serie

¹⁴ Ya que se utiliza la técnica llamada "Soft Power" influir en los deseos o valores de un país por medio de la atracción e interés y no por la fuerza.

¹⁵ Palabra japonesa que se usa para referirse a los autores de mangas.

abre las puertas a toda una avalancha de producciones japonesas las cuales se transmitían en la televisión abierta por el canal 5 de CDMX y gracias a eso nuevas cadenas de televisión empiezan a adquirirlas en la programación.

No solo este anime puede ser mencionado como precursor sino también series como: *Meteoro*, *Heidi*, *Remi*, etc. Poco tiempo después se agregaron algunos como: *Fuerza G*, *El rey Arturo*, *Mazinger Z*, etc y en los años noventa aparecieron series como: *Supercampeones*, *Caballeros del Zodiaco*, *Sailor Moon*, *Dragon Ball*, etc.

Según Manuel Hernández en su libro “Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa” (2017) nos menciona que dentro del mercado editorial japonés existen 5 categorías de publicación:

1. *Kodomo*: este género está dirigido al público infantil que está dentro del rango de edad menores de 12 años. Se enfoca en una fácil lectura y comprensión. Suelen tratar sobre costumbres y situaciones de la familia sin dejar de lado los elementos fantásticos o de aventura, se presenta un trama sencillo con resolución en una sola entrega.
2. *Shōnen*: este está dirigido a un público de entre 12 años hasta 18 años para el género masculino. Constituye una gran parte del mercado del comic, las temáticas que se manejan son fantasía, aventuras, ciencia ficción, policiacas, historia, deportes y humorísticas.
3. *Shōjo*: este es un género dirigido a mujeres jóvenes que están dentro del rango de edad de 12 a 18 años. Hasta los años setenta tenían una ambientación europea, se dice poseer peculiaridades gráficas y narrativas propias además de tener estereotipos románticos idealizados.

4. *Seinen*: la edad aproximada para este género es de entre 18 a 30 años dirigido a varones adultos. Sus historias son más complejas y arduas que en el *shônen*, tienen temas afines con un relato maduro y vanguardista, tiene cuestiones de política, violencia o erotismo.
5. *Josein*: este género está hecho para mujeres adultas que están en un rango de edad de 18 a 30 años. Tiene un enfoque más serio, complejo y profundo que el *shôjo* y por lo general se centra en situaciones comunes de la vida ordinaria.

Nuestro manga a analizar entra en el género *shônen* ya que tiene aventuras en lugares de la época prehispánica, historia ya que nos cuenta algunas cosas sobre la cultura prehispánica, sus dioses y algunos mitos sobre lugares y seres. Esta historia no se restringe a la edad marcada anteriormente.

Animes similares

Koatl el defensor: cuenta la historia de un niño huasteco de nombre Julián, el deja su lugar de origen para ir a la capital potosina. Cuando llega ahí por ciertas circunstancias se convierte en el dueño de un fragmento del poder del dios Quetzalcoatl, el usa el poder para combatir la injusticia. Este manga fusiona el pasado con el presente y la mitología de la cultura mixteca. Su autor es Eduardo Yahir Pérez Trujillo.

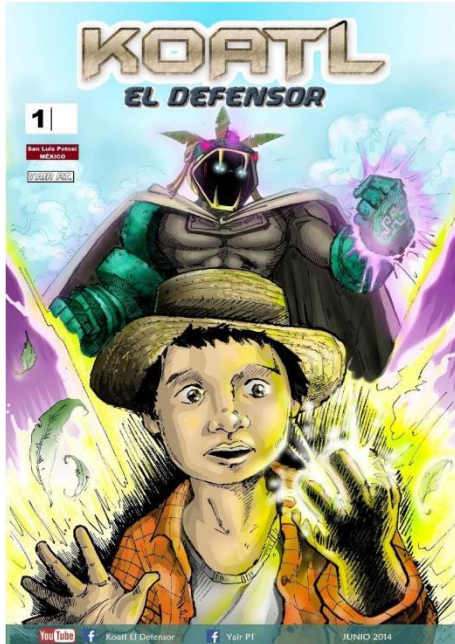


Imagen 15: portada del manga Koatl

Ixpule: trata sobre princesas mágicas, aventuras, fantasía y mitología mexicana. Todo comienza con una chica algo torpe que sin querer libera de la maldición al último guerrero de Quetzalcoatl y le comenta que un monstruo ancestral al que este dios venció regresó aprovechando que los dioses ya no están ahora sobre la tierra t atacan a la señora de la naturaleza absorbiendo su vida y matándola lentamente recuperando así su fuerza titánica y ancestral. Cuenta con dos volúmenes su autora e ilustradora es Sareki López de origen tlaxcalteca.

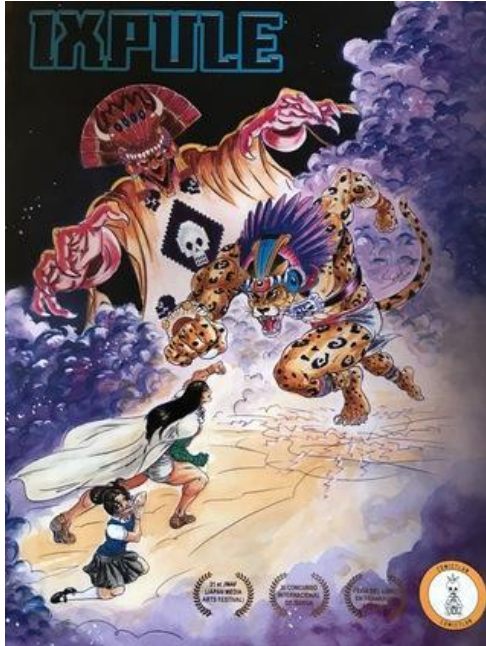


Imagen 16: portada del manga Ixpule

Tonal los guerreros de la luz: Este comic trata sobre la cultura maya, donde los dioses les otorgan poderes a unos individuos en la época antes de la conquista. Un grupo de superhéroes integrado por guerreros aztecas seleccionados por la fuerza todopoderosa Tloque Nahuaque para proteger el universo. Su autor es Rodrigo Olvera Farrera originario de Chiapas, Tito Alarcon Habif encargado del arte y color junto con Regino Hernández Vidal



Imagen 17: ilustración de los personajes del manga Tollan y los guerreros de la luz

CONCLUSION

Finalmente podemos ver el autor del manga mexicano tuvo fuerte influencia de los productos japoneses gracias a la introducción de ellos en los años 90's, tomo como referencia el estilo de dibujo y las estructura del manga para poder plasmas sus ideas.

En relación con lo antes expuesto podemos deducir que existen varias ramas para dividir o segmentar mangas pero no necesariamente nos atenemos a este sistema ya que este manga no es solo para una edad en específico sino que puede ser leído por diferentes personas en cuanto a edad y género como se menciona no es necesario un conocimiento previa sobre historia para poder entender la trama del manga Guerrero Azteca X-Sol.

Este es uno de muchos mangas que se han hecho en México que toman como base la era prehispánica aunque esto no quiere decir que sean exactamente igual a todo lo

que ya se ha publicada porque cada autor tiene una manera distinta de dibujar y de relatar las historias. Además la historia de México es rica en cuanto a diversidad y culturas diferentes dando como resultado historias diferentes.

CAPITULO 2. ANÁLISIS NARRATOLÓGICO

INTRODUCCIÓN

En el siguiente realizaremos un análisis del relato del manga mexicano Guerrero Azteca X-Sol y este se hará mediante un análisis narratológico en donde se llevará a cabo un análisis formal y revisaran las macro unidades significativas y estas son referente al formato, las unidades significativas que son el uso de viñetas y las micro unidades significativas como son los *ballons*, metáforas, onomatopeyas, etc.

Después pasaremos a un análisis de diégesis que se divide en tres:

Nivel semántico: son las informaciones e índices. Las informaciones son todo aquello visual y narrativo que nos da información del tiempo y espacio. Y los índices es toda aquella información de características físicas de los personajes. (Talens, Jenaro;1980,p.53)

Nivel sintáctico: aquí veremos la matriz actancial y los actantes así como la sintaxis de las acciones.(Talens, Jenaro;1980, p. 58)

Nivel pragmático: Se relaciona el autor con la obra en un contexto socio-histórico. Y se divide en dos: contexto externo (la creación de la obra) y el contexto interno (referentes de la creación de la obra). Puede ser que en ocasiones se requiera del externo para interpretar el interno. (Talens, Jenaro;1980,p.47)

ANALISIS FORMAL

Macro unidades significativas.

El manga Guerrero Azteca X-Sol es una saga que se desarrolla en 9 códices hasta ahora, solo los 2 últimos códices están en una plataforma digital encontrados en Niadd, cuenta con portadas a color y su contenido a blanco y negro (Imagen 18). El año de publicación es de 2010 al 2018.



Imagen 18: portada del capitulo 1

Unidades significativas.

Según Gubern (1974) “la viñeta es una representación pictográfica del mínimo espacio o/y tiempo significativo, que constituye la unidad del montaje de un comic” (p.115), en este manga las viñetas son típicas del manga japonés lo sabemos ya que “en cambio la estructura de la página en el manga fluctúan tanto en variedad de tamaño en las viñetas ya que llegan a usar diagonales, cuadros verticales y fundidos en negros o blancos” (Iglesias, 2013, p. 144-145) en GAX-Sol podemos notar que no se tiene una simetría ya que la hoja no está dividida en partes iguales, además de contener viñetas dentro de las viñetas.(Imagen 19)



Imagen 19: (Representacion de viñetas)

Los dibujos o ilustraciones pueden llegar a pasar o salir del límite de espacio señalado por su viñeta correspondiente.(imagen 20)



Imagen 20. (Salida o pasada de viñeta)

El trayecto de lectura o línea de indicatividad es una “línea ideal que ordena el trayecto de lectura, según el principio de la prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior” (Gubern, 1974.p21-23), en este caso el trayecto es de izquierda a derecha a pesar de que es un manga y estos por lo general se leen de derecha a izquierda, esto se debe a que el autor respeta el trayecto de lectura original. En cuanto al espacio que se ocupa encontramos desde 5 o 6 viñetas por hoja.(imagen 20)

El encuadre es una delimitación que cuenta con dos dimensiones de espacio, la primera es la superficie del papel y la segunda es en cuanto al espacio creado por el dibujante (Gubern,1974), Guerrero Azteca X-Sol tiene encuadres o tomas abiertos como el *big close up* (imagen 21) que es una toma del rostro, *close up* (imagen 22) que va de la cabeza a los hombros y *el medio close up* (imagen 23) que es de la cabeza al busto.



Imagen 21: big close up



Imagen 22: close up



Imagen 23: ,medio close up

También cuenta con encuadres medios como el plano americano (imagen 24) que va de la cabeza a las rodillas y el clásico *médium shot* (imagen 25) que es de la cabeza a la cintura.



Imagen 24: ejemplo del plano americano



Imagen 25: ejemplo del encuadre medium shot

Cabe resaltar las tomas abiertas como el *full shot* (imagen 26) que es donde vemos todo el cuerpo de la persona y un mínimo de paisaje y el *full long shot* (imagen 27) que es donde se puede ver un poco al personaje ya que solo vemos su silueta, pero se logra apreciar el paisaje que le rodea.



Imagen 26: ejemplo de la toma full shot



Imagen 27: ejemplo de la toma full long shot

En cuanto a los movimientos, cabe resaltar que, aunque no son tomas reales, se hace una serie de dibujos representando dichos movimientos de cámara, como el *dolly in* (imagen 28) que es acercar la cámara a un objeto.



Imagen 28: movimientos de dolly in

Micro unidades significativas.

Las micro unidades son aquellos elementos que integran definen y componen a las viñetas como el encuadre, adjetivaciones que son angulaciones e iluminación empleada en el dibujo y convecciones del comic como los *ballons* y onomatopeyas

Un elemento mencionado por Gubern (1974) son las angulaciones en donde el nos las define como “la incidencia angular del eje del objetivo sobre los personajes” (pag.133), en otras palabras, es como ponemos la cámara para tomar la escena, en el caso del manga se encuentra la del ángulo picado que es ver a los personajes desde cierto ángulo por arriba de la vista pero sin llegar a verlo verticalmente y el ángulo normal que es posicionar la cámara a la altura de los ojos del personaje; en ciertas ocasiones estos se llegan a ocupar más o siempre se tiene presente. En cuanto a la iluminación encontramos los claroscuros.(imagen 29).



Imagen 29: ejemplo de la iluminación en el manga

En Guerrero Azteca X-Sol el gestuario es muy básico encontramos las cejas fruncidas para representar enfado, ojos muy abiertos y boca muy abierta para representar sorpresa, boca sonriente para representar complacencia y la boca sonriente mostrando dientes para la hipocresía “el gestuario es el modo primordial de expresión junto con los diálogos y por ello admite una vasta y fluida gama de variedades significativos” (Gubern, 1974; p.136).

Para representar que es lo que dice cada personaje se cuenta con globos o *ballon* que son elementos destinados a integrar gráficamente el texto ya sea de los diálogos o el pensamiento que algún personaje tiene y estas se ubican en la estructura icónica de la viñeta (Gubern,1974), en este manga encontramos que en su gran mayoría son lisos sin ninguna connotación emocional en ellas, sin embargo en ciertos momentos cambian y encontramos los dentados utilizados para cargas emocionales como cuando algún personaje grita o el sonido que hacen es muy fuerte cómo en las batallas (imagen 30).

Imagen 30: representación de ballons



En cuanto al vestuario los personajes en los primeros códigos llevan ropa que se asemeja a los vestuarios de la cultura azteca, tienen algunas modificaciones de las cuales les profundizaremos en el siguiente capítulo y gradualmente van cambiando ya que la historia se desenvuelve en primer momento en la época actual, con esto cambian de ropa por una más actual y acorde a la época en la que se desarrolla la historia, aunque llevan ciertos elementos de la cultura mexicana.

Además de lo anterior, tenemos las metáforas visualizadas, las que para Gubern son (1974) “una convención grafica propia de los comics, que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico” (p.148); nos plantea

este autor por ejemplo el omitir poner gráficamente las groserías y sustituirlas con dibujos, una gota de sudor en la cabeza cuando se está preocupado en lugar de poner un *ballon* y escribirlo. En esta ocasión son muy pocas las metáforas visuales que ocupa, una de las que aparece es los tres puntos en un globo dando a entender que este personaje no tiene nada que decir en ese momento o solo no quiere expresarlo, los signos de interrogación cuando están confundidos o para denotar que no conocen algo y por ultimo los signos de asombro.

Las onomatopeyas no pueden faltar en todo comic, y en este caso manga mexicano, y estos son “fonemas con valor grafico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción de un animal”(Gubern,1974.pag.151) esto no solo se limita al ruido de un animal y no cualquier ruido ambiental que ayude al lector a comprender lo que está pasando en la historia. En GAX-Sol encontramos los más comunes como BOOM cuando algo explota, PLOOFH para cuando se hace estallar algo, CRAZZH para cuando algo o alguien cae al piso, etc. Como se mencionó antes no solo es para ruidos de animales sino que están también para representar ruidos que hacemos las personas como el JUMM cuando se enojan. e infinidad de fonemas que por lo general no se dicen en una conversación tal cual pero que de alguna forma podemos escucharlo (imagen 31)

Como último punto, abordaré la figura cinética, que es la representación del movimiento, ya sea de personas o cosas, que se les dan dentro de un comic (Gubern,1974). Dentro de nuestro manga, están presentes y son más notorios cuando las escenas son de acción, como una batalla o una discusión entre compañeros (imagen 31). Estas líneas nos ayudan a entender de mejor manera lo que sucede en la historia y ayudan al lector a tener una experiencia más agradable con el manga.



Imagen 31: representación de la línea cinética y las onomatopeyas.

DIEGESIS. ANÁLISIS DE LA HISTORIA Y GRAFICA.

NIVEL SEMÁNTICO.

Este manga mexicano, como todo cómic, une un lenguaje visual y escrito, por lo que se analizará a partir de la metodología de Jenaro Tales, quien retoma de Charles Morris, los tres niveles de funcionamiento del signo: semántico, sintáctico y pragmático (Talens,1988:47). En este apartado, solo se tomará el primer nivel de análisis.

Talens (1988) nos dice que en el nivel semántico se examinan las funciones integrativas que son las informaciones e índices y estas nos proporcionan datos acerca del espacio-tiempo en el que se desarrolla la historia, sus características físicas y psicológicas de los personajes, en nuestro caso el principal y la relación que tiene con los demás.

Las informaciones se encargan de identificar los objetos y seres en el tiempo y espacio (Beristáin, 1984:41). En guerrero Azteca X-Sol el código 9 capítulo 1 (imagen

32) nos sitúa en un lugar llamado Tollan, que en la cultura mesoamericana, era gobernado por Quetzalcóatl; nos ubica en un tiempo o un periodo clásico (550-650 D.C) y durante todo el periodo Epiclasico (650-900 D.C), un lugar abundante y de tierra fértil. Yecatl el personaje principal nos dice que están en el Tollan, además que el título del manga nos la el lugar y el nombre (imagen 33.). Cabe resaltar que, aunque el Tollan (un lugar real ubicado en Tula Hidalgo) se encuentra en el Epiclasico los aztecas se encontraron en otro momento que es el Posclasico. Al final este manga mezcla la temporalidad de una época y otra en cuanto a los tiempos que ponen como ambiente y durante al relato de la historia, así se determina que el tiempo en el que está situado es



ambiguo ya que nos muestra el Tollan que es del Epiclasico, los aztecas son del Posclasico y conforme sigue la lectura mezcla la actualidad con lo ancestral.



Imagen 33: nos indica al lugar que va a llegar

Pasando ahora por los índices nos dice Helena Beristáin (1984) que estos le permiten al lector identificar las características físicas y psicológicas de los personajes basándose en el conocimiento que cada uno tiene del mundo.

Hablaremos de Yecatl, el protagonista, de quien no se menciona su edad, pero basándose en el aspecto que tiene lo podemos situar en un rango de edad de entre 15



y 20 años, es delgado, no sobresale en cuanto a la altura con el resto de sus compañeros y su dibujo está basado en los mangas japoneses donde los ojos ocupan

casi media cara y su cabellera es de color negro, un poco largo y un peinado hacia arriba (imagen 34.).

La ropa o su vestimenta consta de un collar de perlas mágicas esto lo sabemos porque el autor lo menciona cuando describe al personaje, una sudadera sin mangas; en la vestimenta se aprecia una hibridación de tiempo ya que se suele mezclar lo actual con lo ancestral; además, Yekalt usa una faja para sostener el pantalón de manta y lleva guaraches de llanta (imagen 35).

Imagen 34: Aspecto de Yecalt



Cabe mencionar que la ropa que llevan los demás personajes es parecida un poco en cuanto a la hibridación de lo antiguo con lo actual y hasta con otras culturas ya que uno de ellos lleva una chaqueta parecida a los que se utilizan en los institutos japoneses para hombres.

La palabra Yecatl es una palabra de origen Nahuatl que significa agua dulce, pero en el manga, este personaje es la reencarnación de la bestia sol de viento y controla este elemento; también posee un arma sagrada que es el Cihuacoatl y esta entidad, en la

cultura mesoamericana, era una divinidad mexicana, mitad serpiente y mitad mujer. Diosa de la tierra y la fertilidad además era esposa de Quetzalcoatl.

El autor de esta Guerrero Azteca X-Sol nos describe en la página 2 cómo es el personaje principal y menciona que es un chico engreído, egoísta y que él cree que lo puede hacer todo y no necesita de los demás para afrontar problemas, su meta es ser siempre el mejor o ser el guerrero #1, es flojo, burro y no se baña (imagen 36).



Imagen 36. (Descripción del autor)

NIVEL SINTACTICO

En este nivel veremos la matriz actancial el cual consta de 6 actantes además de la síntesis de sus acciones.

Retomando a Jenaro Talens (1988) tenemos a seis actantes o actores que son todos aquellos que realizan una acción en la historia o relato. Esta matriz se aplica a relatos y se puede analizar en dos vertientes, la matriz del parecer en la cual solo es una descripción del relato como tal, que es lo que te cuenta, y la del ser es una revisión más

profunda donde tienes ciertos referente para saber qué es lo que motiva a tu sujeto a hacer todas las acciones u objetivos.

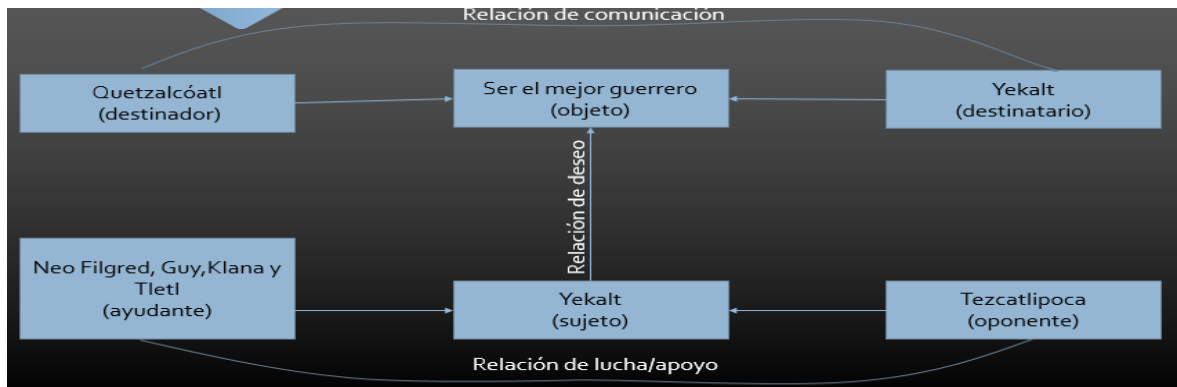


Imagen 37: matriz actancial.

Los seis actantes son: **sujeto** que quiere un **objeto**, existe un **destinador** que es quien le dice que es lo que debe hacer para llegar a su objeto, al obtener ese objeto ayuda al **destinatario**, en esta situación este puede o no tener **ayudantes** ya sea de alguien o de el mismo y tiene un **oponente** para no llegar a su objetivo final (imagen 37).

En el manga Guerrero Azteca X-Sol tenemos a nuestro sujeto que es Yekalt y su objeto a conseguir es ser el mejor guerrero azteca; el destinador es Quetzalcóatl quien les dice que deben ir al Tollan y ganar en el Gran Juicio Tehuitl, con esto el beneficiado es Quetzalcóatl ya que él es el que y Yekalt ya que si se convierte en el mejor guerrero, los ayudantes son todo su equipo y la gente que se va uniendo a su causa como los dioses que Quetzalcóatl manda para poder vencer las dificultades que se presentan y por ultimo tenemos a un oponente que en este manga son varios pero el principal es Tezcatlipoca ya que él es quien manda a los demás oponentes a impedir que ellos lleguen al Gran Juicio.

En cuanto a la sintaxis de las acciones del sujeto es un “esquema que nos representa como es que se desarrolla la historia teniendo un inicio o una situación

inicial, una transformación o climax y una situación final” (Tales, 1988) la situación inicial es con el personaje en el manga que es Yekalt y todos su amigos llegan a el Tollan y empiezan a explorar el lugar, el clímax o la transformación es cuando enfrentan a los oponentes que manda Tezcatlipoca y la situación final ya sea una positiva o negativa, en este manga es una positiva ya que logran vencer en el Gran juicio y conservar sus poderes de guerrero (imagen 38)



Imagen 38: sintaxis de acciones

NIVEL PRAGMÁTICO.

Se divide en dos: contexto externo (la creación de la obra) y el contexto interno (referentes de la creación de la obra).

Contexto externo se hablará sobre todos los aspectos que rodearon o influyeron a los creadores de dicha obra.

El manga Guerrero Azteca X-Sol es una saga que se desarrolla en 9 códigos hasta ahora, solo los 2 últimos códigos están en una plataforma digital encontrados en

<https://es.niadd.com/manga/Guerrero%20Azteca%20X-Sol.html> , cuenta con portadas a color pero no todos los capítulos son así y su contenido a blanco y negro (imagen 39).



Imagen 39: portadas a color y blanco y negro

En los dos últimos tiene una duración de 75 a 85 capítulos más o menos, cada capítulo consta de 26 páginas. Al principio los subía en otra plataforma, pero en esta empezó a subir los capítulos que ya tenía en un solo día y después paso un año para volver a subir capítulos, pero por lo regular junta varios capítulos para subirlos en un solo día.

En cuanto al contexto interno se hablara sobre que este manga tiene una combinación en tiempo ya que sitúa ciudades que no corresponden al tiempo y a la cultura prehispánica azteca al mismo tiempo siendo que son de diferente periodo además de la mezcla de la actualidad con lo ancestral (imagen 40).



Imagen 40: mezcla de tiempo y espacio en el manga GAX-Sol

CAPITULO 3. ANALISIS DE REFERENTES

INTRODUCCIÓN

En este capítulo iniciamos con el análisis formal de la contra portada del código 9, en los capítulos anteriores profundizamos en la narrativa, en este abordaremos la imagen que se escogió dada la cantidad de referentes existentes. Después examinaremos los referentes que se pueden apreciar. Como es bien sabido cada cultura tiene técnicas diferentes para poder representar y asimilar una imagen.

Cada imagen ahora forma parte de una cultura visual que corresponde a cada sociedad y contexto histórico, el nuestro es el de hipervisualidad contemporánea, Víctor

Renobell (2005) en donde existen imágenes rápidas y aceleradas en donde los iconos, símbolos e índices se multiplican y forman parte de las representaciones sociales y culturales. En la actualidad ya no existe un solo punto de vista, ni varias sobre el mismo suceso, sino que ahora hay multiplicidad de hechos similares. Teniendo esto en cuenta podemos ver que lo que para cada persona existente una imagen puede tener significados diferentes.

Antoni Hernández crea una obra en donde híbrida o mezcla elementos procedentes de su cultura visual, y los mezcla con referentes históricos y culturales de lo japonés y lo prehispánico.

Como fundamento a lo anterior, tenemos las siguientes premisas: primero, “una imagen es la visualización de una serie de procesos, elementos y mecanismos que están relacionados entre sí “(Renobell, 2005, p. 2). Como podremos ver a continuación la visualidad es la unión de una visión y pensamiento además de estar dotada de la percepción y la cultura que rodea a dicho sujeto y cuando empezamos a escudriñar en la cultura de cada individuo veremos los diferentes elementos visuales que lo conforman y entenderemos como es que se llegó a dicha imagen.

Segundo, la imagen y la historia de este manga, se crea teniendo en cuenta los subtemas como los guerreros de antaño, una temática de mitología y magia y la similitudes gráficas que existen con otros animes, series o caricaturas de los años 90s. Esto se observa no solo en la trama, sino en el dibujo y su estructura, ya que son parecidos por formar parte de los mangas aun tratándose de historias diferentes, segundo estos aspectos proceden en su mayoría por la cultura visual que el autor tiene en su entorno inmediato y finalmente por la existencia de puntos de convergencia como

la base creada por las mitologías, manejando temas centrales como el guerrero sagrado (samurái en la región nipona y el guerrero águila o jaguar en la cultura azteca).

Estos argumentos se sostienen con base en un análisis de imagen, además de la búsqueda de referentes iconográficos y de temática. Lo anterior se sustenta con los subtemas y el modelo *Cross- Media* de “Manga. Anime y Videojuegos. Narrativa *cross-media* japonesa” por Manuel Hernández (2017), la idea de hibridación en un nivel narratológico por el autor Néstor García Canclíni en su obra “Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad” en 2001 y como es que la cultura visual inmediata de cada cultura o persona es distinta y representada de maneras diferentes por Victor Renobell en su artículo “Cultura visual. Hipervisualidad. La imagen fotográfica de la sociedad, del conocimiento y la comunicación digital” (2005). A nuestra propuesta se opone a que GAX-Sol es una enajenación de todos los contenidos que llegan a México.

Finalmente respaldamos todo lo anterior con base en la examinación de la contraportada del capítulo 1 tomo 9, como fuente primaria y la revisión bibliográfica y materia audiovisual, relacionada con el tema, como fuentes secundarias.

La imagen que a continuación se analiza se publicó en el códice número 9 que está comprendido por 100 tomo o capítulos, en la portada del primer tomo, este carece de color considerando que algunas otras portadas y contra portadas son a color.



Descripción de la imagen.

La imagen que se analiza la podemos partir en cuatro planos principales en primer plano tenemos a Yecatl sentado sobre un *icpalli* o un *soporte*, tiene una vestimenta conformada por un taparrabos, sandalias de manta y accesorios en brazos, antebrazo y piernas, un *chimalli* o escudo, sostiene en la mano un *macuahuitl* que es una especie de mazo, porta un penacho de águila, a sus pies vemos un montón de guayabas, una mazorca de maíz y un armadillo. En segundo plano podemos observar a un *xolotzcuinle* un perro originario de México y arriba de él está un chaneque, en el tercer plano a la izquierda de la imagen podemos apreciar lo que es una parte de un templo y como cuarto plano tenemos la pirámide.

Cada uno de estos referentes los situaremos en su contexto histórico para poder explicar después como son usados por el autor de dicha obra, primero analizaremos el primer plano y así subsecuentemente.

PRIMER PLANO

El *icpalli*: o soporte donde se sienta Yecatl tiene origen prehispánico, Danièle Dehouve en su artículo “Asientos para los dioses en el México del ayer y hoy” (2012, p.44), nos habla sobre que el asiento no solo era una comodidad, sino que representaba a la realeza o una clase alta. Estos asientos fueron importantes en muchos ritos mexicas y en sus códices como el “Códice Mendoza” (Imagen 41). El *icpalli* podría encontrarse de dos maneras, ya fuera con alguien sentado en él, o alguien parado. En el primer caso esa persona desempeñaba un cargo y ocupaba una responsabilidad precisa, aquellas personas tenían el nombre de *tecuhtli* o *teuctli* que era un rey responsable de cierto territorio y de la población en él. El mismo término era

utilizado también para los dioses que reinaban sobre porciones espaciales o temporales del universo. Si se estaba parado en el *icpalli* era para representar a un guerrero.



Imagen 41: Códice Mendoza, INAH en comparación a lo que muestra la ilustración

El *taparrabo*: este nos comenta Claude Streser (2012) que en la definición propuesta por Diego Muñoz Camargo era una pieza de tela que media aproximadamente seis metros de largo y 15-20 cm de ancho, se usaba enrollado alrededor de la cintura y pasaba por la entre pierna y era anudado de una manera en la que dejara dos pedazos de tela colgando (uno por delante y otro por detrás). Los aztecas usaban el nudo visible por delante (imagen 43), mientras que los huastecos lo usan por detrás. Su uso se remonta durante el Preclásico entre 1000 y 600 a.C.

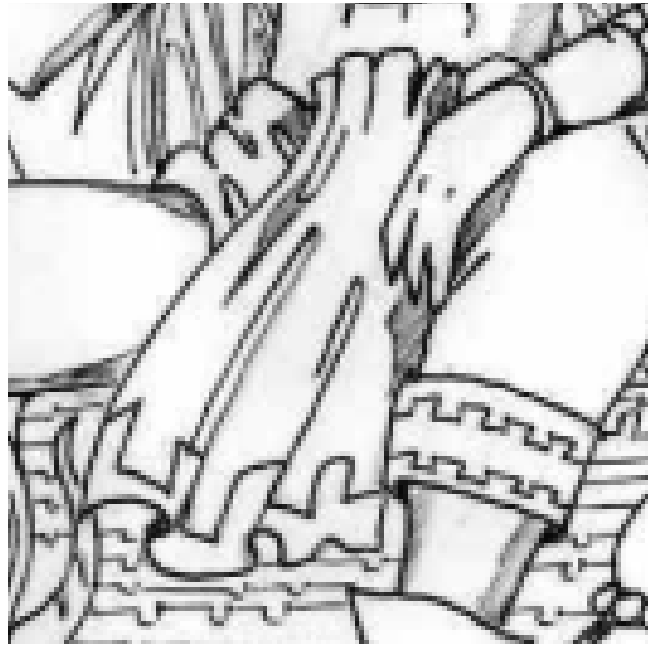


Imagen 42: comparación de los nudos de taparrabos entre aztecas y el del manga

El *macuahitl*: Este término proviene de *mahtl* que significa “mano” y *cuáhuhtl* que es “madera” o “palo” media cerca de 70 a 80 centímetros de longitud (imagen 43) y era un arma que se utilizaba en batalla por los mexicas (Marco Cervera, 2006, pag 60-65). Francisco González en 1969 nos dice que esta arma era capaz de matar a caballos y caballeros, el material que se utilizaba para la elaboración era madera de pino al menos en el Valle de México llevaban incrustaciones de prismáticos de obsidiana. Cabe resaltar que hay otra variante de esta arma el *macuahuilzoctli* la diferencia de este es el tamaño ya que era un poco más pequeña de unos 50 cm aproximadamente y tenía 4 navajas de obsidiana en cada lado.



Imagen 43: macuahitl ilustración de los escritos de Fray Bernardino y la ilustración del manga

El penacho: parte de la vestimenta de un guerrero victorioso, lo podemos apreciar desde los olmecas ya que estos se vestían con pieles de jaguar o águilas evocando así la leyenda del quinto sol. Pero para ser digno portador de cierta vestidura se necesitaba un ritual para primero ser militar o guerrero que consistía en estar en completo encierro y ayuno dentro del templo para el dios al que se iba a servir, este periodo era de 40 a 60 días en los cuales tampoco se bañaban solo se tiznaba y se podía laurel en las puertas, después se horadaban orejas, labios y nariz. Públicamente se hacía la entrega de orejeras, bezontes y narigueras de oro o jade al igual que sus arcos, flechas y otras armas propias para las batallas. La idea de todo este ritual era el de endurecer y crear una resistencia hacia el peligro, insulto, provocación y sufrimiento físico al que se enfrentaba en las batallas. Después de poder ganar méritos en batalla se hacía otro ritual para poder merecer el estatus de guerrero águila o jaguar (Silvia Trejo,2000) Una ilustración sobre los guerreros águila se puede apreciar en los frescos de Cacaxtla Tlaxcala, México estos murales están situados temporalmente entre el siglo VIII a X d.c

según la investigadora Marta Foncerrada, esta región fue habitada por olmecaxicalancas¹⁶. (Imagen 44)



Imagen 44: Frescos de cacaxtla, Guerrero con tótem sagrado y comparado con el penacho dibujado en el manga

El *chimalli*: es una gran placa que debe ser portátil, fácil de maniobrar y principalmente de una gran resistencia ya que eran utilizados en batalla y debía de resistir los golpes de armas de medio calibre. El escudo que podemos apreciar en la ilustración es distintivo de la cultura mexicana ya que entre ellos el diseño que predominaba era el de la rodela, esto es que eran circulares de un diámetro aproximado de 20 a 75 centímetros y servían principalmente la parte media del cuerpo (Imagen 45) Cabe resaltar que estos escudos no solo eran utilizados para las batallas ya que también se podían ver en los rituales de sacrificio y era un elemento más de la vestidura. (Cervera, 2007, pag 72)

¹⁶ Grupo étnico importante durante la transición del clásico terminal al posclásico temprano.



Imágenes 45: Lulú Urdapilleta , chimalli,tesoro de Moctezuma en Chapultepec, 2019. Coparado con el chimalli del manga

SEGUNDO PLANO

El *xolotcuincla*: Marilyn Espinosa (2016) nos habla sobre la existencia de 4 tipos de morfología en los perros de la zona mesoamericana: el *xoloitzcuintli* o perro pelón, el *tlalchichi* o perro con patas cortas, el *itzcuintle* y perro maya. Francisco Javier Clavijero (1959) nos narra que el *xoloitzcuintli* era el más grande de los perros y lo describe con cara de perro, colmillos de lobo, orejas paradas con cuello grueso y cola larga y con la particularidad de no tener pelo en cuerpo. En cuanto al destino de este perro en América fue variado ya que este acompañaba al hombre en sus quehaceres de la vida cotidiana, eran usados como guardia, compañeros de caza, fuente de carne y hasta en eventos fúnebres, sacrificios y hábitos religiosos.

Según Spranz (1973:419) nos menciona la relación que tenía este perro con la deidad de la muerte ya que a cada muerto se le asignaba un perro que había muerto

por una flecha clavada en sus fauces. En el ámbito religioso encontramos al dios *Xolotl* que es un dios en forma de perro y cuyo significado es deformidad.

Xolotl es el hermano gemelo de Quetzalcóatl (De la Garza,1997:114). Según la tradición después de ocho días de muerto *Xolotl* conducía al muerto al sol muerto desde el ocaso, en su viaje a través del inframundo. Gracias a este aspecto se relaciona a que el perro es el encargado de guiar a los difuntos al inframundo. También menciona que ayudan a cruzar un río camino al inframundo. Sahagún (1975) menciona la costumbre de sacrificar y enterar un perro con el muerto ya que necesitan llevar consigo un perrito de pelo berbejo para ponerles un hilo de algodón y nadar encima para pasar un río del infierno que se nombra *Chiconahuapan*.

Hablando en específico del perro *xoloitzcuitli*, Marilyn Espinosa (2016) no habla sobre esta especie de perro y su condición conocida como “Displacia Ectodérmica Autosómica”, este perro tiene la característica particular de no tener pelo, además de tener una peculiaridad dental mostrando la ausencia de premolares, a veces los caninos, incisivos cónicos, carecen de la forma “flor de lys” o molares de dimensiones más pequeñas con relación a otras razas (Imagen 46). También se sabe que esta raza de perro es reconocida en otras partes del mundo como originaria del México Prehispánico.

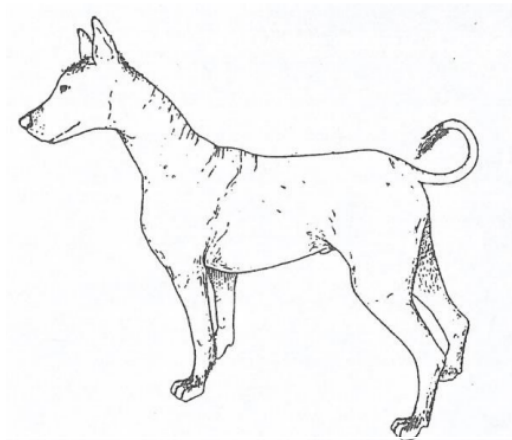


Imagen 46: tomada de Espinosa, 2016, pág. 18 comparado con la ilustración del Xoloizcuintle del manga

El *chaneque*: lo que nos menciona Leticia Durand en su artículo “Los mitos y la conservación ambiental” (2005) con base en la mitología de los nahuas es que son pequeños guerreros que andan desnudos en las profundidades del bosque o selva y que ellos son los encargados de proteger los recursos naturales del ecosistema en el que habitan; además de ser ayudantes de un ser aún mayor que es “El señor del monte” ellos observan a los habitantes para saber si son justos con los recursos que el gran señor le brinda. Cabe destacar que son seres de carácter bravo ya que si eres descuidado con lo que te ofrecen te podrían llevar a *Tlalocan*. María Luisa Castillo (2004) nos cuenta una historia popoluca muy similar sobre estos seres místicos



(Imagen 47)



Imagen 47: Comparación de los chaneques tallados por las culturas prehispánicas y el del manga

TERCER Y CUARTO PLANO

El cuerpo piramidal: constan de dos estructuras, la pirámide y el templo. La pirámide que nos describen en la imagen no solo está conformada por esa estructura ya que si observamos bien podemos ver que a un costado se encuentra una especie de templo conformado por columnas que nos podrían hacer pensar que es una estructura greco-romana dando como conclusión la integración de elementos no solo de otros tiempos sino también de lugares e historias de lugares distintos. Esta pirámide en particular la podremos encontrar en Yucatán en la región de Uxmal, toda la arquitectura encontrada en esta región fue fundada por la tribu *Xiues* que nos remonta al preclásico superior a.c. aunque la mayoría de la construcción es del clásico tardío.

Según Villa Rojas (1982) nos dice que para los yucatecas la humanidad originaria estaba constituida por enanos y que destruida por un diluvio. En un principio vivían los *sayan-uinic'ob* que eran hombres hechiceros o magos y construyeron todo lo que actualmente conocemos como ruinas mayas y al terminar estos se convirtieron en piedra y los podemos encontrar en los restos arruinados de sus casas y templos. Existe una leyenda popular sobre la ciudad de Uxmal ya que esta pertenecía a un enano que en realidad era *Kukulcán* la serpiente emplumada se cuenta que una anciana encontró un huevo y los empollo, de ahí salió un humano que dicen diferentes versiones que

tenía la mitad del cuerpo cubierto de plumas, este niño pronto aprendió a hablar y caminar, pero su crecimiento se detuvo dejándolo enano.

Existen dos versiones, la primera es que encontró un gong o címbalo y lo tocó provocando un sonido desafiante para el rey. Otras versiones dicen que lo secuestraron los soldados para darle de comer a una serpiente que era del rey y al ser llevado se esconde debajo de la lengua una astilla de pedernal, una vez tragado por la serpiente este empieza a cortar el hígado y el corazón acuchillando ambos órganos y saliendo por su ombligo. El rey se entera y lo somete a diferentes pruebas y en la última tienen que romper con la cabeza 2 racimos de una fruta de gran dureza, el enano estaba secretamente protegido y sobrevive, sin embargo, el rey muere en el intento y el enano es proclamado rey del Uxmal. La pirámide en particular que se ve es llamada “La pirámide del adivino” a un costado podemos ver la casa de la iguana que es la construcción que vemos en portada del manga. A continuación, podemos apreciar todas las ruinas que se encuentran en la región de Uxmal (Imagen 48) después una imagen de la pirámide y la construcción juntas (Imagen 49).

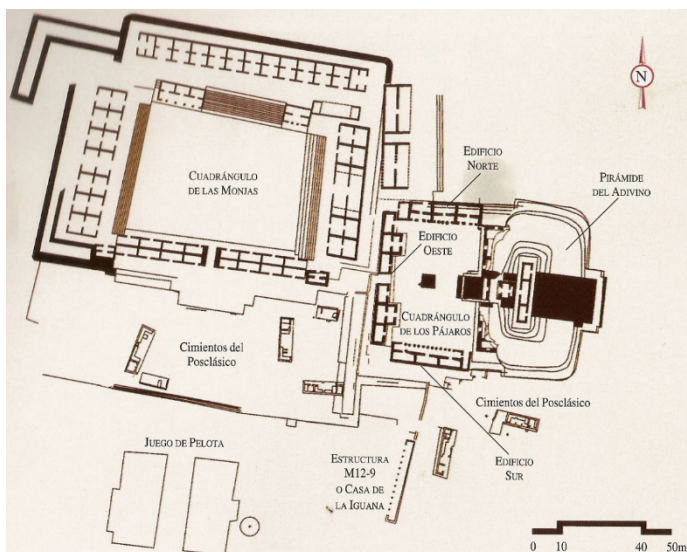


Imagen 48: plano de las estructuras que se encuentran en la región de Uxmal



Imagen 49: imagen de la pirámide del adivino y la casa de la iguana actualmente. Tomada de Trover, discover the best of everywhere. Comparándola con la ilustración

Los dibujos y estructura son parecidos a otros animes o mangas ya que forma parte de este formato.

Hablaremos sobre la combinación de procesos para dar a conocer algo nuevo, en este argumento mencionamos que la estructura y los dibujos o ilustraciones del manga Guerrero Azteca X –Sol (GAX-Sol) son similares a otros animes o mangas, esto no quiere decir que sea una copia sin más que dar, el autor combino procesos para dar a conocer algo nuevo, a esto se le llama comúnmente como hibridación y sus estudios han modificado el modo de ver diversas ramas de estudio de diferentes profesiones. Nestor Canclini (2001, p.14) nos da una definición donde dice que la hibridación es una serie de procesos socioculturales en donde las estructuras que están de forma separadas se combinan para generar unas nuevas. Así podemos decir que el autor de dicha obra antes mencionado toma las características

principales del comic japonés (manga) y lo conjunta con el conocimiento de una cultura propia para dar a conocer una nueva historia.

En el libro “Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa” (2010) nos mencionan los tópicos del manga como los ojos grandes, este rasgo en particular lo podemos ver en todos los personajes de cualquier anime o manga y por lo regular lo tiene los personajes femeninos y los tiene así ya que estos sirven para ilustrar de una manera clara los sentimientos y estados de ánimo de los personajes, piernas largas este aspecto es en tanto personajes femeninos así como masculinos, se sabe que los cuerpos de los personajes en animes y mangas no son proporcionales a cuerpos reales y por último los rostros inexpresivos que parecieran hechos por el mismo modelo podríamos decir que los personajes se parecen entre sí en cuestión de rostros.

El expresionismo japonés se define por la sustracción. Esto es que se eliminan ciertos aspectos del rostro para darle simpleza ya que esos pequeños detalles no son de importancia para la persona que lo lee o que lo ve, un ejemplo podría ser al dibujar la nariz de un personajes ya que en muchas ocasiones se omite las fosas nasales ya que estos no tiene un papel especial en el rostro de un dibujo y a nadie le interesa saber si tiene o no fosas nasales, otro podría ser las orejas ya que no siempre son omitidas pero se notan cuando se quiere hacer hincapié sobre el origen de una persona (elfo, duende o creatura mágica) ya que en la mayoría de los personajes femeninos o masculinos tienden a dibujarlos con mucho cabello y demasiado esponjoso.

Santiago Iglesias Jose (2010, p. 149) que los espectadores se van familiarizando y acostumbrando a este estilo de dibujo y que los personajes se van volviendo cada

vez más atractivos, guapos y adorables a medida que el público empieza a creer en los personajes.

También como parte característica de las ilustraciones de los mangas están las formas de representar emociones de los personajes, como ya lo hemos mencionado con anterioridad los rostros de los personajes parecen estar hechos igual, sin embargo, tiene las características de los ojos grandes que sirven de apoyo para representar dichas emociones o estado de ánimo por ejemplo podríamos decir que cuando se quiere representar tensión o desconcierto a los personajes se les dibuja una gota de sudor en la cabeza o a un costado de la cara (Imagen 50). Hay un sinfín de referencias que son propias de los mangas y que ya son distintivos para ser empleados en algunas situaciones en particular estas podrían ser como las onomatopeyas que se usan usualmente en los comics estadounidenses.



Imagen 50: Viñeta del manga GAX-Sol, página 9 ,codice 9 mostrando referencia de emociones

Otra particularidad de los mangas es que la continuidad de las viñetas responde a un patrón de “conexión de momento a momento y de punto de vista a punto de vista” (Santiago Iglesias, 2010; 159) esto quiere decir que una acción que

normalmente vemos en los comics estadounidenses se llevaría solo una viñeta en el manga puede ocupar hasta varias páginas dentro de la historia. Ya que no solo se da a conocer el momento por el que están pasando nuestros personajes, sino que nos ponen perspectivas o puntos de vista diferentes para poder tener una mejor comprensión de la historia. Estas pausas dentro de la historia aunado con el sistema de símbolos que ocupan forma parte de esencia comunicativa japonesa y que se ha vuelto clave para la redacción de los mangas (figura 51 y 52), otro punto clave es que las viñetas en los comics occidentales llevan un orden sin irrumpir en la otra viñeta (figura 53) podemos notar que las viñetas tienen en la mayoría de las ocasiones el mismo tamaño para dar cierto orden y facilidad de lectura, pero en caso contrario el manga tiende a que sus viñetas interfieren con otras y así forman una secuencia(Kazuo Koike y Goseki Kojima, Comics Interview, 1995; pag 50) también podemos notar que la viñetas no tiene el mismo tamaño (Imagen 54), esto no quiere decir que sea imposible de leer sino que necesitas practica para entender la secuencia y el modo de lectura.



Imagen 51: Viñeta del manga GAX-Sol pagina 6 código 9



Imagen 52: Viñeta del manga GAX-Sol pagina 7 código 9

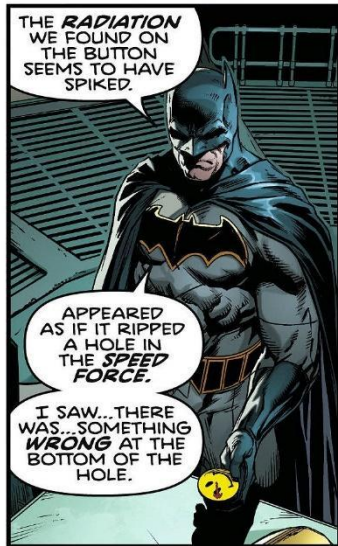


Imagen 53. Crossover "El botón", Batman # 21, Tom King



Los referentes antes mencionados en su mayoría proceden de la cultura visual que le rodea.

Para empezar este punto hay que dar dos definiciones acerca de los dos términos que se emplean en este argumento. Primero la cultura visual donde según Renobell (2005) nos dice que “es la unión de visión, pensamiento, percepción y cultura” esto quiere decir que en una cultura cada individuo puede representar todo lo que la rodea de manera diferente y es respetado y podría ser o no aceptado y compartido por los demás.

Después veremos el tema de hibridación donde citando a Canclini (2001) nos dice que “la hibridación se forma por procesos socioculturales en los que estructuras o practicas discretas que existen de formas separadas se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” por ejemplo en nuestro caso podemos apreciar este proceso en el cual se tomó la estructura típica del comic japonés (manga) y el estilo del dibujo que se utiliza tanto en el manga como en el anime y se combina no con temas típicos de la tierra nipona, sino que se toma un tema equivalente para poder llamar la atención del mercado más cercano al creador y así es como surge un nuevo producto.

En la imagen que se analiza del manga GAX-Sol podemos ver este proceso de hibridación sobre su cultura visual y el conocimiento de una cultura prehispánica. Primero mencionaremos la pirámide que se ve en el fondo ya que como bien su nombre lo indica estamos hablando de la cultura azteca su periodo está en el posclásico tardío (1370-1520) y se asentaron en la región Central de México, su capital era la gran isla de Tenochtitlan. Las pirámides de la cultura azteca son muy conocidas como la pirámide de la luna en Teotihuacán (Imagen 55)



Imagen 55. El universal, pirámide de la luna por Henry Romero

Pero a pesar de que el título de este manga nos habla de una cultura en específico (azteca , ubicada en el centro de México) el autor tiende a hacer ilustraciones que estén dentro de su entono visual ya que la ilustración de la contraportada que se está analizando se parece más a la Pirámide del Adivino (Imagen 56) que se encuentra en Mérida, Yucatán en la zona arqueológica de Uxmal , ya que la imagen representada en el manga también tiene un templo a un costado de la pirámide, muy similar a la Casa de la Iguanas (Imagen 57), sitio que fue un gran referente de la civilización maya. Con esto vemos que el autor, retoma los elementos dispersos de su cultura visual, sin tomar en cuenta las diferentes culturas prehispánicas y los integra en su historia, como si todos fueran una sola.



Imagen 56. Discover travel news por Sergio Vidal



Imagen 57. Flickr. Daniel Mennerich.

Dentro de la imagen podemos ver la representación de un perro ancestral y que además tiene una importancia simbólica dentro de las culturas prehispánicas. No solo era acompañante del ser humano para las actividades rutinarias sino también era

fuelle de alimento, utilizado en sacrificios y rituales funerarios. Podemos observar (Imagen 58) una ilustración sacada de “Historia general de las cosas de la Nueva España por Fray Bernardino de Sahagún: El código Florentino” esta obra es una compilación de lo que Fray Bernardino pudo observar la imagen es de lo que el llama un perro pelón y que posiblemente sea un xoloitzcuintli. Podemos ver que su dibujo es muy parecido a la raza Dachshund o como es común mente conocido como perro “salchicha” (Imagen 59)



Imagen 58. xoloitzcuintli (Sahagún, libro, XI, Vol. III:353). Reprografía: M. Stephany Espinosa Guerrero. Versión facsimilar de la Biblioteca Digital Mundial en <http://www.wdl.org/en/item/10096/view/1/1/>.



Imagen 59. Perro de raza Dachshund. Tomado de Purina

La siguiente imagen es de Raúl Azúa Valadez (Imagen 60) encontrada en su tesis titulada “Impacto del recurso faunístico en la sociedad teotihuacana” y comparada con la imagen anterior podemos notar que se parece más a la imagen de un xoloitzcuintli como ahora lo conocemos (Imagen 61)

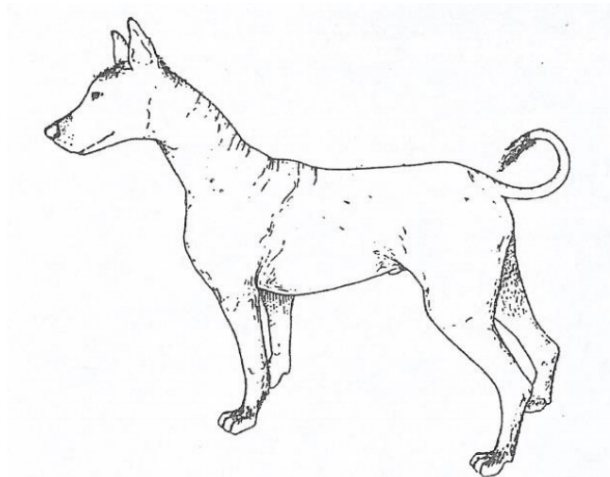


Imagen 60. Xoloitzcuintli según Valadez (Valadez, 2003: 126)



Imagen 61. Xoloitzcuintli actualmente. Tomado de Purina

En la imagen que estamos analizando del manga mexicano como ya se ha mencionado vemos la representación que el autor hizo sobre este perro ancestral y que en relación podemos asociar con otra raza de perro que es más conocida gracias a una serie o caricatura de los años 90 “Scooby Doo” (Imagen 62) y esto se debe a que el autor tuvo cierto acercamiento al contenido televisivo de esta época. Cabe aclarar que esta caricatura no tiene ninguna relación con lo prehispánico sin embargo dada su popularidad es comprensible que cuando el autor pensó en la anatomía de un perro para representar al suyo en la historia pensó en aquello que ya tenía como concepto sin tener en cuenta a las diferencias de raza y anatomía que existen entre el xoloitzcuintle (Imagen 63) y un gran danés (Imagen 64)



Imagen 62. Scooby-Doo. Tomada de Compañía Panamericana de Licencias.



Imagen 63. Gran Danés. Tomada de Purina



Imagen 64: Representación del xoloizcuintle

Otra referencia que podemos notar es al personaje principal en su totalidad, desde la vestimenta que usa hasta los accesorios que trae. Empezaremos con ver el penacho que utiliza, comparándolo con un penacho tradicional vemos algunas discrepancias, como por ejemplo vemos que su referente de águila es un poco distinta a como se ve en realidad y le da un aspecto más a un ciertas aves de la caricatura de los años 90 que se titulaba “Pokémon¹⁷” tiene cierto aspecto a Zapdos¹⁸ además de que esta ave en particular tiene relación a todo lo ancestral ya que este *pokémon* (Imagen 65) es considerado uno de los tres *pokémons* legendarios y que poseen habilidades especiales referentes a los 4 elementos. También podemos encontrarle ciertas características de otro *pokémon* volador “Pidgey” (Imagen 66) es un ave algo parecida a un águila y podemos apreciar que el parecido en la forma de los ojos, el pico y la forma de las plumas que le rodean la cabeza aparecen en la ilustración. Dado a que el autor tuvo acercamiento a este material notamos la influencia que este tuvo para poder

¹⁷ Anime de los años 90 que trataba sobre un niño que a los 10 años se inicia en la búsqueda de pokémons, ganar las medallas de diferentes gimnasios y así poder competir en el gran torneo.

¹⁸ Un pokémon considerado legendario con poderes de electricidad

dar creación a sus dibujos (Imagen 67). Comparado con las ilustraciones de Sahagún (Imagen 68) el guerrero aguilas luce muy distinto a lo que la ilustración del manga nos refiere, por ejemplo, el penacho no es tan prominente como se ve en el manga además este recubre toda la cabeza hasta el mentón y el guerrero tiene una vestimenta muy particular ya que todo el vestuario representa el cuerpo del águila y está cubierto de plumas al contrario de nuestro manga que solo tiene taparrabos.

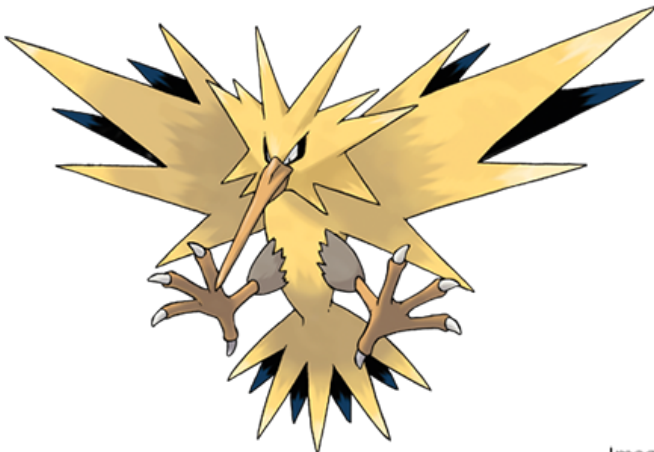


Imagen 65. Pokémon Zapdos. Tomado de Pokémon



Imagen 66: Pokémon Pidgey. Tomado de Pokémon



Imagen 67. Portada del códice 9 , primer tomo Manga Guerrero Azteca X-Sol



Imagen 68. Guerreros aztecas (Sahagún, libro, II, Vol. I:160). Reprografía: A. Thalía Hernández Poblano. Versión facsimilar de la Biblioteca Digital Mundial en <http://www.wdl.org/en/item/10096/view/1/1/>.

La existencia de puntos de convergencia del manga mexicano y el manga japonés.

“El manganime emplea frecuentemente personajes de folclore y mitología nativa” (Poitras,1999:2005, Dranzer;2001) esto quiere decir que los japoneses crean sus historias basadas en lo ancestral, pero cabe resaltar que en Japón no tiene una religión muerta ya que las tradiciones y costumbres de hace años son prácticas que aún se ven en la actualidad así que sus historias son más creíbles. Estas historias entran en una clasificación que se llaman “Jidaimono” en palabras de José Andrés Santiago (2010, p. 175) este término se usa para definir a las publicaciones que están ambientadas en el Japón histórico, estas tienen gran aceptación en el público nacional como extranjero. Están inspiradas en el imaginario del samurái y los ninjas del Japón medieval. Como ya se había dicho ya que muchas practicas aún se siguen haciendo estos relatos se plantean como retratos con gran fidelidad histórica.

Este género que está dentro del *shōnen-manga* mezcla la temática histórica centrándose en los aspectos de lucha con el romance o humos para complementar las historias.

En el caso del anime mexicano podemos apreciar que, aunque no sea con exactitud los elementos representados dentro de la historia, el autor trata de hacerlo lo más creíble y apegado a la historia ya que podemos ver esos elementos, como por ejemplo el menciona la función espiritual que tenían los xolitzcuicle para ayudar a pasar un río, el personaje usa artefactos prehispánicos como el *icpalli* y el taparrabos en la imagen analizada anteriormente.

Además, como equitativo al samurái en la mitología prehispánica tenemos al guerrero águila o guerrero jaguar, en este caso hablaremos del guerrero águila ya que este animal

es simbólico por excelencia. “Este animal destaca como símbolo del pueblo mexicana ya que sus valores son representados por dicho animal: fuerza, poderío, dominio a través de la guerra y del afán de ocupar un sitio central en el cosmos” (De la Garza, 2001; p 108)

Siguiendo con lo anterior podemos tomar un anime japonés como referencia y que también tuvo un gran impacto en la década de los años 90 “Saint Seiya” esta historia gira en relación a la mitología griega, consta de un equipo de héroes que además en primera instancia no se llevan muy bien y que se juntan para proteger a una diosa que además los alienta y guía durante su camino para poder derrotar a diferentes dioses del Olimpo. Pero la historia no se desarrolla en la antigüedad solo se toman algunos nombres y poderes que los personajes tienen haciendo hincapié a las historias que se cuentan, por ejemplo, se menciona al dios del inframundo y la batalla se realiza ahí, los personajes, algunos son de las leyendas que se cuentan (Morfeo y Euridice)

Podemos notar las convergencias ya que también la historia gira alrededor de una mitología que es la azteca, también existe un equipo de héroes y que no se llevan bien pero que a pesar de eso se toleran para poder enfrentar las adversidades y salir librados de ellas, también hay un dios que es el que los guía y los recluta ya que supuestamente en códices anteriores la historia no empieza como tal en la antigua Tenochtitlan sino que ellos son niños o adolescentes que viven en la ciudad de México y que muestran el folclore de dicho sitio ya que hacen mención de los tacos árabes y los famosos refrescos de cola, después el dios Quetzalcoatl despierta en ellos a los guerreros sol que son 5 y así es como se forma el equipo dado a que ellos no se conocen tanto tiene ciertas discrepancias y roces.

Para concluir Antonio Hernández usa la imagen de manera fragmentaria, según su cultura visual usa referentes en cuanto a su manga y los animes que veía cuando era más pequeño, también notamos como las construcciones de su entorno juegan un papel importante como los templos y para finalizar vemos como la vestimenta se mezcla e hibrida la imagen en cuestión de culturas.

CONCLUSION

Inicialmente partimos de lo siguiente que el manga mexicano GAX-Sol toma aspectos de la narrativa del anime Caballeros del Zodiaco y los hibrida con aspectos de la cultura, mexicana y mitología azteca, y no es solo una copia de la historia del anime Caballeros del Zodiaco. Fundamentamos lo anterior con los siguientes argumentos: primero los personajes principales son seis, y no siempre se llevan bien, al igual que en los Caballeros del Zodiaco son seis personalidades y rozan entre ellos antes de ser amigos, segunda hace referencia a 12 dioses cada uno de ellos representa algún astro o elemento, este se asocia a los 12 caballeros dorados tomados de la mitología griega y finalmente existen dos dioses del inframundo aquí se vería representado como Hades y Pandora los cuales rigen el inframundo en los Caballeros del Zodiaco. En síntesis, este manga mexicano y el anime japonés muestran similitudes en cuanto a estructura narrativa y diseño de personajes.

Finalmente respaldamos todo lo anterior con base en la consulta de dos tomos del manga Guerrero Azteca X-Sol que cuenta con 75 a 80 capítulos cada uno, como fuente primaria, y la revisión bibliográfica y material audiovisual, relacionada con el tema, como fuentes secundarias.

Sin embargo en el transcurso de esta investigación nos dimos cuenta que el proceso creativo es más complejo de lo que habíamos planteado.

1. El manga Guerrero Azteca X-Sol si comparte algunas similitudes con los animes Caballeros del Zodiaco y *Dragon Ball* ya que todos responden a una formula creativa que es el *Science Team* en donde tenemos un grupo de amigos con

personalidades distintas y que chocan entre sí pero que juntos suman un gran poder y pueden realizar cualquier cosa, así que por esto podemos decir que son similares.

2. La forma narrativa que utiliza va más allá de solo tomar un producto internacional e intentar copiarlo sino que tomo una idea básica como el estilo de dibujo, que se popularizo con la introducción del contenido en la barra televisiva abierta y de libre acceso, para crear una historia única y diferente y así poder llegar a diferentes públicos además de poder dar a conocer un poco de la historia mexicana de forma diferente y más creativa y con esto ayudar a que el mexicano y otras personas se interesen del mismo modo que con la cultura japonesa.
3. También se pudo apreciar el manejo de la hibridación en cuanto a espacio ya que esta historia empieza en lo ancestral, pero en capítulos posteriores pasa a ser de una época contemporánea aunque la historia cambia algunos personajes siguen en ella y por eso determinamos esa hibridación de tiempo.
4. Como vimos la cultura visual es un fuerte referente para poder desarrollar su historia. Sus ilustraciones no son exactas a la época o no corresponde los referentes a la cultura de la que habla pero aun así la historia tiene sentido y ya que no está hecha para educar sino para entretener y como el autor menciona el quiere dar a conocer un poco de cultura e inspirar a personas a que conozcan más de la cultura prehispánica

Finalmente podemos concluir que Antonio Hernández tuvo cierta influencia gracias a la llegada de los productos japoneses a México, pero no hace una copia de los

productos sino apropia ciertas estructuras y las mezcla con lo que tiene en su entorno para lograr un producto nuevo.

Además, respeta la narratología y estructura que estos géneros literarios tienen ya que se dirige a un público en específico y que lo conoce ya que tuvo al igual que él un acercamiento a estos programas o literatura y que conoce como debe de ser.

En relación a lo expuesto sabemos que respeta la estructura del manga y no del comic americano en nuestro segundo capítulo dejamos en claro que esta estructura es similar solo se diferencia de la forma en las que se lee ya que el manga japonés se lee de derecha a izquierda y e lo narra de izquierda a derecha también para facilitar al nuevo lector la comprensión de lo que el narra.

Además, ocupa el gestuario de los mangas japoneses para poder crear el suyo lo más semejante en cuanto a estructura. Se ayuda de las onomatopeyas clásicas para darle mejor sentido a lo que se va narrando y poder darle al lector una mejor experiencia,

Logra una hibridación en relación con lo ancestral y lo moderno ya que en un capítulo se puede apreciar a nuestro grupo de amigos comiendo tacos árabes y refresco, además de usar uniformes escolares muy similares a los que se usan en México y en ese mismo capítulo nuestro protagonista regresa a la época prehispánica así que nos da a entender que hay una brecha entre ese mundo y el actual.

En relación a lo expuesto en el capítulo dos se mencionó que las fechas no llegan a coincidir, pero la finalidad de este producto no es el de enseñar ya que él no se dedica ni estudio algo relacionado con la historia así que solo se dedica a entretener y de paso

dar a conocer un poco de la historia que en lo personal para Antonio le parece fascinante. Lo que él quiere y tiene como propósito es que, si Japón pudo hacer que nosotros nos interesáramos por su cultura tanto actual como pasada, nosotros podemos hacer algo similar y que nuestra historia llegue a mas partes del mundo.

Bibliografía

Catelli, Olvera Sarahi Isuki y Camacho Morfín Thelma, *“Apocalipsis en clave manga. Analisis semiótico del comic japonés X”* en Morales Damian Manuel Alberto, *Imágenes, textos y contextos*, Pachuca, UAEJ, 2015.

Gran diccionario (en línea). Universidad Nacional Autónoma de México (ciudad universitaria, México D.F.): 201 (ref del 13 de noviembre del 2017). Disponible en la web <http://www.gdn.unam.mx>

Gubern , Roman. (1974). *Fundamentos para una semiología de los cómics* . Barcelona: Península.

Hernández, Antonio (2010-2018). Niadd. *Guerrero Azteca X-Sol*. Recuperado de <https://es.niadd.com/manga/Guerrero%20Azteca%20X-Sol.html>

López, Austin Alfredo y López Luján Leonardo. Mesoweb. *Tollan y su gobernante Quetzalcoatl*. Recuperado de www.mesoweb.com

Mercedes, María (2014). Santuario de Alba. Tonantzin y la llorona y la diosa de Cihuacoatl. Recuperado de <https://santuariodelalba.wordpress.com/2014/03/02/tonantzin-i-la-llorona-y-la-diosa-cihuacoatl/>

Talens, Jenaro (1988). *“Práctica artística y producción significativa”*. Elementos para una semiótica del texto artístico, Madrid.

Dehouve, Danièle. (2012). Asientos para los dioses en el México de ayer y hoy. *Estudios de cultura náhuatl*, 44, 41-64. Recuperado en 17 de Junio de 2019, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0071-16752012000200003&lng=es&tlng=es

Blanco, ALICIA. (2008). El xoloitzcuintle prehispanico y el estándar actual de la raza. *AMMVEPE*, 19, (5). 131-138. Recuperado el 15 de octubre de 2020 de https://www.researchgate.net/profile/Christopher_Goetz/publication/292157651_El_xoloitzcuintle_prehispanico_y_el_estandar_actual_de_la_raza/links/56abad1f08ae43a39809b008/EI-xoloitzcuintle-prehispanico-y-el-estandar-actual-de-la-raza.pdf

Claudes, PEAN. y Gil, ERIKA. (2013). *De la vestimenta y los hombres: Una perspectiva histórica de la indumentaria indígena en México*. México: Fondo de cultura económica.

González, FRANCISCO. (1969). El macuahuitl y eltlatzintepuzotilli, dos armas indígenas. *Anales del Instituto Nacional de Antropología e Historia*, II, (50), 147-152.

Cervera Obregón, Marco, “El macuáhuatl. Un arma del Posclásico Tardío en Mesoamérica”, *Arqueología Mexicana* núm. 84, pp. 60-65.

Santiago, JOSÉ ANDRES. (2013). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Pontevedra: Dx5 digital & graphic art research.