



Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales

**El abismo, el pulpo, la cabra y el océano: Análisis iconográfico
de la ilustración editorial mexicana emergente influenciada por
el *manga* japonés**

Tesis presentada para obtener el título de Licenciada en Artes
Plásticas

Presenta

Director de Tesis

Vanessa Nadja Morales Ortega Profesor Uriel Hidalgo Lerma

Octubre 2024

Índice

Agradecimientos	3
Introducción	4
Hipótesis, alcances y objetivos de la investigación	5
Capítulo I	8
Ilustración editorial mexicana	9
Tradición ilustrativa gráfica mexicana: de la era prehispánica al siglo XX	9
La llegada del <i>manga</i> al mundo editorial mexicano: 1960-2020	15
Editoriales a cargo de la distribución de <i>manga</i> en México.....	22
Editorial Familia Usaka.....	33
Capítulo II	39
Marco metodológico	40
Análisis narratológico	44
<i>Abshurdo</i> por Yvonne Sosa Güitrón y <i>Assasination Classroom</i> de Yūsei Matsui.....	49
Macrounidades, Unidades significativas y Microunidades de <i>Abshurdo</i>	55
<i>Nisadó</i> por Fernando González Álvarez y <i>Made in abyss</i> de Akihito Tsukushi ..	75
Macrounidades, Unidades y Microunidades significativas de <i>Nisadó</i>	84
Capítulo III	119
Análisis Semiótico	120
Aplicación de la Segunda Tricotomía del Signo según Charles Sanders Peirce en la ilustración editorial de <i>Abshurdo</i>	120
Aplicación de la Segunda Tricotomía del Signo según Charles Sanders Peirce en la ilustración editorial de <i>Nisadó</i>	123
Análisis iconográfico	127
Aplicación de categorías de análisis iconográfico según Erwin Panofsky en la ilustración editorial de <i>Abshurdo</i>	128
Aplicación de categorías de análisis iconográfico según Erwin Panofsky en la ilustración editorial de <i>Nisadó</i>	135
Conclusiones	143
Glosario	149
Kanji (Sinogramas)	149
Vocabulario técnico.....	149
Bibliografía	151

Agradecimientos

A mi familia, especialmente a mis padres y mi hermano, que me han apoyado a lo largo de mi formación personal y profesional, y quienes quieren que persiga mis intereses y dedique mi vida al arte y al aprendizaje de este. También a mis abuelos maternos, Enedelia y Sergio, que han apoyado mi trayectoria universitaria y artística.

A mi mascota, Salorem, que ha sido una compañía muy importante para mí durante la escritura de esta investigación y continuará siendo una presencia en mi día a día por muchos años por venir.

A la Fundación Japón en México por su amplia bibliografía que me ayudó a entender mejor los fundamentos del arte japonés y el origen del *manga*. Recomiendo ampliamente todas las actividades que realizan, tanto sus conferencias como la biblioteca de donde pude obtener material significativo para mi estudio.

Estoy segura de que hace diez años, cuando aún no estaba segura de estudiar artes, si supiera que iba a realizar esta investigación sobre un tema que me entusiasma tanto y que participaría en todos los proyectos y eventos que se me han presentado por ser artista, hubiera tenido menos dudas sobre escoger esta carrera que me ha guiado a descubrir muchas de mis habilidades y aptitudes tanto artísticas como personales.

Introducción

El arte es una construcción bastante compleja que surge de un contexto técnico, histórico y social que le otorga un valor simbólico e interpretativo al producto que genera. Entre los factores de esta construcción están las influencias culturales y artísticas de un creador.

Conforme un artista comienza a experimentar y aprender a crear arte, va identificando técnicas, materiales y trabajos de otros artistas que motivan su propia producción, tanto intelectual como artística. Por eso, cuando la praxis artística emerge, hay influencia de cosas cotidianas del entorno cercano de un creador, como su rutina, las prácticas culturales, los escenarios o los objetos que le rodean. Sin embargo, también es posible que muestre inspiración de obras que provienen de otro continente aparentemente ajeno al suyo.

En esta investigación se exploró este último ángulo, especialmente de la creación emergente en México dentro de la disciplina de la ilustración. La influencia a enfocar fue el *manga* japonés, que ha tenido un crecimiento en la cultura pop internacional ha aumentado durante el siglo XX y XXI.

Cuando se ha abordado la influencia del arte oriental japonés sobre el arte occidental la mención más recurrente ha sido el caso del *Ukiyo-e* en la pintura impresionista europea. Durante este movimiento artístico, los pintores europeos adaptaron al medio del óleo la búsqueda de capturar la “esencia” de la vida cotidiana y sus “impresiones” del paisaje, siguiendo el principio de creación surgido de la mencionada técnica de grabado japonesa (Martín, 2021).

En el caso de México, que forma parte del arte occidental, su evento histórico de influencia artística japonesa más antiguo fue la producción de arte *namban*¹ en Nueva España (actualmente México) a finales del siglo XVII. Con alrededor de 200 piezas catalogadas hasta el momento (pinturas, tableros, biombos, cuadros, entre otros) e investigaciones en progreso para descubrir más (Solange, 2007), este hecho fue una muestra de la interacción entre ambos

¹ El arte *namban* surgió en la zona donde los misioneros jesuitas portugueses se establecieron en Japón a mediados del siglo XVI y se caracterizó por ser un arte sincrético que combinaba técnicas japonesas y europeas.

territorios desde el ángulo artístico, y la de la disposición por parte de ambos lugares a intercambiar su conocimiento cultural.

Sin embargo, la técnica que se abarcó en esta investigación fue más cercana al siglo XX y el siglo XXI: el *manga* japonés. Este medio de entretenimiento recibió durante la investigación un enfoque de objeto de interés cultural y artístico que ha logrado llamar la atención creativa de generaciones emergentes de artistas, en concreto de ilustradores mexicanos.

Si bien la distancia geográfica entre México y Japón es significativa, incluso en tiempos precedentes a la información e intercambio cibernético, han existido interacciones artísticas y culturales entre ambos países (como el ya mencionado arte *namban*) que han permitido el desarrollo del arte tanto en Occidente como en Oriente. En esta investigación se abordaron dos casos de estudio que muestran una línea del desarrollo de la ilustración mexicana influenciada por una corriente artística japonesa.

Hipótesis, alcances y objetivos de la investigación

La influencia artística y cultural se puede abarcar desde numerosos ángulos, algunos resultan más interpretativos hacia las piezas y otros son más biográficos hacia los artistas, sin embargo, esta investigación estuvo centrada en los símbolos y los íconos de los casos de estudio.

Este interés se basó en una pregunta principal: ¿Hubo una influencia iconográfica y simbólica por parte del *manga* japonés creado entre la década de 1990 hasta 2020 sobre los ilustradores editoriales mexicanos emergentes del siglo XXI?

Esta pregunta, si bien pudo aplicarse a diferentes manifestaciones de ilustración editorial influenciada por el *manga* japonés, los alcances de esta investigación se delimitaron al sello editorial mexicano Familia Usaka y sus publicaciones entre el año 2015 hasta 2022. Específicamente, abordando el concepto de ilustradores emergentes, esta categoría se refirió a creadores que comenzaron su trayectoria artística profesional con la publicación de su obra cuando estaban en un rango de edad entre 18 a 34 años de edad.

Teniendo en cuenta estos alcances, la hipótesis principal de la investigación fue la siguiente: Si hubo una manifestación de influencia iconográfica en artistas emergentes en el ámbito de la ilustración editorial producida en México bajo el sello editorial Familia Usaka durante 2015 hasta 2022, esto fue producto del consumo de *manga* japonés en México durante el periodo de la década de 1990 hasta el año 2020.

Para corroborar o rechazar esta hipótesis, en esta tesis el objetivo general fue analizar iconográficamente ilustraciones editoriales de publicaciones mexicanas generadas en la editorial Familia Usaka entre 2015 hasta 2022 por creadores mexicanos emergentes donde los autores explícitamente reconocieran en sus publicaciones la influencia artística de publicaciones de *manga* japonés publicado entre la década de 1990 hasta 2020.

Adicionalmente, entre sus objetivos particulares se incluyeron: 1) La demostración de la influencia del *manga* japonés en la formación artística y cultural que tuvieron los autores de las ilustraciones analizadas. 2) La identificación de valores de representación visual del *manga* japonés publicado en México por la editorial Panini Manga México acorde a los alcances de la investigación. Y 3) La comparación de valores iconográficos y simbólicos entre los *mangas* japoneses y las ilustraciones mexicanas emergente correspondientes con los alcances de investigación.

La disciplina a analizar en esta investigación fue la ilustración mexicana, una técnica gráfica formada a partir de la mezcla de influencias simbólicas y métodos locales con extranjeros. Las ilustraciones surgieron como imágenes representativas pautadas por textos desde religiosos hasta científicos, en consecuencia, esta técnica ha mantenido un vínculo directo con el desarrollo literario en Occidente. La ilustración ha tenido fines instructivos, pedagógicos, demostrativos, artísticos, comerciales y publicitarios a lo largo de su historia.

En el caso de la ilustración mexicana influenciada por el *manga* japonés, se presentó en esta investigación como un campo con una incorporación constante de artistas cada año. Entre los artistas de Familia Usaka entrevistados, resaltó el interés por el arte y la cultura japonesa, pero también por la creación de intersecciones artísticas entre su cultura de origen con la nipona por medio de la incorporación de elementos acordes a las necesidades representativas, artísticas o técnicas de cada creador.

En esta investigación dichos aspectos se abordaron en tres capítulos.

El primer capítulo trató sobre la relación histórica entre el *manga* japonés y la ilustración editorial mexicana. Incluyó una descripción de la conformación identitaria de la ilustración mexicana y sus cambios de representación ocasionados por la influencia artística y técnica extranjera, así como eventos nacionales. También apareció un breve recuento del origen del *manga* japonés y por qué comenzó a exportarse a otros países, cómo fue su exportación en México y cuáles fueron las entidades que se encargaron de esta labor. Después se describió al proyecto editorial mexicano que surgió a partir de este fenómeno de interacción cultural y artística, Familia Usaka, que otorgó una plataforma a nuevos creadores emergentes.

En el segundo capítulo se abordaron los casos de estudio, los cómics mexicanos *Abshurdo* y *Nisadó*, y sus referencias visuales de *manga* japonés, *Assasination Classroom* y *Made in abyss*, respectivamente. Todas las obras recibieron una descripción sinóptica. Luego, las obras de ilustración mexicana tuvieron su primer análisis formal de contenido, identificando los arquetipos literarios utilizados en sus protagonistas y las figuras simbólicas en ambas historias.

El tercer capítulo fue donde se hizo uso del método semiótico de Charles Sanders Peirce y el método iconográfico de Erwin Panofsky sobre las ilustraciones principales de *Abshurdo* y *Nisadó*, sus portadas. En el primer desglose se abordaron los símbolos, íconos e índices en las imágenes, mientras que en el segundo se estudiaron los niveles de significación desde la descripción pre-iconográfica, pasando por el análisis iconográfico y llegando hasta la interpretación iconográfica. Finalmente se tomaron los elementos equiparables entre los casos de estudio y sus referencias visuales directas de *manga* japonés y se mencionaron sus similitudes simbólicas.

Por último, se recontaron los resultados de los análisis de significación entre los casos de estudio, y se respondió a los objetivos particulares acorde a la evidencia presentada en el segundo y tercer capítulo. Finalmente, se evaluó la evidencia de la manifestación de la influencia del *manga* japonés sobre la ilustración mexicana emergente acorde a la revisión de los casos de estudios y entrevistas recopiladas durante la investigación.

Capítulo I

Marco histórico de la relación entre el *manga* japonés y la ilustración editorial mexicana

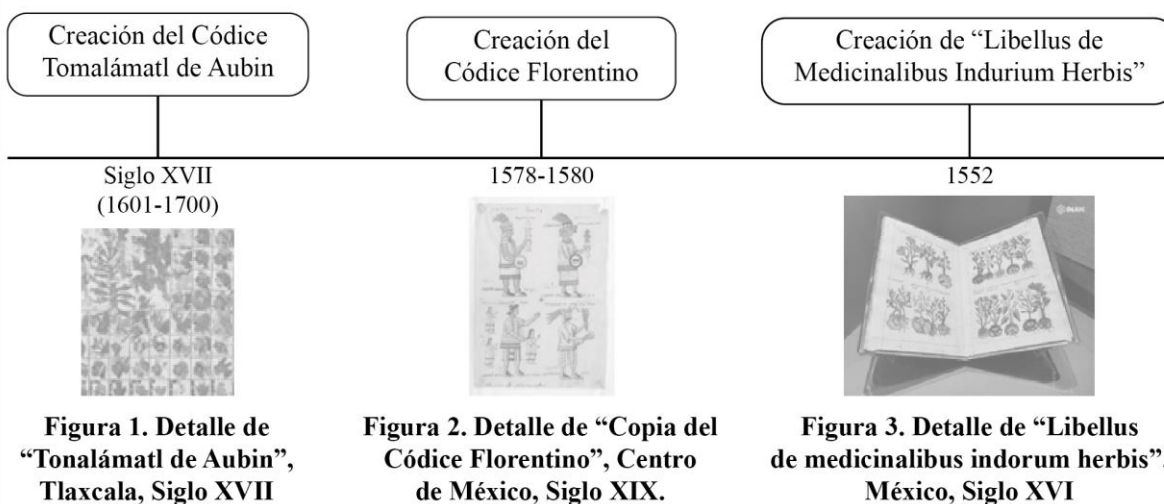
Ilustración editorial mexicana

Tradición ilustrativa gráfica mexicana: de la era prehispánica al siglo XX

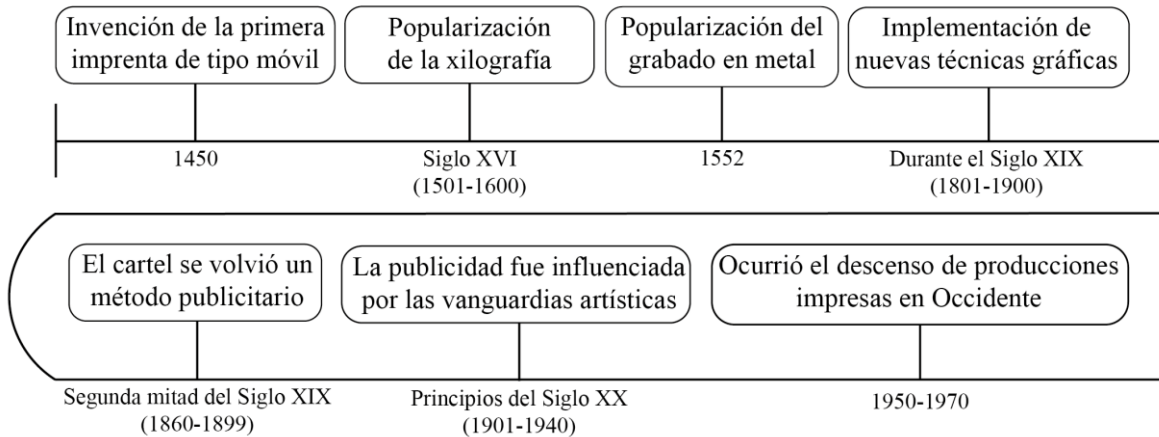
La técnica de ilustración gráfica en México ha tenido un vínculo con eventos pictóricos y gráficos porque, a través de estas dos técnicas, comenzó a tomar relevancia en un sentido tanto artístico como comercial.

A continuación se incluyeron tres líneas de tiempo detallando diferentes aspectos: La primera abordó algunos antecedentes de la ilustración mexicana; la segunda mencionó eventos destacados para la ilustración gráfica occidental (relevante para la conformación de la técnica en México debido a la influencia europea) y finalmente, la tercera abarcó algunos eventos destacados que reflejaron la conformación de la ilustración editorial en México, destacando el carácter predominante de la representación nacional abordando temas políticos, históricos, satíricos y folclóricos.

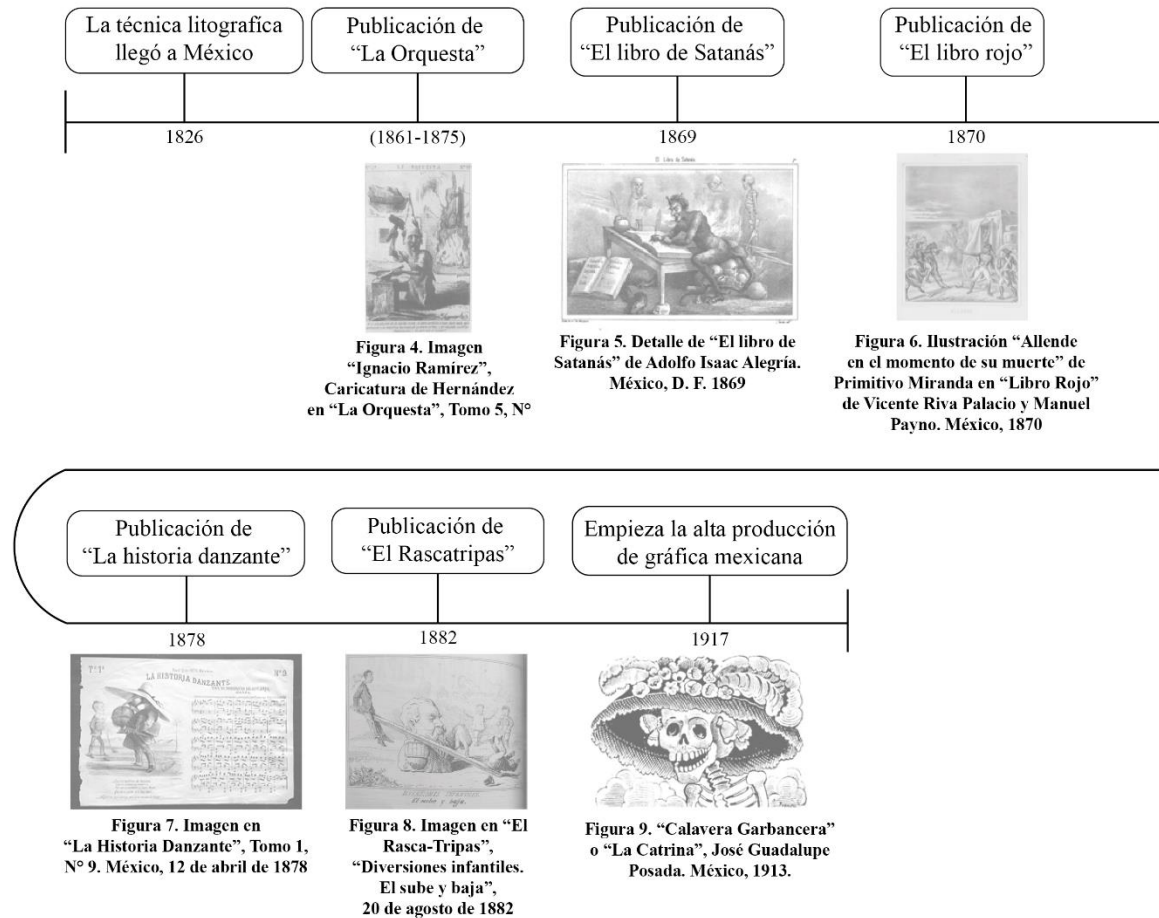
Antecedentes de la ilustración mexicana



Eventos destacados para la ilustración gráfica occidental



Eventos destacados para la la ilustración mexicana



Antes de continuar con los eventos mencionados en las líneas de tiempo, la definición de ilustración tuvo su origen en la palabra latina “illustrare”, significando “iluminar, alumbrar, sacar a la luz o divulgar”. Como técnica gráfica, ha conestado de una o varias imágenes que muestran el planteamiento de un texto. Su uso ha sido bastante común en el ámbito literario, aunque también se ha extendido a otros campos. Para su realización se han empleado técnicas dibujísticas, pictóricas y de grabado, tradicionalmente, y a partir de mediados del siglo XX, comenzaron a usarse algunas técnicas de collage, fotografía y digitales para su realización.

Como ya se evidenció brevemente en la línea del tiempo, en México, la historia de la ilustración comenzó con los antecedentes de las imágenes en los códices, también conocidos como *tonalámatl* (como se ejemplificó en la Figura 1), cuya temporalidad se ha datado en el siglo XVII, entre la época prehispánica y poco después de la conquista española (Mediateca INAH, s.f.). Del Villar (2011) mencionó que antiguamente las imágenes ilustrativas tenían en su contenido una narración propia, poseyendo información de carácter preservativo sobre la historia religiosa y política de un pueblo. Estas elaboraciones se realizaban por los Toltecatl², quienes estaban “destinados” desde su nacimiento a esta labor, y eran preparados a un nivel técnico, intelectual y espiritual para poder realizarla. Durante esta fase, este tipo de gráfica precursora manifestó una auto-representación visual de los pueblos que habitaban el territorio que futuramente sería México.

El siguiente evento significativo en la futura ilustración gráfica mexicana ocurrió durante la época del virreinato: A causa de la invasión española en México, las artes prehispánicas entraron en contacto con la influencia ibérica y el canon europeo occidental. Sin embargo, no se perdieron las técnicas utilizadas por los *tlahcuilos*³, y siguieron siendo utilizadas para producir representaciones gráficas como el “Códice Florentino” (Figura 2), creado entre 1578-1580 (Biblioteca Digital Mexicana A.C., s.f.), o el “Libellus de Medicinalibus Indurium Herbis” de Martín de la Cruz, en 1552 (Figura 3). En esta parte histórica, la representación ilustrativa de los pueblos nativos prehispánicos se designó a

² Se define directamente como el artista, discípulo, abundante, múltiple, inquieto.

³ Pintores de los códices.

figuras religiosas españolas que buscaban registrar sus observaciones sobre tradiciones y rituales que desconocían.

Dada la importancia de la influencia europea en México durante esta fase, los eventos trascendentes del amplio alcance de la ilustración gráfica en Europa cobraron relevancia para la formación de la ilustración gráfica mexicana: El primer evento destacado ocurrió en 1450, cuando Johann Gutenberg construyó la primera imprenta de tipo móvil en Alemania y dio paso a la divulgación iconográfica popular y la producción gráfica en serie en Occidente, posibilitando que un mayor número de producciones editoriales alcanzaran a más personas (Cervantes, 2016). Los primeros libros reproducidos e ilustrados fueron religiosos, particularmente la Biblia; y posteriormente, este avance tecnológico se extendió al campo de la creación artística.

Esta transición fue evidente cuando, a lo largo del siglo XVI, las clases altas europeas que coleccionaban xilografías⁴ empezaron a exigir que la calidad de estas imágenes mejorara (Garza, 2014). La reproducción de una imagen con esta técnica era más masiva que la de otras técnicas de dibujo de la época como las obras realizadas con lápiz, carbón o sanguina. A mediados del siglo XVI, la popularización del grabado entre la burguesía alentó al desarrollo de las técnicas de grabado en metal. Y a finales de este siglo, la sustitución de la xilografía fue el grabado en cobre, una técnica donde el dibujo de las imágenes perdía menos detalle entre la placa y una reproducción impresa. La demanda por reproducciones de imágenes artísticas había crecido, volviendo a la ilustración gráfica como un medio decorativo importante para la aristocracia y la burguesía.

Más adelante, durante el siglo XIX, más avances tecnológicos dieron paso a nuevas técnicas gráficas y artísticas en Europa que posteriormente afectaron la producción en México: Entre ellas se encontraba la litografía, la fotografía, la imprenta de alta velocidad, la cromolitografía, el fotograbado y el offset. Esta nueva disposición de materiales y técnicas abrió el panorama de posibilidades de creación para los artistas occidentales.

En 1826, la litografía llegó a México por Claudio Linati; esta técnica comenzó a emplearse para producir trabajos ilustrativos gráficos en México, tales como las ilustraciones

⁴ La xilografía ha consistido en una técnica de grabado donde se ha utilizado una matriz de madera tallada con un dibujo para imprimir múltiples veces en superficies absorbentes (comúnmente en papel).

del Libro de Satanás (1869) (Figura 5), las del Libro Rojo (1869-70) (Figura 6), y las portadas de los periódicos de la época, tales como “La Orquesta” (Figura 4), “La Historia Danzante” (Figura 7) o “El Rascatripas” (Figura 8) (Del Villar, 2011). A través de estas publicaciones, en México se comenzó a construir un sentido gráfico popular con influencia europea, pero retomando los principios de auto-representación de los códigos e incorporando un código de lenguaje ilustrativo centrado en la mexicanidad.

Mientras tanto, en Europa, en la segunda mitad del siglo XIX, las empresas comerciales comenzaron a invertir significativamente en su publicidad, requiriendo imágenes que volvieran atractivos sus productos para el público y ampliando el uso del cartel para este fin (Garza, 2014). A partir de ese momento, comenzó formalmente el uso comercial de las ilustraciones gráficas tanto para el ojo público como para el mundo artístico de Occidente.

A principios del siglo XX, las ilustraciones gráficas con influencia vanguardista destinadas al consumo masivo se volvieron un lenguaje visual innovador (Garza, 2014). Movimientos artísticos como el futurismo, el dadaísmo, el suprematismo y el cubismo se adaptaron como formatos de presentación visual que no incomodaban al público general y servían para fines comerciales. Este hecho demostró la continua combinación de fines comerciales y publicitarios con creaciones artísticas, y puso a la ilustración gráfica como el medio para lograr dicha fusión.

Otro punto clave fue la invención y el uso de la fotografía, que provocó la diversificación de las propuestas visuales en las artes plásticas, particularmente en los medios gráficos y pictóricos, que comenzaron a alejarse de la representación mimética y se abrieron a la experimentación y al uso de técnicas mixtas. Durante esa época, también los cambios sociales ocasionados por las dos Guerras Mundiales, la creación de la Unión Soviética, el fin de algunas monarquías europeas, entre otros eventos, motivaron a la creación de nuevas ideologías, formas de vida y nuevos patrones de consumo del arte.

Para México, el siguiente evento significativo que cambió la percepción sobre su arte y su forma de consumo, se dio al término de la Revolución Mexicana en 1917. En esa época, la gráfica mexicana tuvo una alta producción de medios impresos de circulación masiva y piezas coleccionables. Fue el trabajo de José Guadalupe Posada el que sentó las bases para la nueva ilustración gráfica mexicana, donde, a través de trabajos de dibujo y grabado

preservaba el folclor tradicional mexicano con un enfoque liberal y crítico de las injusticias gubernamentales y burguesas que enfrentaba la nación (Cervantes, 2016), como se muestra en la creación de “La Catrina”, originalmente llamada “Calavera Garbancera” (Figura 9), que surgió como un ícono que demostraba el reniego de las raíces indígenas en la población buscando “disfrazarse” con vestimentas europeas para aparentar mayor estatus (Secretaría de Relaciones Exteriores, 2017). A partir de la influencia de Posada, la gráfica mexicana comenzó a ser un movimiento artístico de representación de la identidad de la población general mexicana (clase trabajadora y campesina). Estas nuevas representaciones del pueblo mexicano también fueron adoptadas por el movimiento Muralista de la época, donde los artistas crearon obras que “dieran voz” a las clases trabajadoras de la nación. Estos movimientos artísticos marcaron que la auto-representación en el arte mexicano había regresado a las manos de artistas nacionales.

Esta nueva presentación de la mexicanidad en la gráfica y la ilustración impresa en revistas fueron elementos esenciales para la creación de una imagen nacional (Garza, 2014). En sus páginas se celebraban los conceptos de unidad, exclusividad y auto-celebración. Su difusión fue bastante importante para otorgar un sentido de cohesión a la sociedad después de atravesar diferentes conflictos armados y políticos.

Adicionalmente, esta divulgación buscó solventar los altos niveles de analfabetismo presentes en México: Aunque no todas las personas podían leer las proclamaciones escritas sobre la nueva identidad mexicana, sí podían realizar una lectura de las imágenes que también buscaban transmitir ese mismo mensaje.

Sin embargo, entre 1950 y 1970, la producción de revistas en Occidente comenzó a descender a causa del alza de la televisión como medio de entretenimiento. En México este hecho también ocurrió, aunque con el fenómeno del *anime-manga*, este se complementó al aprovechar la transmisión de nuevos canales en televisión abierta con la labor editorial de las productoras gráficas nacionales.

La llegada del *manga* al mundo editorial mexicano: 1960-2020

Como ya se analizó en la sección anterior, la ilustración mexicana se forjó a partir del legado prehispánico en la búsqueda de la auto-representación de la realidad vivida dentro de la nación por sus habitantes, combinado con la absorción de múltiples técnicas y tecnologías gráficas y pictóricas europeas, así como tendencias occidentales tales como la aplicación de vanguardias artísticas en publicidad comercial.

Debido a esa continua presencia de influencia de las tendencias occidentales y extranjeras, la producción editorial de ilustración editorial en México se dividió entre las producciones originales nacionales y la producción de licencias extranjeras traducidas y comercializadas en el país.

El *manga* (cómic⁵ japonés) llegó a México como una producción extranjera que vendía sus licencias a las editoriales nacionales para comercializar y distribuir las obras de este medio al público mexicano. Este evento empezó entre las décadas de 1960's y 1970's, y abrió el paso al interés hacia la ilustración japonesa por parte de la niñez y juventud mexicana.

Sin embargo, inicialmente ese no era su propósito comercial o cultural, ya que antes de su llegada a México, la producción de *manga* se destinó exclusivamente al público juvenil e infantil en Japón.

El personaje que estuvo a cargo de la popularización de este medio a nivel nacional e internacional fue Osamu Tezuka, una de las figuras con mayor producción de publicaciones en la historia del *manga* japonés y que marcó varias las pautas estilísticas y compositivas que comúnmente se asocian con el medio del *manga*.

El estilo gráfico de dicho artista inicialmente era redondo y curvado, influenciado por las producciones de Walt Disney, y más adelante se volvió lineal y angular, con un gran uso de composiciones cinemáticas para añadir peso y dinamismo a sus dibujos (Ueki y Watanabe, 2016). Este cambio se manifestó al comparar un panel de su *manga* más popular, *Astroboy* (1952) en la Figura 10, y un panel de su último *manga*, *Neo Faust* (1988), en la Figura 11.

⁵ Anglicismo de "historieta".

Figura 10. Ilustración de portada de “La nueva isla del Tesoro”. Osamu Tezuka. Japón, 1947.



Figura 11. Panel gráfico de “Neo Faust”. Osamu Tezuka. Japón, 1988.



Tezuka fue un autor, director y dibujante que produjo alrededor de 150,000 páginas repartidas en seiscientas obras de *manga*, y realizó también sesenta animaciones en su compañía de animación, Mushi Productions (Gravett, 2004). Esta cantidad de producción es enorme para cualquier autor dentro del medio (incluso en la actualidad, a pesar de la facilidad provista por nuevas tecnologías de animación y dibujo). Tezuka demostró su gran dedicación y entrega personal y profesional hacia la labor de forjar un medio de entretenimiento para su país que resultara alentador y esperanzador. Esta actitud debió ser una resistencia artística hacia la tragedia de los eventos de bombardeo en las ciudades de Hiroshima y Nagasaki, y la posterior ocupación norteamericana entre 1945 y 1952.

Tezuka, junto a su equipo de trabajo en Mushi Productions, crearon el movimiento “*animeíco*”. Este movimiento traducía los desplazamientos y acciones evocadas por la gráfica del *manga* a una versión animada. Con esta labor, fue evidente la búsqueda de Mushi Productions por emular los resultados visuales de la animación americana. Sin embargo, el proceso de creación no podía ser el mismo debido a las limitaciones tecnológicas y financieras que enfrentó Japón después de la Segunda Guerra Mundial.

Otra característica diferenciadora en el movimiento “*animeíco*” fue la influencia del teatro *kamishibai* (紙芝居): Esta forma de entretenimiento era bastante económica y consistía en el desplazamiento de tarjetas pintadas a mano en una caja de madera con forma de exhibidor a la par de una narración oral corta. El cuentacuentos era quien llevaba estos materiales de forma ambulante a las zonas habitacionales japonesas, con el fin de acercarse

a los niños interesados en los cuentos que llevaba. Una demostración de esta práctica fue añadida en la Figura 12.

Figura 12. Presentación Kamishibai en la sección permanente de “Kamishibai” en el Museo Internacional del Manga de Kioto.



A pesar de las limitaciones tecnológicas y con mecánicas diferentes a las de la animación americana, toda la producción que generó Tezuka en Mushi Productions logró una gran popularidad con el público japonés.

Al mismo tiempo, en 1959, comenzó la producción de la revista *Weekly Shōnen Magazine* (週刊少年マガジン) de la empresa Kōdansha, Ltd.; la revista con mayor longevidad de publicación en el mundo editorial del *manga* japonés (Ueki & Watanabe, 2016). Esta revista surgió como una oferta dirigida al mercado doméstico infantil y juvenil japonés, es decir, el mismo público objetivo de las producciones de Tezuka.

Sin embargo, dicho enfoque de público se vio amenazado cuando comenzó a disminuir significativamente la tasa de natalidad en Japón. Este hecho se debió a los fenómenos sociales, económicos y laborales que emergieron desde el término de la Segunda Guerra Mundial hasta finales de 1950: Los hombres y las mujeres en edad adulta, aunque contaban con la educación suficiente para conseguir trabajo, su prospecto de formar familias comenzó a volverse lejano. Mantener una estructura familiar de forma sustentablemente financiera se volvió un reto desafiante para la sociedad japonesa (Tsuya, 2017).

Los obstáculos que afrontaron los hombres fue el aumento de trabajos temporales y poco estables que reducían sus posibilidades de brindar estabilidad económica a sus vidas para formar una familia y poder pagar una buena educación para su descendencia. En el caso

de las mujeres, aunque comenzaron a tener acceso a trabajos de tiempo completo, prevaleció la expectativa social de relegarlas como las encargadas principales de las labores del hogar y la crianza de los hijos. Ello comenzó a disuadirlas de realizar esta doble jornada de actividades y preferir enfocarse en sus estudios y carreras, siendo esta una decisión que garantizaba un mayor beneficio económico personal.

Adicionalmente, las expectativas de la crianza infantil y juvenil idónea en Japón comenzaron a ser bastantes intensas, especialmente dentro del sistema educativo japonés (caracterizado por ser altamente competitivo desde los niveles escolares más básicos). También, la cultura de trabajo japonesa, en especial en el sector corporativo, comenzó a ser sumamente demandante; dejando poco tiempo libre para crear y mantener relaciones personales significativas, especialmente entre parejas. Ello redujo el interés de las personas jóvenes por casarse y limitó el tiempo de crianza de los padres con sus hijos.

Este declive poblacional ocasionó la caída de ventas de *manga* en Japón (Misaka, 2004). El decrecimiento del público objetivo del *anime-manga* comenzó a representar un problema para la mayoría de las publicaciones editoriales de *manga*, tales como la mencionada Kōdansha, Ltd., o también, Kadokawa, Shōgakukan Inc. y Shūeisha Inc., cuyo contenido estaba enfocado a este público.

Esta crisis abrió la necesidad de las empresas editoriales a buscar nuevos consumidores en otros países. Los primeros en recibir las producciones japonesas fueron del área del sureste asiático (Hong Kong, Taiwán, Corea, entre otros) desde mediados de 1960. Pero, la aceptación de esta industria no fue inmediata por el miedo que algunos países tenían hacia Japón, como Taiwán o Corea. Para la población taiwanesa y coreana aún estaban muy presentes las acciones colonizadoras y genocidas japonesas durante la Segunda Guerra Mundial. Por eso, el ingreso del *anime-manga*, representaba una potencial colonización cultural para estas naciones (Wong, 2006).

La aceptación del *manga* y de otros productos de entretenimiento japoneses fue paulatina y realizada de forma precavida por algunos países. Cada nación tuvo circunstancias diferentes al permitir que esta forma de entretenimiento ingresara en su territorio.

Cuando el *anime-manga* se extendió hacia Occidente también fue un proceso particular para cada país. Un factor importante era si el país ya tenía una tradición de cómics como medio de entretenimiento, y si el país también era receptivo a otras culturas. Por ejemplo, Francia, Alemania, España, Holanda, e Italia ya tenían una cultura nacional de cómics y estaban abiertos a influencias culturales externas, ocasionando una fácil aceptación comercial y artística del *manga* japonés (Wong, 2006).

Adicionalmente, después de la Segunda Guerra Mundial, Estados Unidos emergió como la cultura occidental dominante, desplazando así la relevancia cultural y artística que Europa había tenido desde el Renacimiento. Por eso, en el continente americano, el primer mercado de interés de las compañías de *manga* fue Estados Unidos. Sin embargo, obtener esta aceptación no fue sencilla. Los consumidores americanos pensaban que estos productos eran “extraños” y que debían adaptarse o alterarse para satisfacer el gusto local (Wong, 2006). A pesar de esa primera respuesta, esta opinión fue cambiando paulatinamente desde 1990 hasta las primeras dos décadas de los años 2000 debido al impulso del mix marketing de la industria del *anime-manga*.

Dicha estrategia de mix marketing ya se había probado primero en Japón por Kadokawa Shōten, la división editorial de la Corporación Kadokawa. Esta comenzó en 1975, cuando la compañía generó el “marketing Kadokawa”, cuyo propósito era realizar producciones audiovisuales que redirigieran al público hacia el consumo de sus publicaciones impresas (Steinberg, 2009).

Aunque esta empresa se convirtió posteriormente en una de las mayores productoras de *manga* japonés, al momento de implementar esta estrategia su enfoque de publicación eran novelas literarias. Esto permitió el perfeccionamiento de la estrategia porque cuando se direccionó hacia el *anime-manga*, tuvieron que incorporar la creación de mercancía también, es decir: Juguetes, juegos físicos y virtuales, cosplay, stickers, posters, experiencias inmersivas tanto físicas como digitales realizadas por diferentes medios masivos como la televisión, las revistas, el periódico y eventos como convenciones temáticas.

Esta dinámica comercial resultó en el éxito comercial y cultural del *anime-manga* tanto en su país de origen como, paulatinamente, en Occidente. Debido a esta estrategia, este

medio de entretenimiento y objeto de interés cultural logró insertarse en culturas aparentemente ajenas a la suya, como la latinoamericana.

La llegada del *manga* al mundo editorial mexicano entre 1970 hasta 2020

En México, el primer paso de la estrategia del mix marketing *anime-manga* se presentó en 1974 con el primer *anime* mostrado en la televisión abierta mexicana, *Astroboy*, que fue transmitido en XHGC Canal 5, propiedad del ingeniero Guillermo González Camarena (Valadez, 2020).

Esta versión *anime* que adaptaba la versión *manga* publicada en 1952 por la editorial Kōdansha, según Juárez y Mandujano (2020), tenía una licencia mucho más barata que una licencia estadounidense o una producción original mexicana, volviendo conveniente su adquisición para la televisora. Sin embargo, ello no significaba que era una obra con poca calidad narrativa o artística. De hecho, *Astroboy* era todo lo contrario.

Astroboy fue una obra realizada por Tezuka, que se ha considerado por varios especialistas del *manga-anime* como una de las obras pioneras en su formato de narrativa gráfica y en su adaptación audiovisual animada (Schodt, 1983; McCarthy, 2009; Ueki & Watanabe, 2016). Esta obra es relevante porque se presenta una imagen de la tecnología y los robots humanoides como “amigables” o “aliados” de los humanos, especialmente con los niños (el público objetivo del programa televisivo y el *manga* de *Astroboy*) (Bolton, Csicsery-Ronay y Tatsumi, 2007). También es una obra representativa de la “Era Idealista” (理想の時代), un periodo entre 1945 y alrededor de 1960 donde en Japón los individuos buscaban ideales bajo los cuales vivir, y donde las corrientes políticas externas como el ideal de la democracia estadounidense y el ideal del comunismo soviético estaban presentes en la consciencia colectiva japonesa. En la obra de *Astroboy* se presenta el ideal de ocupar la tecnología como una herramienta para conseguir el progreso de la sociedad japonesa. Es una obra con una perspectiva optimista, donde se manifiestan los principios de creación de Tezuka, que fueron influenciados por su rechazo hacia los sentimientos de odio y destrucción militar en Japón durante la Segunda Guerra Mundial. Usó el *manga* y *anime* como medios

que advirtieran de los peligros de la intolerancia y los avances científicos sin ética, y promovieran el respeto hacia todas las formas de vida (Gravett, 2004).

Teniendo estas bases tan firmes en su narrativa, así como un estilo que resultaba atractivo para el público infantil, *Astroboy* fue uno de los primeros ejemplos de éxito del mix marketing del *anime-manga* tanto en el mercado japonés como en Latinoamérica.

En consecuencia, otras producciones *anime* continuaron ingresando a la televisión abierta mexicana. Entre ellas estuvo el *anime Heidi* (basado en la novela homónima de Johanna Spyri), cuya transmisión se dio por parte de Producciones Carlos Amador en Canal 5 de Televisa (Radio Fórmula, 2022), y su versión gráfica impresa fue publicada en 1978 por Novedades Editores S.A. de C.V.

Esta publicación consistía en extraer los planos animados de la transmisión *anime* y añadir viñetas con los diálogos y onomatopeyas correspondientes a cada imagen, que estaban a color. La publicación concluyó en 1981, finalizando con una producción de aproximadamente 65 volúmenes; mientras que su versión *anime* se transmitió en el canal mencionado hasta 1998 con un total de 52 episodios (Fandom *Heidi*, recuperado el 21 de mayo de 2023).

La siguiente adaptación *manga* que apareció en México fue traída por Editorial Bruguera (1942-1987), de origen español, con tres volúmenes publicados entre 1984 y 1985 de la obra *Candy Candy Corazón* de Keiko Nagita, alias Kyōko Mizuki, y Yumiko Igarashi (Rodríguez, Barrero & Capelo, 2008). Su contraparte *anime* ya se había empezado a transmitir en 1982 en Canal 13 y, posteriormente, en el Instituto Mexicano de la Televisión o Imevisión. (Fandom *Candy Candy*, recuperado el 21 de mayo de 2023).

Estos primeros ejemplos mostraron la compaginación entre el *anime* y el *manga* para el mercado mexicano: Primero se introducía la serie en su formato audiovisual, *anime*, y se ponía al alcance de un público infantil-juvenil en un medio masivo y a una disposición accesible, en televisión abierta. Una vez que los consumidores se convencían de su gusto hacia la narrativa y los personajes del *anime*, adquirían la versión gráfica para continuar su consumo de un producto que ya habían disfrutado previamente.

Este tipo de distribución de *manga* se dio de forma consistente más adelante, entre 1980 hasta principios de los años 2000, por dos editoriales: Editorial Vid y Editorial Toukan; ambas antecedentes significativos que cimentaron las bases para lo que futuramente sería la propuesta de la editorial Familia Usaka.

Editoriales a cargo de la distribución de *manga* en México

A pesar de que ya se han mencionado a otras editoriales que trajeron *manga* a México como Novedades Editores S.A. de C.V. o Editorial Bruguera, las primeras editoriales mexicanas en obtener licencias directamente de las editoriales japonesas fueron Editorial Toukan y Editorial Vid (García & García, 2012).

Editorial Toukan fue un proyecto enfocado a la publicación de revistas de actividades, cómics y *mangas* entre 1996 hasta 2005. Editorial Vid había comenzado a publicar desde finales de 1950 cómics nacionales de la autora Yolanda Vargas Dulché, y hasta 1998 comenzaron a publicar títulos *manga* en México.

Acorde a Gabriela Maya, exeditora de Editorial Toukan entre 1994 hasta 2004 (quien fue entrevistada para esta investigación a través de un cuestionario semiestructurado), Editorial Toukan pertenecía al Grupo Flores, una empresa familiar que tenía a su cargo Grupo Editorial EJE. Esta última editorial entre los años 1970 hasta 1990 produjo historietas de diversos géneros para el público mexicano. Mientras que Toukan, complementada con Editorial Mango, era un sector de la empresa que se dedicaba a la producción de revistas de actividades.

En el ámbito del *manga*, la primera publicación de este sector fue *Los Súper Campeones del Fútbol* (título original: *Captain Tsubasa*) del *mangaka*⁶ Yōichi Takahashi. Este título se empezó a producir a raíz del éxito de las publicaciones introductorias al *anime* de *Caballeros del Zodiaco* (título original: *Saint Seiya*) que había reportado Editorial A.G.A., otro sector del Grupo Flores (G. Maya, comunicación personal, 5 de junio del 2023).

⁶ Autor de *manga*.

cambio del uso de sub licencias⁸ por parte de la editorial: en primera instancia, el *manga* tradicionalmente ha tenido un formato de lectura con un orden de derecha a izquierda, mientras que en esta publicación todas las imágenes simplemente fueron invertidas para darle un formato de lectura occidental (de izquierda a derecha), provocando que la composición de los paneles originales se perdiera, también varias traducciones, al querer encajar con el humor local mexicano, perdieron su sentido original. E innecesariamente, tuvo un coloreado digital a las páginas que originalmente eran en blanco y negro (Figura 15).

Figura 15. Panel de “Las Guerreras Mágicas”. Editorial Toukan, México, 1997. (Imagen editada a blanco y negro)



En cuanto al cambio de uso de sub licencias, esta obra fue adquirida por editorial a través de una editorial chilena: Editorial Salo. Sin embargo, la editorial de origen de *Las Guerreras Mágicas*, Kōdansha, comenzó a negociar directamente con Editorial Toukan cuando esta última se interesó por la publicación de otro título japonés propiedad de Kōdansha: *Sailor Moon*. Esta negociación condicionó a Editorial Toukan a suspender la publicación de *Las Guerreras Mágicas*, ya que la editorial japonesa exigió remover las sub licencias antes de introducir nuevas publicaciones (G. Maya, comunicación personal, 5 de junio del 2023).

⁸ Licencia editorial de comercialización/traducción/distribución que ha conseguido una editorial por medio de una editorial secundaria que ha tenido acceso al permiso de la editorial de origen.

Al año siguiente, en 1998, la editorial retomó el género Mahō Shōjo⁹ al que pertenece la narrativa de *Las Guerreras Mágicas*, y trajo *Sailor Moon* y *Sailor Moon R* (título original: *Bishōjo Senshi Sērā Mūn*) de la mangaka, Naoko Takeuchi. Esta producción gráfica, al igual que había ocurrido con la publicación de *Heidi* de Novedades Editores, se conformaba de imágenes extraídas de la adaptación anime con diálogos añadidos para darle un formato de cómic. Fue llamada *Sailor Moon Anime Cómic* (Figura 16). Paralelamente, su contraparte animada, originalmente producida por Toei Animation, se encontraba siendo transmitida en México en el canal 13 de Imevisión desde 1996 (Zamora, 2021).

Figura 16. Paneles de “Anime Comic Sailor Moon R”. N° 50. Editorial Toukan, México, 1997.

(Imagen editada a blanco y negro)



Maya mencionó que el proceso de producción de estas publicaciones era el siguiente: “Estábamos usando las capturas de Betacam como si fueran diapositivas que ya venían en unos libritos muy bien preparados por parte de los japoneses para publicar diferentes episodios por temporada de *Sailor Moon*” (G. Maya, comunicación personal, 5 de junio del 2023). Igual que ocurrió con su publicación anterior, *Los Super Campeones del Fútbol*, *Sailor Moon Anime Cómic* tuvo historias que no estuvieran basadas en capítulos del *manga* original.

Durante el mismo año, la editorial comenzó a publicar lo que terminarían siendo 45 volúmenes del título *Ranma ½* de la mangaka Rumiko Takahashi; también tuvo un formato

⁹ *Manga* sobre historias de chicas mágicas.

de cómic occidental y concluyó su publicación en el año 2000 cuando su licencia fue cancelada (Castañeda, 2016). Aunque se caracterizó por ser una versión sin censura de la obra, tuvo una recepción negativa al estar impresa de forma invertida para darle una lectura de izquierda a derecha (Figura 17).

Figura 17. Panel de “Ranma ½” de Rumiko Takahashi, N° 1. Editorial Toukan, México, 1998.



En 2001, la editorial volvió a recurrir a otra franquicia del género *Mahō Shōjo*, y de nuevo, de autoría de CLAMP: *Sakura Card Captor*. Aunque conservó medidas de cómic, a diferencia de sus publicaciones anteriores, en esa ocasión la lectura conservó su lectura oriental y su dibujo no fue alterado con coloreado adicional (Figura 18).

Figura 18. Panel de “Sakura Card Captor” de CLAMP, N° 1. Editorial Toukan, México, 2001.



Se recopilaron 50 volúmenes con la historia completa de este título, marcando el único título de *manga* que la editorial pudo completar durante sus años de actividad. Su contraparte *anime*, producida originalmente en Japón por el estudio Madhouse, comenzó también en 2001 a ser transmitida por la cadena de televisión Televisa en Canal 5.

Durante el mismo año, se publicó *Digimon Digital Monsters* (título original: *Digimon Adventure*) y al año siguiente, en 2002, *Pokémon Adventures* y *Magical Pokémon Journey* (Castañeda, 2016). Ambas publicaciones provenían cada una de una franquicia de mix marketing *anime-manga* con gran diversidad de mercancía (juguetes, juegos de cartas, videojuegos, entre otros), la primera perteneciente a la empresa Bandai y creada por Akiyoshi Hongo, y la segunda propiedad de la compañía Nintendo y originada por Satoshi Tajiri.

En 2003 fue el último año que la editorial sacó dos licencias nuevas. Con respecto a estas últimas obras Maya mencionó que la empresa japonesa Shūeisha acordó con Editorial Toukan que, al obtener la licencia de un título bastante popular, debía escoger también un título “mediano” de la misma editorial. El título popular fue *One Piece* de Eiichiro Oda y el título “mediano” fue *El Diario de Sana* (título original: *Kodomo no Omocha*) de Miho Obana, un *manga shōjo*¹⁰.

En 2005 Editorial Toukan detuvo su producción y abandonaron las pocas licencias que habían adquirido. Sobre este hecho Maya mencionó que se relacionó a la anulación del subsidio de papel e imprenta que el gobierno mexicano solía darles a las editoriales mexicanas. Las publicaciones de *manga* de esta editorial en México fueron pocas en comparación a su competencia contemporánea, Editorial Vid.

Editorial Vid fue fundada en 1955 por Yolanda Vargas Dulché y Guillermo de la Parra. Esta pareja tuvo la visión de vender cómics nacionales e incursionaron primero en la Editorial Argumentos que posteriormente se volvió Editorial Vid. Una de sus publicaciones más famosas fue la serie de revistas *Lágrimas, Risas y Amor*, que incluía historias creadas por Vargas Dulché (Camacho, Enciso & González, 2014). Aunque el proyecto editorial comenzó con un enfoque nacional, en 1994, incorporaron a su catálogo de publicación los cómics de las producciones estadounidenses de DC, Dark Horse, Image, Vértigo, Wildstorm (Camacho, 2021). Este evento probablemente sostuvo relación con el mencionado rol de predominio artístico asumido por Estados Unidos después de la Segunda Guerra Mundial.

Durante la década 1990, la editorial vendía su material impreso a través de sus sucursales conocidas como “Librerías Mundo Vid” y tenían presencia en eventos de

¹⁰ *Manga* dirigido a un público femenino adolescente y joven adulto.

exposición en la Ciudad de México, entre los que destaca el MECyF (Modelismo Estático, Ciencia Ficción y Fantasía) (Jiménez, 2013 como se citó en Atilano, 2016). Es decir, tenían establecimientos accesibles de su material para el público mexicano y también buscaban ampliar su presencia al asistir a eventos donde podían atraer nuevos consumidores.

En 1998 comenzaron su competencia comercial con Editorial Toukan en el área de publicación de *manga* en México. Sin embargo, su estrategia fue diferente: Se asociaron con Mixx Publications, una empresa estadounidense, para publicar las versiones *manga de Las Guerreras Mágicas y Sailor Moon S* en un formato llamado “MixxZine” (Castañeda, 2016), que se formaba por tomos de 96 páginas con dos o tres capítulos de cada *manga* y tenía divisiones de páginas a color (Figura 19). Estas publicaciones terminaron en 2001.

Figura 19. Portada de “Sailor Moon Super S” de Naoko Takeuchi, N° 1. Editorial Vid-MIXXZINE, México, 1998. (Imagen editada a blanco y negro)

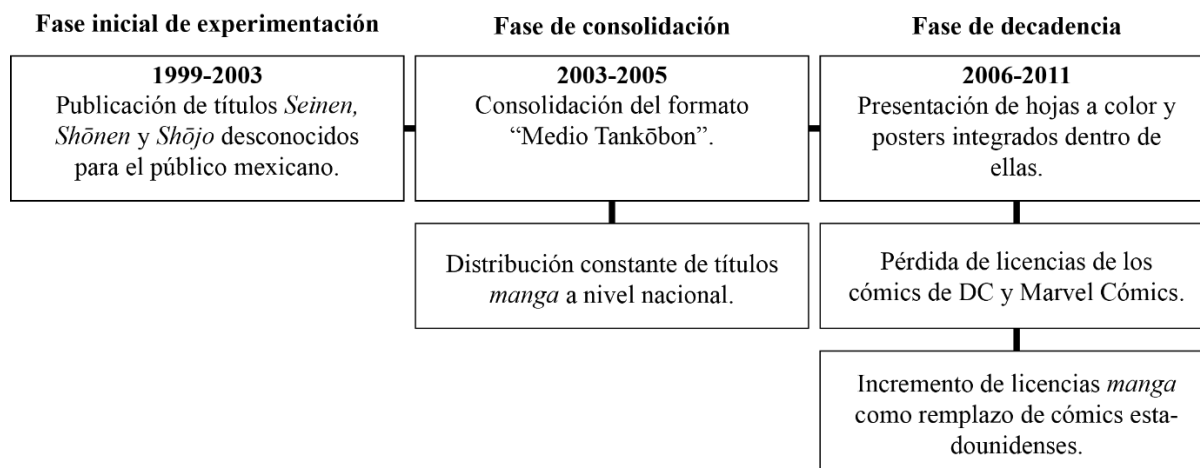


El mismo año, la editorial adquirió *Dragon Ball* de Akira Toriyama y publicó este título *manga* hasta el año 2000 en 52 volúmenes con un formato de cómic en lectura oriental (Atilano, 2016). La versión *anime* se encontraba en transmisión desde el 2 septiembre de 1997 en televisión abierta en México (La Jornada Maya, 2023).

La publicación de los títulos de *manga* mencionados la destacaron como una editorial mexicana de *manga* durante esa época (finales de 1990 y principios del siglo XXI). En consecuencia, la forma de publicación la editorial fue evidente para los aficionados mexicanos del *manga*, quienes se encargaron de categorizar las fases de la editorial: Su fase

inicial de experimentación, su fase de consolidación y su fase de decadencia (López, 2015). Es decir, siguió un formato bastante parecido al de varios movimientos artísticos que empiezan con un periodo de exploración, uno de canonización y uno de declive. Esta categorización se demostró en la siguiente línea del tiempo:

Línea del tiempo marcando las fases de la sección *manga* en Editorial Vid



Acorde a la línea del tiempo, entre 1999 y 2003, la editorial pasó por una fase de experimentación de formato de publicación. Esta primera fase se vio marcada por la mencionada publicación de *Dragon Ball Z*: Aunque la versión *anime* contaba con una considerable popularidad en México, la publicación del *manga* se detuvo después de 10 volúmenes al tener una producción “más lenta” en comparación a la transmisión televisiva. Entre las iniciativas distintivas que tuvieron durante esta fase, decidieron dividir a la mitad los Tankōbon (単行本) y publicarlos quincenalmente. Dicho formato, acorde a García y García (2012) consistió en: “un ‘volumen compilatorio’ o colección de capítulos, de alrededor de unas 170-240 páginas, de una sola serie reimpresas en formato de bolsillo o pasta blanda con papel de mejor calidad”. Adicionalmente, mientras Editorial Toukan se centró en publicar títulos aptos para una audiencia juvenil e infantil, en Editorial Vid decidieron introducir historias para adultos jóvenes (García & García, 2012).

Sus publicaciones durante la primera fase fueron títulos que eran desconocidos para la audiencia general mexicana porque predominantemente el *anime-manga* había entrado al país como un medio de entretenimiento para niños y estos títulos, dirigidos a un público de

mayor edad, no tenían producciones animadas que se encontraran en transmisión en televisión abierta como sí fue el caso de las producciones licenciadas de Toukan.

En su siguiente fase, entre 2003 y 2005, la editorial ya tenía cierta consolidación con respecto a su formato: Medio Tankōbon. Durante esta temporada la editorial comenzó a tener una distribución constante de títulos *manga* en México y continuó publicando títulos *manga* con un enfoque juvenil y adulto. En 2004 Vid se asoció con la editorial española Manga Line, con quienes distribuyeron los títulos *manga*: *A.I. Revolution* de Yuu Asami, *Azuki* de Yasushi Akimoto y Chika Kimura, *Futari Ecchi* de Katsu Aki, y *Saiyuki* de Kazuya Minekura.

Finalmente, durante su última fase, entre 2006 y 2011, las publicaciones comenzaron a presentar hojas a color y posters integrados dentro de ellas (Figura 20), otorgándoles un mayor atractivo como producto en venta. Sin embargo, al perder las licencias de los cómics de DC y Marvel Cómics, la editorial trató de remplazar estos títulos con más licencias de *manga* (varias de ellas siendo desconocidas en México).

Figura 20. Portada de “Clover” de CLAMP, N° 1. Editorial Vid, México, 2005. (Imágenes editadas a blanco y negro)



Dicha decisión era contraria al mecanismo del mix marketing *anime-manga* mencionado previamente; por eso, cuando llegaron muchos títulos *manga* nuevos, no había un público que estuviera esperándolos. Al no existir una demanda de mercado que justificara el costo de su producción, traducción, edición y distribución, la pérdida financiera para la editorial fue inevitable. Entre 2009 y 2010, la editorial rebajó a mitad de precio todos los

ejemplares de su catálogo y continuó realizando promociones comerciales para deshacerse del material gráfico de sus bodegas, ya que el proyecto estaba por cerrarse.

Dados los dos casos de estas editoriales, fue observable que en su inicio el ámbito editorial del *manga* en México solía ser bastante pequeño al responder a un cierto nicho específico y un tanto inusual en el mercado. A pesar de la existencia de jóvenes y niños que se interesaron por las producciones de *anime* japonés, ello no garantizaba que también se interesarían por adquirir las versiones gráficas de esas series. Por eso, en numerosas ocasiones los editores a cargo de estos proyectos eran culpados por los fanáticos como los responsables del fracaso o éxito de las publicaciones que realizaban (Gantús, 2021). Estas acusaciones se volvieron más directas cuando las circunstancias de publicación en torno a ambas editoriales, Toukan y Vid, comenzaron a ser desalentadoras para los interesados en el *manga* en México.

Sin embargo, la conclusión sobre los eventos mencionados fue la siguiente: Independientemente de la cantidad de volúmenes producidos, los formatos que escogieron para publicar las historias, los cambios que tuvieron que hacer con respecto a las licencias y la ineficiencia en los procesos de imprenta, haber ignorado las demandas del mercado o haber dejado incompletos varios títulos, estas editoriales dieron entrada al *manga* a México y abrieron la puerta a que la juventud y la niñez mexicana tuviera un medio de entretenimiento alternativo al estadounidense. Y aunque hubo bastantes fallos en ambos proyectos, ambos sirvieron de antecedente para que otras editoriales tuvieran un plan de publicación *manga* con notables mejoras en términos de sostenibilidad y calidad en el siglo XXI. Estas editoriales fueron: Editorial Kamite, Panini Manga México y Smash Manga.

La primera, Editorial Kamite, fue anunciada como distribuidora de cómics y *manga* en México el sábado 22 de diciembre de 2012 durante el evento “Cómics Rock Show” en Ciudad de México (Alvamarquina, 2013). Posteriormente, en marzo de 2014, el sector Panini Manga México de Editorial Panini fue anunciado durante el evento “La Mole Convention” en Ciudad de México (Cardenas, 2014). Y finalmente Smash Manga de Editorial Televisa fue anunciada hasta 2018 en “La Mole Convention” en Ciudad de México (Arteaga, 2019).

Particularmente la editorial de interés para esta investigación, Panini Manga México, se convirtió en una destacada división de publicación de diferentes títulos de *manga* desde

2014. La comercialización de sus producciones se ha destacado entre el público consumidor mexicano de *manga* japonés por tener precios accesibles (en comparación a Editorial Kamite) y contar con una calidad de impresión, traducción y empastado aceptables.

A diferencia de la labor de sus antecedentes (Toukan y Vid), Panini Manga México ha tenido un nivel superior de orden y mayor cohesión en las publicaciones. Estos factores se deben a las indicaciones que siguen del grupo editorial Panini que se encuentra en Italia.

Durante el evento de la Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil en 2013 celebrada en el Centro Nacional de las Artes de la Ciudad de México, tuvo lugar el “FESTO Cómico”. A este evento asistieron los directores de dicha división editorial. En ese momento la división era de reciente fundación y el propósito de su presencia en el evento era anunciar sus próximas propuestas de publicación.

Durante este evento, el ciudadano José Iván Ruiz Trejo realizó unas breves entrevistas a dos directores de la editorial: Sonia Batres y Francisco Jiménez.

A la primera entrevistada, Batres, se le preguntó porqué el grupo editorial Panini se interesó en sacar cómics en México: Ella mencionó que la editorial percibía que el mercado mexicano estaba listo para recibir nuevos títulos, estilos y artistas, volviendo la decisión de publicar *mangas* en México una aparente buena inversión (Batres, 2013)¹¹. Esta apertura de mercado (que Toukan y Vid habían comenzado) y el interés por nuevos *anime-manga* que empezaron a producirse en los años 2000, llamaron la atención del público mexicano como un medio de entretenimiento conocido.

Posteriormente, cuando el entrevistador se dirigió con Francisco Jiménez para preguntarle si este proyecto editorial iba a tener éxito, él mencionó que podía asegurarlo por contar con el respaldo de Panini, una compañía mundial con éxito en Europa, Oceanía y algunas partes de Sudamérica (Jiménez, 2013)¹². Esto fue un dato significativo, ya que reflejó que emprender en la distribución de licencias *manga* en México no representaba un riesgo financiero para Panini como fue el caso de Editorial Toukan o Vid en sus inicios.

¹¹ [Entrevista a Sonia Batres realizada por Iván Ruiz Trejo.](#)

¹² [Entrevista a Francisco Jiménez realizada por Iván Ruiz Trejo.](#)

En otra entrevista a un directivo de Panini, Erick Zúñiga en 2018 para Forbes México habló con la directora de Marketing Panini México, Marilú Vargas, donde ella mencionó que la sección de *manga* en Panini “creció más tanto en el número de títulos que ofrece como en su área enfocada en este formato, gracias a la aceptación y creciente demanda de este contenido japonés”.

Con esta última aseveración y las anteriores de otros directivos de la editorial, destacaron que para Panini (una empresa internacional cuyo enfoque se encuentra diversificado) la producción de *manga* no ha sido un elemento esencial en su estructura empresarial. Haber llenado ese nicho de mercado en México abrió la posibilidad de nuevas relaciones comerciales para que más *mangas* ingresaran legalmente a México y tuvieran asegurado un éxito comercial aceptable.

En resumen, los antecedentes editoriales de *manga* publicado en México, Editorial Toukan y Editorial Vid, fueron las empresas que abrieron las conexiones con las casas editoriales japonesas de *manga*, y atrajeron a un público mexicano interesado en este producto de entretenimiento y objeto de interés cultural. Posteriormente, dicha introducción hizo más sencilla la capitalización de la empresa Panini sobre el público mexicano a comienzos del siglo XXI.

Otros puntos a destacar sobre los antecedentes editoriales fueron el contenido original y el modelo de librerías de Editorial Vid: Estos ejemplos sirvieron como referencias para la editorial mexicana Familia Usaka, fundada en 2014, donde fueron publicados los casos de estudio de esta investigación.

Editorial Familia Usaka

Como ya se mencionó, la ilustración en México has estado vinculada al ámbito literario desde sus inicios y, por extensión, al sector editorial. En México, editoriales como Vid comenzaron con el propósito de producir historietas nacionales en 1950. Sin embargo, las necesidades y los gustos del mercado mexicano cambiaron conforme el público tenía acceso a nuevos medios y canales de entretenimiento a su disposición; en especial cuando tenían acceso a referentes extranjeros.

El sello editorial Familia Usaka emergió en México como respuesta a las nuevas demandas del mercado y partiendo de una generación de artistas hispanohablantes que desde sus etapas iniciales de creación tuvieron contacto con estos medios extranjeros de entretenimiento.

Familia Usaka ha sido una editorial independiente de cómics y novelas gráficas que comenzó en un foro de Internet en 2009. En dicho espacio virtual, diferentes creadores emergentes de habla hispana se relacionaban a través de compartir y retroalimentar sus trabajos gráficos. Entre los participantes de este foro se encontraba Damián García Martínez, quien, en 2014 planteó la posibilidad de volver este espacio en línea en un emprendimiento que fuera el comienzo de varios creadores emergentes de habla hispana al mundo editorial.

Con el fin de recabar mayor información sobre los orígenes y propósitos de la editorial se realizó un trabajo de campo donde la técnica empleada fue una entrevista que tuvo como instrumento un cuestionario semiestructurado dirigido a Damián García Martínez, editor y fundador de Familia Usaka.

Durante la entrevista se le preguntó a García sobre Familia Usaka, y él la denominó como: “Un proyecto editorial auto-gestivo en el cual buscamos el joven talento de personas que puedan ilustrar y escribir historias de una manera interesante, entretenida y buscamos generar esta industria o ampliarla en la cuestión de la novela gráfica” (D. García, comunicación personal, 10 de febrero del 2023). Con esta visión, la editorial se destacó por retomar la labor de creación y distribución nacional que otras editoriales mexicanas como Editorial Vid tuvieron como objetivo en sus años iniciales.

García ha cumplido el rol de fundador, editor y operador principal de Familia Usaka. También es autor de cómics: Sus publicaciones son la serie *Carnaval* (2015), el One-shot *#FileSeUnHéroe* (2016) y su próxima publicación serializada, *Amarres en línea* (2023). Él ha revisado directamente las propuestas de publicación y, en muchas ocasiones, ha tomado un rol de asesor o mentor con los autores de Familia Usaka para potenciar sus obras y creen material de calidad editorial.

Al preguntarle sobre el objetivo principal de Familia Usaka contestó lo siguiente: “crear un espacio donde el joven talento pueda llegar y compartir o hacer llegar a personas

sus ideas. (...) También buscamos que la gente se inspire, a que vea que no todo tiene que venir de otros países, sino también el entretenimiento puede hacerse desde casa, desde México” (D. García, comunicación personal, 10 de febrero del 2023).

Estas explicaciones revelaron que el único requisito explícito para trabajar con Familia Usaka ha sido tener una historia adecuada a los controles de calidad gráficos y narrativos; no ha habido requisitos de publicación previa o restricción de edad (incluso se ha favorecido que la juventud participe en el envío de propuestas). También, la editorial ha tenido un evidente objetivo de ampliación en su catálogo, por lo tanto, ha existido una apertura consistente a la recepción de historias de diferentes géneros literarios y estilos gráficos de diversas fuentes.

A causa de dicha disponibilidad, al catálogo en Familia Usaka se han sumado publicaciones influenciadas por el *manga* japonés, que presentan elementos literarios, gráficos e ilustrativos provenientes de esta fuente de entretenimiento.

Por medio del contacto que se estableció con García, se le solicitó el acceso a los autores mexicanos que él consideraba que manifestaban influencia del *manga* japonés en sus publicaciones. Él ofreció el contacto de cinco autores que fueron entrevistados y se encuentran registrados en la Tabla 1.

A estos autores se les aplicó un cuestionario de forma semiestructurada durante entrevistas individuales con el fin de recolectar información sobre las referencias visuales utilizadas, la experiencia que los autores tenían en relación a la ilustración y las obras que influenciaron el trabajo ilustrativo que realizaron para Familia Usaka. También se les consultó sobre la edad que tenían al momento de la publicación y su formato de publicación para delimitar quiénes serían los casos de estudio según los parámetros establecidos de alcances de la investigación.

Tabla 1. Autores mexicanos con publicaciones influenciadas por el *manga* japonés de la Editorial Familia Usaka entre 2015 hasta 2022.

Nombre	Obra publicada en Familia Usaka	Año de inicio de publicación de la obra	Tipo de publicación	Edad del autor en el año de publicación de su obra
Fernando González Álvarez	<i>Nisadó</i>	2022	Serialización	22 años

Rebeca Martínez Sánchez	<i>Deseo vivir en tus recuerdos</i>	2022	One-shot	22 años
Rodrigo Díaz Huerta	<i>Support</i>	2022	One-shot	27 años
Yvonne Sosa Güitrón	<i>Abshurdo</i>	2018	Serialización	26 años
Damián García Martínez	<i>Carnaval & Amarres en línea</i>	2015 & 2023	Serialización & Serialización	24 años & 32 años
Larissa Guzmán Martínez	<i>Tango</i>	2017	Serialización	36 años

Elaboración propia con datos de las entrevistas realizadas entre febrero-marzo de 2023

Durante dichas entrevistas, los participantes respondieron las preguntas planteadas según sus datos correspondientes, aportando tanta información como desearon. En algunos casos, hubo preguntas adicionales que incitaron al entrevistado a ahondar en ciertos puntos de sus respuestas.

Sin embargo, usando como delimitación los alcances de la investigación, los artistas que se consideraron como casos de estudio relevantes fueron: Yvonne Sosa Güitrón, autora de *Abshurdo*, y Fernando González Álvarez, autor de *Nisadó*.

Ambos cumplieron con las siguientes delimitaciones: 1) Ser artistas mexicanos emergentes. 2) Tenían entre 18 a 34 años al momento de la publicación de su obra serializada con Familia Usaka (entre 2015 hasta 2022). 3) Citaron como referencia visual directa un *manga* japonés para la creación de la ilustración de la portada del primer tomo de su obra.

En el caso de Sosa, ella estudió la Licenciatura en Diseño Gráfico en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (Generación 2011) y al momento de su entrevista se encontraba estudiando la Licenciatura en Arte Digital en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (Generación 2020). La publicación de su cómic, *Abshurdo*, ocurrió en 2018 cuando ella tenía 26 años de edad. Dicha obra resultó de una mentoría otorgada por Damián García durante un taller de cómic en Familia Usaka.

En *Abshurdo* Sosa utilizó el programa Adobe Illustrator, que se caracteriza por el manejo de dibujo en mapa de vectores; aunque también mencionó hacer uso de lápices y acuarelas en otros trabajos. Ella ha estado vinculada a los espacios de ilustración *furry*, que se centra en la representación de animales antropomórficos. Entre sus influencias de arte tradicional japonés mencionó a Katsushika Hokusai y Ogata Gekkō, ambos representantes del movimiento artístico *Ukiyo-e*. Añadió haber tomado clases de idioma japonés en 2010

(este evento la familiarizó con el *anime-manga* por primera vez). Finalmente, la obra que mencionó como referencia visual para la portada de *Abshurdo* fue *Assasination Classroom* (título original: *Ansatsu Kyōshitsu*) de Yūsei Matsui.

Por otra parte, González recibió mentoría artística durante ocho años de su padre, Rodolfo González Islas. Posteriormente estudió en la Escuela de Iniciación Artística No. 1 en Ciudad de México, un programa de tres años que prepara a los estudiantes en diferentes disciplinas artísticas. González fue preparado en artes plásticas, donde cursó materias de pintura, escultura, grabado, dibujo técnico, geometría e historia del arte. Comenzó a realizar comisiones de ilustración por medio de la red social Facebook en 2018, sin embargo, desde 2016 había comenzado a trabajar en la propuesta de su cómic, *Nisadó*, para la Convocatoria de Familia Usaka. La publicación de su cómic, ocurrió en 2022 cuando él tenía 22 años de edad. Para esta obra utilizó el programa Clip Studio, que se ha caracterizado por la elaboración de trabajos de dibujo, pintura y cómics digitales. Y la obra que mencionó como referencia visual para la portada de *Nisadó* fue *Made in Abyss* de Akihito Tsukushi.

Assasination Classroom y *Made in Abyss* fueron publicaciones que comenzaron en Japón en 2012 y posteriormente se comercializaron en México a través de Panini Manga México; *Assasination Classroom* se comenzó a comercializar a partir del 2015 (Panini Manga México, 2015) y *Made in Abyss* a partir de 2019 (Panini Manga México, 2018).

Tanto la tradición ilustrativa en México, la exportación del *manga* a Occidente, la llegada del *manga* a México por parte de Editorial Toukan y el modelo editorial de Vid fueron factores que impulsaron la creación de un proyecto como Familia Usaka. También estos hechos históricos evidentemente influyeron en la creación artística y narrativa de varios de los autores de esta editorial. En concreto, la exportación de las series *Assasination Classroom* y *Made in abyss* por parte de Panini Manga México influyó en la creación de los cómics mexicanos *Abshurdo* y *Nisadó*.

Durante este capítulo se abarcaron eventos significativos que moldearon a la técnica de la ilustración gráfica mexicana. Estos eventos son representativos de fases relevantes que conformaron la identidad de esta técnica y el valor de representación gráfica de creadores mexicanos. que servirá para entender los precedentes más importantes para la editorial abarcada en el caso de estudio, Familia Usaka, así como las decisiones artísticas tomadas por

los autores emergentes mexicanos que se analizan en los casos de estudio de esta investigación.

Capítulo II

Marco metodológico y análisis narratológico de *Abshurdo* y *Nisadó*

Marco metodológico

El marco metodológico aplicado a los casos de estudio abarcó tres tipos de análisis: Análisis narratológico, análisis semiótico y análisis iconográfico.

El primero estuvo motivado por la naturaleza de los casos de estudio: Ambos eran cómics, es decir, estaban relacionados directamente con un texto exhibido en formato gráfico.

Ese análisis siguió la propuesta de Román Gubern en “El lenguaje de los cómics”, donde asignó que los cómics tienen una estructura narrativa conformada por *pictogramas*, es decir, un conjunto de signos icónicos (representantes gráficos de un objeto u objetos). Esta categorización se pudo asociar al uso descrito en el capítulo previo de la ilustración como un medio apegado a la literatura y a la palabra escrita, sin embargo, se diferenció de la ilustración al contar con una cualidad de narrativa secuencial o lineal.

Estos signos se dividieron en tres categorías: Las Macrounidades significativas (número de tomos, descripción del color y contenido de la portada y el año de publicación), las Unidades significativas (las viñetas, el trayecto de lectura o línea de indicatividad y el encuadre o delimitación) y las Microunidades significativas (el encuadre en función de la posición de la “cámara”, los *balloons*, las onomatopeyas, el gestuario, el vestuario, las metáforas visualizadas y las figuras cinéticas).

A través de un análisis formal, aplicando el análisis narratológico de los cómics seleccionados como casos de estudio, se obtuvieron los *motivos*, *historias*, *imágenes* y *alegorías* necesarias para realizar el análisis iconográfico de los objetos de estudio; especialmente en la parte de análisis de significado secundario y análisis de significado intrínseco, que fueron descritos posteriormente.

La siguiente parte, el análisis semiótico, propuesto por Charles Sanders Peirce en “La ciencia de la semiótica”, se concentró en su modelo triádico, donde se concentró en la develación del Signo; los signos, que también se han conocido como *representamen*, han sido algo que, para alguien (un intérprete) representan o refieren a algo, ya sea en un aspecto específico o carácter de algún tipo (Peirce, 1974). Es decir, se han manejado por las posibilidades de interpretación o asociación.

En esta propuesta el Signo se llamó Representamen y se desglosó en el fundamento del representamen, el objeto y el interpretante (Peirce, 1974). El primer elemento compartió la definición de Signo y aludió a una referenciación de ideas (en el sentido platónico). El segundo elemento, el Objeto, fue una “representación” de algo más. Y el tercer elemento, el Interpretante, fue el “Signo creado”, es decir, el resultado de significación de un Objeto u Objetos.

Siguiendo con esta propuesta, el interés del análisis se concentró en la segunda tricotomía de los signos, donde “un Signo puede ser llamado *Ícono*, *Índice* o *Símbolo*” (Peirce, 1974). En la segunda tricotomía de los signos de Peirce, el Signo se ha tomado como un Objeto perceptible o imaginable, y permitió el enfoque en el aspecto visual de los casos de estudio y su configuración significativa para dar paso, especialmente, a la identificación de Íconos en las imágenes.

Los Íconos, acorde a Peirce (1974), han sido signos referidos a un Objeto que objetivamente ha significado en función de los caracteres que le corresponden, y que le han pertenecido independientemente de la existencia del Objeto. Es decir, la referencia icónica entre un Signo y su Objeto ha ocurrido cuando el Signo ha guardado un parecido con el Objeto. La siguiente categoría, Índices, se refirió a Signos que se han vinculado a un Objeto que han significado objetivamente al estar influenciado por ese Objeto (Peirce, 1974). En otras palabras, la referencia indicial entre un Signo y su Objeto ha pasado cuando el Signo ha sido afectado por el Objeto. Y finalmente, los Símbolos, han sido Signos que aluden al Objeto que han significado objetivamente acorde a una ley, comúnmente por medio de una relación de ideas generales que han ocasionado que el Símbolo se haya analizado en función del Objeto (Peirce 1974). Esta ley o regla simbólica, como lo denominó Everaert-Desmedt (2004), “puede haber sido formulada a priori, por convención, o a posteriori por el hábito cultural”; por lo tanto, la interpretación del Signo ha tenido de la posibilidad de abrirse independientemente de la temporalidad en la que fue producido.

A través de un análisis semiótico, aplicando la segunda tricotomía del signo en las portadas de los casos de estudio, se obtuvieron varios elementos pertinentes a la *descripción pre-iconográfica* en los niveles tanto fáctico como expresivo, que fueron descritos posteriormente.

Una vez terminada la clasificación semiótica de los Signos presentados en las portadas de *Nisadó* y *Abshurdo*, se realizó el análisis iconográfico de estas imágenes.

La iconografía deriva de la disciplina de la historia del arte, y ha tenido como propósito descifrar el contenido temático o el significado de las obras de arte, tomando como enfoque la distintividad de su forma (Panofsky, 1962). Según la propuesta de Erwin Panofsky en “Estudios de Iconología” (1962), la obtención de este significado se ha dividido en tres niveles: *Descripción pre-iconográfica* (contenido *temático primario* o *natural*), *análisis iconográfico* (Contenido *temático secundario* o *convencional*) e *interpretación iconográfica* (Significado *intrínseco* o *contenido*).

La descripción preiconográfica, ha servido para identificar de la forma descriptiva los elementos de una obra. En esta descripción se ha encontrado el significado fáctico y el significado expresivo. El significado fáctico se ha caracterizado por ser elemental y sencillo de comprender, se ha basado en la identificación de formas visibles en objetos ya conocidos por el intérprete; este proceso ha sido informado por la experiencia práctica del intérprete (Panofsky, 1962). Mientras que el significado expresivo se ha determinado también como una interpretación muy subjetiva, en especial por estar orientada por la “empatía” del intérprete hacia los objetos y acciones que se han exhibido en la obra de arte (Panofsky, 1962).

Es decir, el primer nivel ha consistido en la identificación de formas puras: línea y color que han mostrado representaciones de *objetos* naturales (seres humanos, animales, plantas, estructuras arquitectónicas, objetos, etc.) y sus relaciones mutuas, llamadas *hechos* (que han analizado el carácter expresivo o gestual, o la atmósfera de un lugar).

En el siguiente nivel, el *análisis iconográfico*, se ha identificado el contenido *secundario* o *convencional* y ha recaído en un análisis más comprensible y menos sensible por parte del intérprete; en él se ha prestado atención a las acciones prácticas y la develación de la “personalidad” de una figura representada (Panofsky, 1962).

En él se relacionan los *motivos* artísticos y las composiciones de las obras con temas o conceptos. Los *motivos* o *imágenes* han aludido a *historias* y *alegorías* pertinentes a una cultura específica (abarcando su cosmovisión, conocimientos populares, mitología, etc.).

En este nivel, las formas que han aludido a objetos naturales han comenzado a adquirir significados específicos acorde a su contexto.

Finalmente, en el último nivel, la *interpretación iconográfica*, ha dado lugar al significado intrínseco o contenido, que se ha obtiene con la investigación de la nación, periodo, clase, creencia religiosa o filosófica de una obra (Panofsky, 1962).

Es decir, con el contexto histórico y circunstancias específicas de la creación de la obra, y, en parte, de su creador o creadores. Se ha prestado atención a las características de representación (tipo de sombreado, tipo de material empleado, reglas de composición, etc.), también llamadas *valores simbólicos* se relacionan a una época, un país e incluso a un artista específico. En esta fase el significado de la pieza y la intención del artista han diferido significativamente.

Si bien las portadas de los casos de estudio no fueron obras de arte, y en fueron ilustraciones gráficas, también tuvieron una demostración de todos estos elementos de significación en su configuración visual.

En esencia, el procedimiento metodológico para analizar de las dos ilustraciones se dividió en cuatro etapas:

1. Se hicieron explicaciones sobre las historias de los casos de estudio y sus respectivas referencias visuales de *manga* japonés.
2. Sobre el contenido de cómic de ambos casos de estudio se realizó un análisis formal por medio del análisis narratológico de Román Gubern donde se distinguieron arquetipos de personaje, referencias visuales del *manga* japonés y *motivos artísticos* o *imágenes* pertinentes para el *análisis iconográfico*.
3. Se retomaron las ilustraciones escogidas para analizar sus Signos bajo la propuesta de Charles Sanders Peirce donde se explicó en términos generales cómo aplicar la segunda tricotomía del signo.
4. Después se analizaron las ilustraciones según el método iconográfico de Erwin Panofsky en sus tres niveles: Descripción pre-iconográfica, análisis iconográfico e interpretación iconográfica.

- Finalmente, con los resultados obtenidos, se identificaron los elementos gráficos de influencia del *manga* japonés en la ilustración editorial mexicana emergente y se hicieron las conclusiones generales de la investigación.

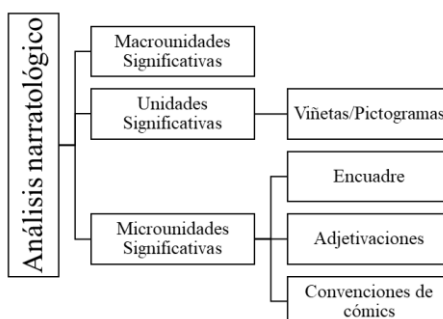
En este capítulo, a modo de descripción del contenido artístico y literario de los casos de estudio, se presentó el análisis narratológico de las obras narrativas *Abshurdo* y *Nisadó*.

Análisis narratológico

Gubern (1974) mencionó que “los cómics han constituido un medio expresivo perteneciente a la familia de medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario”. Esta categorización se pudo asociar al uso descrito de la ilustración como un medio apegado a la literatura y a la palabra escrita, sin embargo, se diferenció de la ilustración por su cualidad de narrativa secuencial o lineal.

El análisis narratológico siguió la propuesta de Román Gubern en “El lenguaje de los cómics” (1974), donde señaló una serie de categorías argumentando que los cómics podían analizarse lingüísticamente en una serie de unidades dotadas de significado: Macrounidades significativas, Unidades significativas y Microunidades significativas (Gubern, 1974). Ampliamente explicando cada categoría, las Macrounidades abarcaron lo relevante al formato de un cómic, las Unidades ahondaron en el uso de viñetas, y las Microunidades profundizaron en las convenciones propias de los cómics. Un desglose parcial de estas categorías se colocó en el Esquema 1.

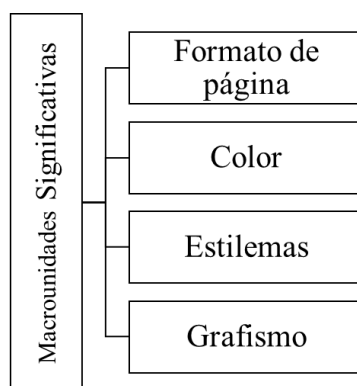
Esquema 1. Categorías de análisis narratológico



Elaboración propia datos de Gubern en “El lenguaje de los cómics” (1974).

La primera categoría, Macrounidades significativas, se subdividió entre el formato de las páginas, la descripción del color, los estilemas y el grafismo usado por el dibujante. Estos últimos términos (estilemas y grafismo), fueron tecnicismos específicos de la ilustración, cómic y diseño gráfico; los estilemas “han sido cada uno de los rasgos de estilo que caracterizan la ejecución gráfica de un autor” (Martín, 2015), es decir, los detalles y usos gráficos distintivos en la obra de un dibujante, que incluso han podido vincularlo a un periodo o movimiento artístico concreto. Por otra parte, el grafismo o grafismos se han entendido como figuras enteramente visuales (íconos, símbolos o formas abstractas) que han manifestado nociones figurativas, metafóricas o ilustrativas (Rueda, 2023), en el caso de los cómics, se han asociado a la imagen compatible con el diálogo o narración dentro del *balloon* de una viñeta. Esta parte del análisis se desglosó en el Esquema 2.

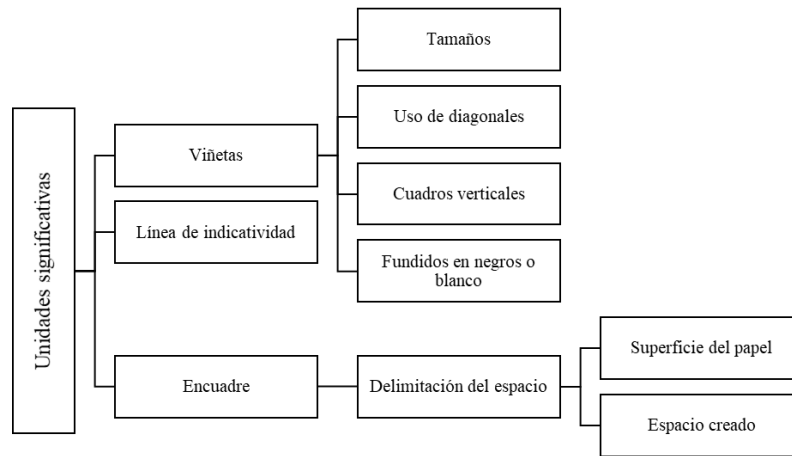
Esquema 2. Categorías de análisis narratológico: Macrounidades significativas



Elaboración propia datos de Gubern en “El lenguaje de los cómics” (1974).

Subsecuentemente, la siguiente categoría fue la de Unidades significativas, subdividida entre el análisis de las viñetas del cómic, el trayecto de lectura o “línea de indicatividad” y el encuadre. La primera subdivisión tuvo como partes de su revisión el tamaño de las viñetas, el uso de diagonales, cuadros verticales y fundidos en negros o blanco en ellas. La segunda subdivisión no tuvo divisiones adicionales, mientras que la tercera, sus partes respectivas son el análisis de la delimitación bidimensional del espacio en la página, diferenciando la superficie del papel y el espacio creado por el dibujante. Esta parte del análisis se desglosó en el Esquema 3.

Esquema 3. Categorías de análisis narratológico: Unidades significativas



Elaboración propia datos de Gubern en “El lenguaje de los cómics” (1974).

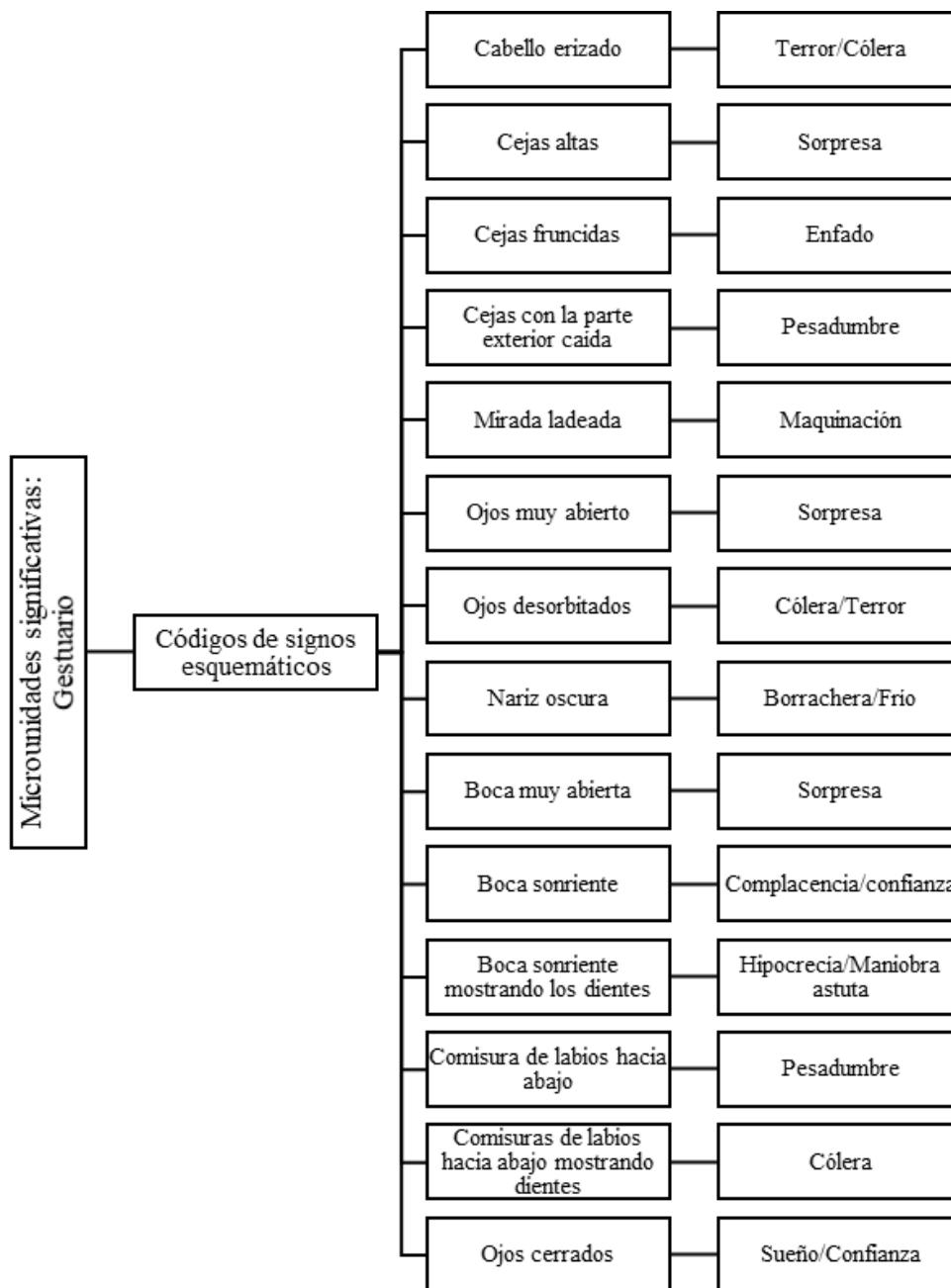
Finalmente, en la tercera categoría, Microunidades significativas, se identificaron por la composición y definición de la viñeta. Sus subcategorías fueron el encuadre o la “delimitación bidimensional de un espacio”, el vestuario, el gestuario, las adjetivaciones y las convenciones de cómics.

La primera subcategoría se segmentó entre el “espacio real” (la superficie sobre la que se dibujó o imprimió la viñeta), el “espacio ideal” (el espacio figurativo creado por los elementos gráficos del dibujante, tales como su composición, decorados y tipología) y la “posición de cámara”, es decir, el punto de vista desde donde se observó la escena y el efecto dramático conferido a un personaje u objeto en una escena o viñeta. La tercera subcategoría tuvo diferentes opciones como “primer plano” (centrado en un detalle particular de la figura), “plano medio” (muestra de un personaje hasta la altura de la cintura), “plano tres cuartos o plano americano” (proyección de una figura hasta la altura de las rodillas) y “plano general” (vista de la figura de un personaje completa). También se consideró el “encuadre subjetivo” (la representación de una escena desde el punto de visto de un personaje).

La segunda subcategoría, el vestuario, fue bastante extensa porque se extendió a diferentes tipos de vestimentas y accesorios que denotaban la identidad individual y/o cultural de un personaje. También la parte del gestuario fue bastante amplia, aunque Gubern propuso que está sección fuera segmentada entre las “funciones” (gestos y actitudes acordes al escenario en el que se encuentran los personajes), los “índices” (gestos y actitudes

característicos de un tipo de personaje) y los códigos de signos esquemáticos (una serie de gestos faciales asociados a ciertas emociones y/o reacciones). Todos estos atributos se desglosaron en el Esquema 4.

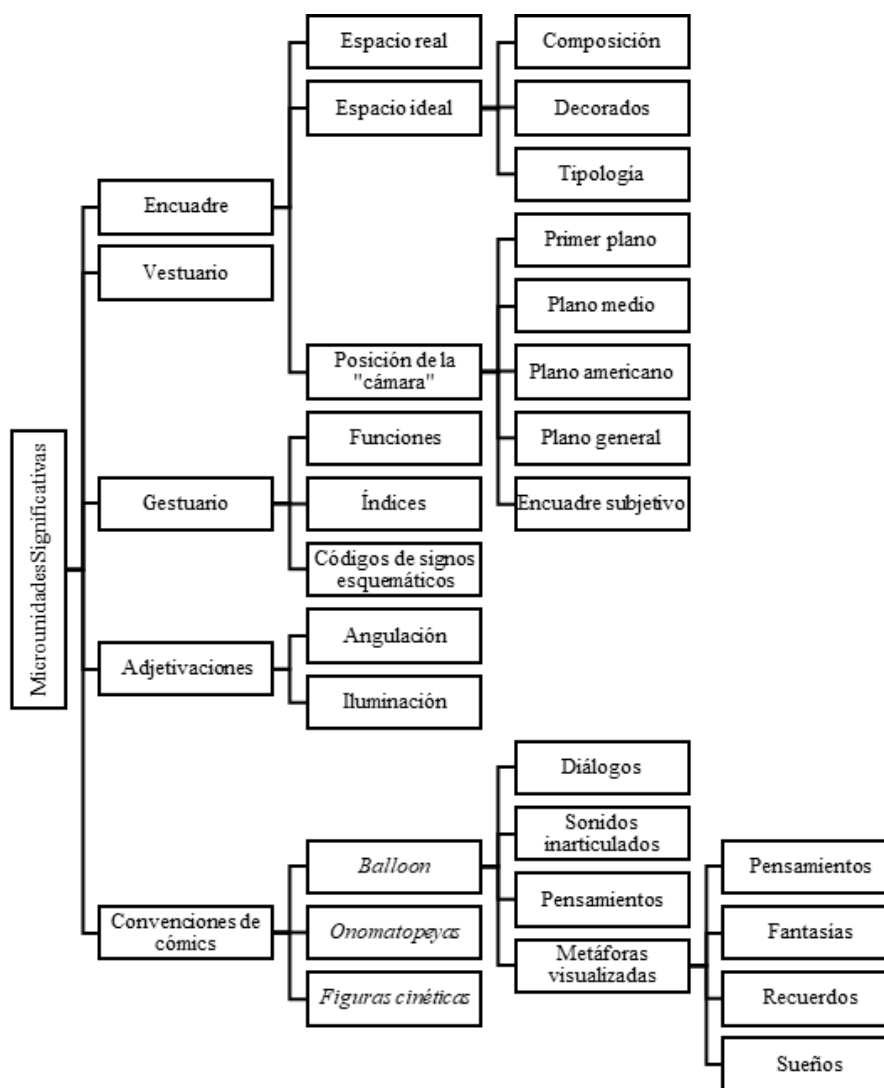
Esquema 4. Categoría de Microunidades significativas – Gestuario



Elaboración propia datos de Gubern en "El lenguaje de los cómics" (1974).

La tercera subcategoría, las adjetivaciones, tuvo como categorías la angulación y la iluminación utilizada. Y la última subcategoría, las convencionales de los cómics, sus atributos fueron el *balloon*, las onomatopeyas o “sonidos gráficos” y las figuras cinéticas (la representación del movimiento). La primera parte, los *balloons*, se segmentaron entre diálogos, sonidos inarticulados y metáforas visualizadas o *dream-balloon*, estas últimas presentaron los elementos de pensamientos, fantasías, recuerdos o sueños. Todas las divisiones mencionadas que se analizaron en la categoría de Microunidades significativas se desglosaron en el Esquema 5.

Esquema 5. Categorías de análisis narratológico: Microunidades de montaje



Elaboración propia datos de Gubern en “El lenguaje de los cómics” (1974).

A continuación, previo a la aplicación de las categorías del análisis narratológico, se incluyó el primer de estudio de esta investigación: *Abshurdo*, así como la obra que fue referencia visual directa para esta obra, *Assasination Classroom*.

***Abshurdo* por Yvonne Sosa Güitrón y *Assasination Classroom* de Yūsei Matsui**

Abshurdo, un cómic mexicano creado por la autora Yvonne Sosa Güitrón (también conocida como “La Cabra” o “Vouhi”), comenzó a ser publicado en 2018 por Familia Usaka como una recopilación de tiras cómicas protagonizadas por una cabra antropomórfica llamada Shu. A lo largo de los episodios, Shu fungió como narrador de sus situaciones cotidianas a través de diálogos dirigidos al público lector y a otros personajes.

El título del cómic fue aludido en una de las viñetas, incluida en la Figura 24, donde el protagonista Shu, quien ha sido zurdo, dijo “Ab zurdo”, alterando la ortografía de la palabra “absurdo” después de una situación que le ocurrió a consecuencia de su poca inteligencia y zurdera. Este cambio aludió a una dinámica similar en el título: El nombre de Shu se incorporó en la palabra “Abshurdo”, identificando así que la obra giraba en torno a Shu, las situaciones “absurdas” que le ocurrían o que ocasionaba, y que su punto identificador como personaje es su zurdera.

Figura 24. Viñeta enfocada al título de la obra de “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.

(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



En esta narrativa se buscó que el público se entretuviera a partir de reírse de la ingenuidad y poca inteligencia del protagonista, así como las situaciones que le ocurrían o en

las que terminaba involucrado a causa de sus decisiones. Hubo siete temáticas comunes que daban pie a las situaciones cómicas de las tiras: 1) La identidad de cabra de Shu (Figura 25). 2) La zurdera de Shu (Figura 26). 3) La relación del protagonista con sus familiares (Figura 27). 4) Accidentes que ocasionaron lesiones al protagonista (Figura 28). 5) Una chupacabras enamorada del protagonista (Figura 29). 6) Referencias a la animación, el cine, la creación cómics y el arte (Figura 30). 7) Situaciones originadas por la poca inteligencia e ingenuidad del protagonista (Figura 31).

Figura 25. Viñeta enfocada a “Ser una cabra” de “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.

(Orden de lectura: Izquierda a derecha)

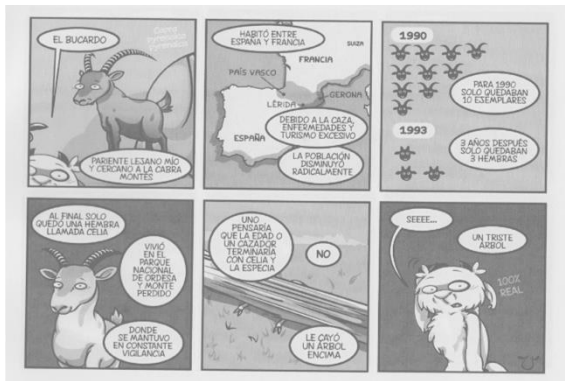


Figura 26. Viñeta enfocada a “Ser zurdo” de “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.

(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



Figura 27. Viñeta enfocada a “La relación del protagonista con sus familiares” de “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.

(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



Figura 28. Viñeta enfocada a “Accidentes que ocasionan lesiones al protagonista” de “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.

(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



Figura 29. Viñeta enfocada a “Una chupacabras enamorada del protagonista” de “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.

(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



Figura 30. Viñeta enfocada a Referencias a la animación, el cine, la creación cómics y el arte” de Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.

1. México, 2018.

(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



Figura 31. Viñeta enfocada a “Situaciones originadas por la poca inteligencia e ingenuidad del protagonista” de “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.

(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



En este sentido, la historia no retomó la construcción narrativa de su referencia visual, *Assasination Classroom*, que, a diferencia de *Abshurdo*, no fue una historia que destacó por su calidad humorística o caricaturesca.

La historia del *manga* mencionado trató sobre un misterioso monstruo con forma de pulpo humanoide que destruyó la luna y amenazó con destruir la Tierra (Figura 32), provocando que todos los gobiernos del mundo buscaran eliminarlo ineficazmente, ya que el

monstruo tenía habilidades de supervivencia sobre-desarrolladas y poderes que lo protegían de ser asesinado.

Figura 32. Panel de “Assasination Classroom” de Yūsei Matsui, Capítulo 1, “Hora del asesinato”, Volumen 1. Japón, 2012.

(Orden de lectura: Derecha a izquierda)



Como se observó en la Figura 32, donde el monstruo expresó su crimen y también su intención de ser profesor de escuela. Esta contradicción de reconocer su inmensa capacidad de destrucción y su interés por participar en la formación de la juventud fue presentada de forma simple y cómica, posiblemente para resaltar la carencia de relación entre ambos temas.

Para conseguir su objetivo, el monstruo realizó un trato con el gobierno japonés, que lo designó como el instructor del grupo marginado de una escuela japonesa, 3-E. Parte del acuerdo cubría que el monstruo debía otorgar inmunidad a sus estudiantes para asesinarlo. Ante esta situación, los estudiantes se encontraron motivados a intentar asesinar al monstruo sin sufrir ninguna represalia para conseguir una gran suma de dinero ofrecida como recompensa por el gobierno japonés. El límite de tiempo que tenían los estudiantes para realizar la tarea de engañar y asesinar al monstruo fue un año escolar completo; si no lo conseguían, el monstruo cumplía su promesa de destruir la Tierra.

Esta historia, creada por el *mangaka* Yūsei Matsui, como ya se mencionó, comenzó a publicarse en Japón en 2012, en la revista *Shōnen Jump* de la editorial Shūeisha. Posteriormente, en 2015, Panini Manga México comenzó a distribuir una versión traducida al español en México en Tiendas Panini, puestos de periódicos y librerías mexicanas. *Assasination Classroom*, previo a su traducción, había sido un éxito comercial en Japón, que Bernabé y Estrada mencionaron de la siguiente manera: “*Assasination Classroom* fue uno de los *mangas* más populares de la revista *Shōnen Jump* durante su publicación, y llegó a conseguir serie de *anime* e incluso varias adaptaciones de imagen real. Un *manga* muy

divertido, con un personaje carismático como pocos se pueden encontrar, y que con su extraña sonrisa ha protagonizado las originales portadas de los 21 tomos que recopilan la historia” (Bernabé & Estrada, 2019).

El personaje que Bernabé y Estrada mencionaron con una “extraña sonrisa” fue el mencionado monstruo con forma de pulpo humanoide, que recibió el nombre de “Korosensei” (殺せんせい) por parte de sus alumnos. Este nombre conllevó una combinación del pictograma de “asesinato” (殺 *koro*) y el título de “profesor” (せんせい *sensei*), confiriéndole al personaje un título que sirvió para nombrarlo (ya que carecía de un nombre previo) y darle un subtexto de “objetivo” para el resto de personajes que buscaban exterminarlo (Figura 33).

**Figura 33. Panel de “Assasination Classroom” de “Abshurdo” de Yūsei Matsui, Capítulo 1, “Hora del asesinato”, Volumen 1. Japón, 2012.
(Orden de lectura: Derecha a izquierda)**



Este personaje antagonico tenía una forma corpórea maleable que le permitía aprovechar todas sus capacidades físicas para protegerse de los ataques humanos, sin embargo, también su morfología podía cambiar para poder enfatizar las emociones que experimentaba, como ocurrió en la Figura 34, cuando sintió una rabia intensa después de un evento.

**Figura 34. Panel de “Assasination Classroom” de Yūsei Matsui, Capítulo 1, “Hora del asesinato”, Volumen 1. Japón, 2012.
(Orden de lectura: Derecha a izquierda)**



Las temáticas que abordó este *manga* fueron las de compañerismo, crecimiento personal en la adolescencia, crianza y asesinato en un contexto escolar japonés del año de publicación de la obra, 2012. En esta historia, aunque había dispositivos de comedia, no eran el objetivo principal de la trama, y usualmente se combinaban con el tema central del *manga*: asesinar al monstruo, Korosensei, como se observó en la Figura 35.

Figura 35. Panel de “Assasination Classroom” de Yūsei Matsui, Capítulo 1, “Hora del servicio”, Volumen 1. Japón, 2012.

(Orden de lectura: Derecha a izquierda)



Evidenciando las mencionadas características entre el cómic *Abshurdo* y el *manga Assasination Classroom*, se pudo concluir que ambas obras no siguieron la misma estructura narrativa y tampoco tuvieron la misma finalidad con sus historias, personajes y temáticas. Sin embargo, hubo algo que sí compartieron: La simplicidad en sus diseños de portada.

Durante la entrevista a Sosa, cuando se le cuestionó sobre la referencia visual directa de la ilustración de la portada del primer tomo de *Abshurdo*, ella mencionó: “Pues creo que una de las que me influenció un poquito más fueron las de *Ansatsu Kyōshitsu* (...) Todas sus portadas son las caritas del profesor con los diferentes colores de cuando está feliz, cuando está triste, cuando está serio”. La similitud que mencionó la autora de *Abshurdo* se distinguió en la presencia de su personaje principal, Shu, mostrando un gesto bastante expresivo (Figura 36), así como Yūsei Matsui presentó a Korosensei en la portada de su primer volumen con su distintiva sonrisa amplia (Figura 37).

Figura 36. Portada de “Abshurdo” de Yvonne Sosa
Guitrón, Volumen 1. México, 2018.



Figura 37. Portada de “Assasination Classroom” de Yūsei Matsui,
Volumen 1. Japón, 2012.



Sin embargo, a pesar de existir similitud en la expresividad de cada personaje, fue claro que el diseño de Matsui fue mucho más limitado en elementos y colores en comparación al de Sosa.

Dadas las observaciones del material de referencia, se concluyó que, aunque *Assasination Classroom* tuvo un rol de mención específica para la creación de la portada de *Abshurdo*, no ocupó los mismos elementos, construcción de viñetas o estilo de dibujo que a continuación se revisaron a mayor profundidad en el análisis narratológico de *Abshurdo*.

Macrounidades, Unidades significativas y Microunidades de Abshurdo

El tomo analizado fue el primero de tres tomos en total, acorde a Sosa. Su año de publicación fue en 2018 y se compuso de sesenta páginas en total, cincuenta de ellas con tiras cómicas distribuidas en seis viñetas por página.

Este formato, tiras cómicas, se ha caracterizado por la presentación de una historia secuencial contada por episodios con un reparto acotado de personajes recurrentes con dinámicas de interacción específicas, o donde ha existido un chiste o situación cómica autoconclusiva (Gómez, 2013); en el caso de *Abshurdo*, cumplió con todas estas características al tener como personaje recurrente al protagonista, Shu, y en ocasiones a sus

familiares; la mayoría de situaciones en las viñetas fueron autoconclusivas, aunque también existió cierta continuidad entre eventos, como fue el caso en las viñetas presentadas en la Figura 38 y Figura 39, donde se presentó un episodio donde Shu utilizó el maquillaje de su hermana Sheila (Figura 38), y en un episodio posterior (Figura 39) Sheila engañó a Shu para que se emborrachara y mencionó que hizo esto porque no le agradó que Shu usó sus pinturas.

Figura 38. Episodio con seguimiento posterior, Parte Uno, de “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.

(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



Figura 39. Episodio con seguimiento de episodio anterior, Parte Dos, de “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.

(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



En la subcategoría de color, esta se dividió entre los elementos usados en la portada y los usados en el contenido: En la portada, como ya se mostró en la Figura 36, mostró los colores rojo, blanco, gris, rosa y azul; mientras que su contenido estaba en blanco y negro con escala de grises.

La siguiente subcategoría, los estilemas, se resumió en el uso predominante en *Abshurdo* del *cartoon*, que ha sido “un estilo de dibujo y acabado en el que los diseños tanto de personajes como fondos obedecen a una estética desenfadada, con formas más resumidas, angulosas o redondeadas. La expresividad y la gestualidad están exageradas al máximo, haciendo hincapié en la personalidad y la emoción de las expresiones” (Berroya, 2017). Esta descripción aplicó a la forma de dibujo de los personajes en *Abshurdo*: Caras grandes con rasgos distintivos entre los sujetos, formas estilizadas alejadas de una representación

mimética realista y expresiones elevadas a exageraciones emotivas. El claro ejemplo de estos atributos se reflejó desde la portada de la obra (Figura 36), donde el protagonista, Shu, se mostró en la parte inferior izquierda, con una mueca donde enseñó su lengua simpáticamente y tenía los ojos completamente abiertos; sus rasgos eran primariamente redondos y los ángulos más visibles son las puntas de sus cuernos, aunque estos también tenían una apariencia bastante redondeada e inofensiva por su reducido tamaño; la coloración de su pelaje también era bastante inusual para una cabra, porque aunque se puede visualizar como pelaje gris, la tonalidad se aproximó más a un azul mezclado con gris.

Sin embargo, en la obra el *cartoon* no fue el único estilema utilizado, ya que en la situación cómica de “referencias a la animación, el cine, la creación cómics y el arte”, hubo viñetas donde se mostró brevemente otro estilema: *Manga*.

Como ya se observó previamente en las imágenes de *Assasination Classroom*, el estilo gráfico de *manga* se ha caracterizado porque sus “personajes u objetos se dibujen de forma más realista, combinando personajes caricaturescos con un entorno realista” (Castelán, 2021), esta característica ciertamente no aplica para *Abshurdo*, que carecía de fondo en la mayoría de viñetas y en las pocas donde existía uno, usualmente mantenía una orientación hacia lo *cartoon* (Figura 24).

Otra característica, principalmente en torno a los personajes, fue la representación de “cuerpos esbeltos con una proporción de siete cabezas o más” y de ojos enormes y llenos de expresividad (Castelán, 2021). La primera parte de esta descripción no encajó debido a que, la altura aproximada de Shu era de tres cabezas y media (proporcionales) (Figura 40).

Figura 40. Diseño de personaje de “Shu” de “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.



Elaboración propia de división proporcional con ilustración de “Shu” en “Abshurdo”, Volumen 1, (Sosa, 2018).

A pesar de la desconexión mencionada, la descripción dada de la representación gráfica de los ojos, pareció encajar con *Abshurdo* por el paralelismo que tenía con el estilo *cartoon*, sin embargo, cuando se ocupó el estilema distintivo del *manga* en *Abshurdo*, el cambio que ocurrió en los ojos del personaje fue notable: Los iris eran ovalados, las pupilas estaban dilatadas y había un punto blanco en cada ojo que denotaba brillo en cada uno. (Figura 41).

Figura 41. Viñetas representativas del estilema referencial al *manga* en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.
(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



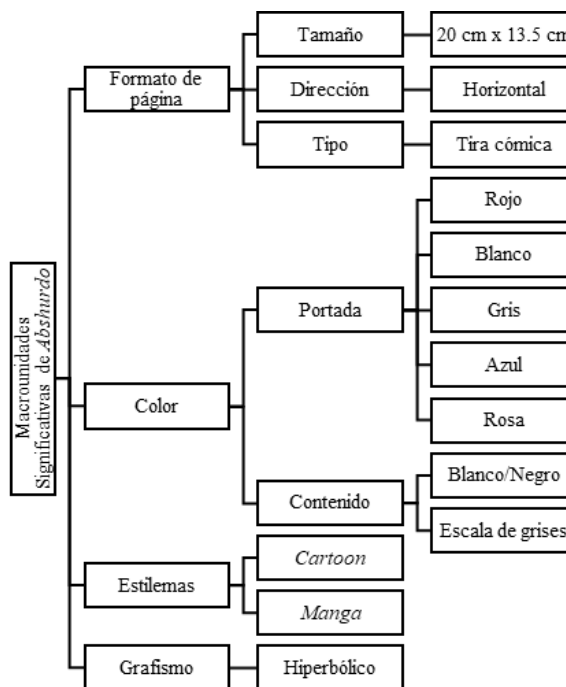
Para destacar el cambio de estilos, la autora añadió diálogos en japonés y *balloons manga*. Finalmente, en la última subcategoría de Macrounidades significativas, el grafismo de *Abshurdo* representó nociones figurativas e ilustrativas mayoritariamente porque el humor gráfico de las tiras recaía en presentar explícitamente la representación ilustrada y escrita de las situaciones cómicas; hubo muestras hiperbólicas de estados intensos o acciones bruscas de un personaje, como se presentó en la Figura 42.

Figura 42. Viñetas representativas del grafismo hiperbólico en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.



En resumen, las Macrounidades significativas de *Abshurdo* presentaron elementos asociados a las convenciones de las tiras cómicas *cartoon*, y una síntesis de todas las características mencionadas durante esta parte del análisis se englobaron en el Esquema 6.

Esquema 6. Categorías de Macrounidades significativas de *Abshurdo*.



La siguiente categoría del análisis abarcó las Unidades significativas de *Abshurdo*, que, como ya se mencionó, fueron las viñetas o pictogramas que conformaron a la obra.

Las viñetas del cómic tenían una forma rectangular en vertical. Cada viñeta medía 5.4 cm de ancho y 5.8 cm de largo, y cada tira cómica contenía seis viñetas alineadas en dos hileras de forma horizontal, conteniendo tres en la parte superior y tres en la parte inferior, como ya se ha observado en Figuras previas.

No se observó un uso de diagonales entre las viñetas, y dado que todas eran rectangulares y seguían el mismo orden en todas las páginas, no hubo uso de diagonales que indicaran continuidad entre ellas, tampoco hubo cuadros verticales o fundidos en negros o blanco en las viñetas de *Abshurdo*. Sin embargo, sus posiciones sí marcaban un trayecto de lectura o línea de indicatividad que iba de izquierda a derecha y de superior a inferior, siguiendo un orden convencionalmente occidental.

En el encuadre de la superficie del papel, las escenas que Sosa representó fueron aquellas que contenían circunstancias cómicas que le ocurrían a su personaje, Shu, durante un espacio-tiempo indefinido, y en escenarios que variaban entre domésticos y naturales.

En cuanto al encuadre del espacio e ilusión de movimiento creado por el dibujante, hubo movimientos tipo *zoom* (acercamiento), tanto *in* (acercamiento común) (Figura 43) como *out* (secuencia que empezó en un primer plano y luego se alejó, volviéndose un plano medio o general) (Figura 44). Estos elementos permitieron dar un sentido de profundidad y dimensión en los escenarios y objetos dentro de las viñetas. Varios de los elementos mencionados en esta propuesta de análisis ocuparon tecnicismos cinematográficos para describir ciertos planos, cambios de escena y enfoques en los paneles gráficos. Esto se debió a la relación intrínseca entre la imagen en movimiento y las historias gráficas que ocurrió en medios como el *anime* y el *manga*.

Figura 43. Viñetas representativas del uso *zoom in* en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.

(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



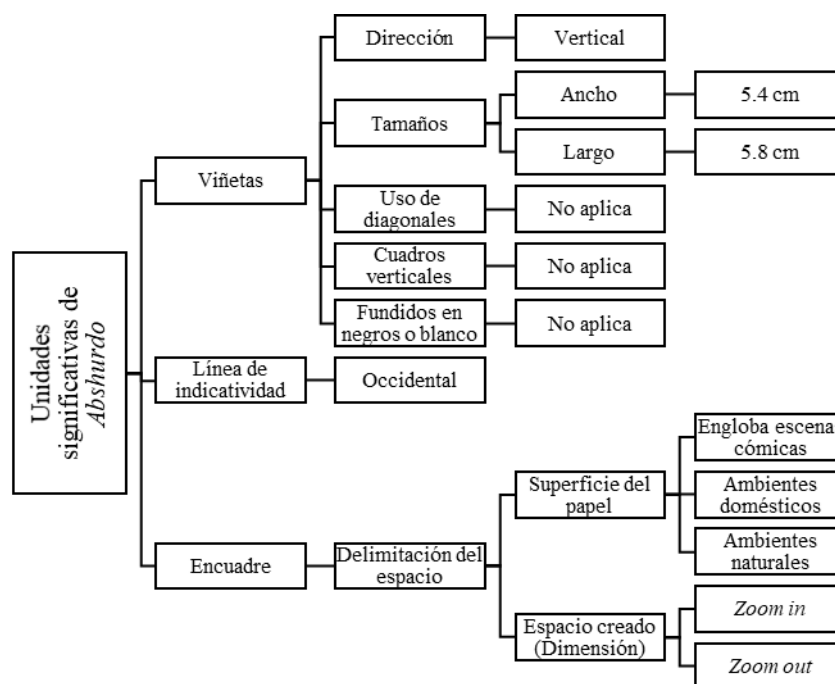
Figura 44. Viñetas representativas del uso de *zoom out* en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.

(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



En síntesis, las Unidades significativas de *Abshurdo* presentaron elementos que aportaron una facilidad de lectura entre las viñetas, fueron específicas en los puntos de interés de cada viñeta y tuvieron pocos elementos dentro de las viñetas que presentaron las situaciones cómicas que ocurren en la historia. Resumidamente todas las características mencionadas durante esta parte del análisis se incluyeron en el Esquema 7.

Esquema 7. Categorías de Unidades significativas de *Abshurdo*.



Finalmente, en la categoría de Microunidades significativas, se continuó con el análisis del encuadre, dividido entre el “espacio real” y el “espacio ideal”; en la primera parte los datos correspondientes fueron los siguientes: las hojas del cómic fueron impresas en papel bond de 90 gramos de peso y cada página mide 20 cm de largo y 13.5 cm de ancho, mientras que las ilustraciones que se presentaron fueron realizadas en un espacio digital vectorial. En la segunda parte, “espacio ideal”, en el segmento de composición, esta se destacó porque la mayoría de viñetas tenían un enfoque hacia el centro, donde usualmente se situó el protagonista dentro del recuadro, atribuyendo a que él era el punto de atención (Figura 44); en el segmento de “decorados”, estos se presentaron en algunas viñetas con tres diseños distintos en la parte del fondo: floreados, estrellas y lunares (Figura 45). Y finalmente, la “tipología” de *Abshurdo* era de carácter ilustrativa.

Figura 45. Viñetas representativas del uso de “decorados” en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.



En la parte de posición de cámara, esta se manejó en dos tipos de plano: Primer plano y plano medio o americano, como se observó en la Figura 46 y Figura 47 respectivamente. En el primero destacó un elemento específico del personaje y en el segundo se mostró la mitad del tamaño del personaje realizando una acción.

Figura 46. Viñeta representativa del uso de primer plano en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.



Figura 47. Viñeta representativa del uso de plano medio o americano en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.



La siguiente parte, el vestuario, fue reducido debido a que en *Abshurdo* la mayoría de personajes no usaban vestimenta, excepto por uno que utilizó un suéter con un patrón de cuadros (Figura 48) para distinguir que era un personaje de edad avanzada, y otro que usó una corbata alrededor del cuello (Figura 49) para identificar un rol de seriedad, adultez y masculinidad. En ocasiones, el protagonista utilizó algún sombrero (Figura 50) o máscara (Figura 51) que daba un énfasis visual a su diálogo.

Figura 48. Viñeta representativa del vestuario, Ejemplo 1, en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.



Figura 49. Viñeta representativa del vestuario, Ejemplo 2, en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.



Figura 50. Viñeta representativa del vestuario, Ejemplo 3, en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.



Figura 51. Viñeta representativa del vestuario, Ejemplo 4, en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.









En la parte del gestuario, en su segmento de funciones, los gestos y actitudes que manejó usualmente el personaje principal fueron de dolor o terror cuando reaccionó ante los elementos que le perjudicaban dentro de la historia, en otras ocasiones tenía un semblante

tranquilo o animado cuando explicaba o exponía su perspectiva o conocimiento al espectador. El índice de Shu, o el tipo de personaje que Shu representó, fue “el bufón”, que se ha caracterizado por ser un personaje gracioso proveedor de alivios cómicos, aunque también ha sido encargado de declarar verdades o asuntos serios dentro de sus diálogos desde una naturaleza desagradable y superficial; sin embargo, su gracia y apertura lo han vuelto tolerable para el espectador (Mark & Pearson, 2001).

En la parte de los códigos de signos esquemáticos utilizados en *Abshurdo*, estos fueron “cabello erizado para denotar terror o cólera”, “cejas altas indicando sorpresa”, “cejas fruncidas para expresar enfado”, “cejas con la parte exterior caída para mostrar pesadumbre”, “ojos muy abiertos para denotar sorpresa”, “ojos desorbitados indicando terror y en otras ocasiones cólera”, “boca muy abierta para expresar sorpresa”, “boca sonriente para mostrar confianza y en otras ocasiones complacencia”, “comisuras de labios hacia abajo para denotar pesadumbre”, “comisuras de labios hacia abajo mostrando dientes indicando cólera”, “ojos cerrados para expresar estado de sueño” y “sonrojo en las mejillas para mostrar borrachera”. Estos códigos fueron identificados con su respectiva viñeta representativa en la Tabla 2.

Tabla 2. Microunidades significativas de *Abshurdo*, Subcategoría: Gestuario, Parte: Códigos de signos esquemáticos.

Códigos de signos esquemáticos	Viñeta representativa
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cabello erizado para denotar terror o cólera. 2. Ojos desorbitados indicando terror y en otras ocasiones cólera. 	

<ol style="list-style-type: none"> 1. Cejas altas indicando sorpresa. 2. Ojos muy abiertos para denotar sorpresa. 	
<p>Cejas fruncidas para expresar enfado.</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cejas con la parte exterior caída para mostrar pesadumbre. 2. Comisuras de labios hacia abajo para denotar pesadumbre. 	
<p>Boca sonriente para mostrar confianza y en otras ocasiones complacencia.</p>	
<p>Comisuras de labios hacia abajo mostrando dientes indicando cólera.</p>	

<p>Boca muy abierta para expresar sorpresa.</p>	
<p>Ojos cerrados para expresar estado de sueño.</p>	
<p>Sonrojo en las mejillas para mostrar borrachera.</p>	

En la subcategoría de adjetivaciones, en su parte de angulación, los pictogramas tenían una perspectiva objetiva y, en ocasiones en punto de vista o referencial (Figura 52); mientras que, en su parte de iluminación, se apreció una iluminación clara y frontal en la mayoría de viñetas, que permitían discernir los elementos dentro de ellas.

Después, en la subcategoría de las convenciones de los cómics, en *Abshurdo*, su aspecto de uso de los *balloons* usualmente fue liso y con forma ovalada; algunos que se usaron para enfatizar exclamaciones eran dentados (Figura 53); los que eran para narración fueron rectángulos (Figura 54) y hubo formas onduladas para indicar ruidos guturales (Figura 55). Se presentaron en dos formatos de color: fondo negro con letras blancas (Figura 56) o fondo blanco con letras negras (este fue el predominante en el cómic). Entre los *balloons* de *Abshurdo* no hubo “sonidos inarticulados” o “pensamientos”, especialmente porque todo lo

que se expresó al lector buscó ser explícito para conseguir el efecto cómico que buscaban las tiras.

Figura 52. Viñetas representativas del punto de vista o referencial en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.
(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



Figura 53. Viñeta representativa de *balloons* dentados, en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.



Figura 55. Viñeta representativa de *balloons* ondulados, en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.



Figura 54. Viñeta representativa de *balloons* rectangulares, en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.

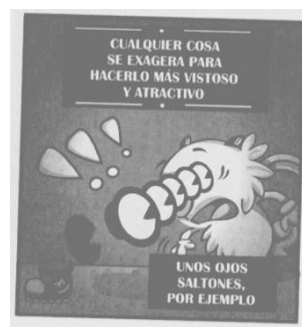






Figura 56. Viñeta representativa de *balloons* con fondo negro y letras blancas, en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.








Sin embargo, entre los *balloons* de *Abshurdo* sí hubo metáforas visualizadas, “pensamientos”, “fantasías”, “recuerdos” y “sueños”, que se identificaron y representaron en

la Tabla 3, y demostraron de nuevo la concordancia directa entre las ilustraciones que se mostraban con los diálogos y acciones que se ejecutaban.

Tabla 3. Microunidades significativas de *Abshurdo*, Categoría: *Balloons*, Subcategoría: Metáforas visualizadas.

Metáforas visualizadas	Viñeta representativa	Enunciado
Fantasía		Sheila, la hermana de protagonista, proyectó una visión idealizada de sí misma haciendo referencia a su nombre.
Recuerdo		Shu recordó cómo fue golpeado por una bota que amorató su ojo.
Pensamiento		Shu pensó en un abrelatas eléctrico.
Fantasía		Se mostró de una manera “monstruosa” a una figura similar a Shu por la asociación entre su zurdera y la anomalía que esto representaba en la Edad Media.

<p>Sueño</p>		<p>Shu tuvo una pesadilla donde estaba dentro de un taco.</p>
<p>Fantasía</p>		<p>Se mostró una dramatización de la escena cinematográfica de la cabra que es devorada en la película “Parque Jurásico” (1993).</p>
<p>Pensamiento</p>		<p>Shu pensó en la imagen de su hermana Sheila y su actitud hacia él.</p>
<p>Recuerdo</p>		<p>Shu recordó cuando su taza estaba completa.</p>
<p>Fantasía</p>		<p>Shu tuvo una fantasía donde el su estilo de dibujo cambia al de un <i>manga</i>.</p>

<p>Recuerdo</p>		<p>Shu tuvo un recuerdo de cuando se disfrazó.</p>
-----------------	---	--

En la parte de las onomatopeyas, en *Abshurdo* hubo dos tipos: En el primero hubo palabras que contradecían (Figura 57) o enfatizaban el diálogo de un personaje (Figura 58), y en el segundo eran onomatopeyas convencionales del lenguaje de los cómics que expresaban la dramatización de un sonido o ruido (Figura 59).

Figura 57. Viñetas representativas de onomatopeyas contradictorias con diálogos, en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.
(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



Figura 58. Viñetas representativas de onomatopeyas de énfasis de diálogos, en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.
(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



Figura 59. Viñetas representativas de onomatopeyas convencionales del lenguaje de cómic en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.
(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



Finalmente, la parte de las figuras cinéticas empleadas en *Abshurdo* constó de líneas curvas repetidas que seguían y enfatizaban el movimiento del gesto de cabeza o patas del protagonista (Figura 60), y líneas zigzag aludiendo a la ruptura de un elemento (Figura 61).

Figura 60. Viñeta representativa de figura cinética de líneas repetidas en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.



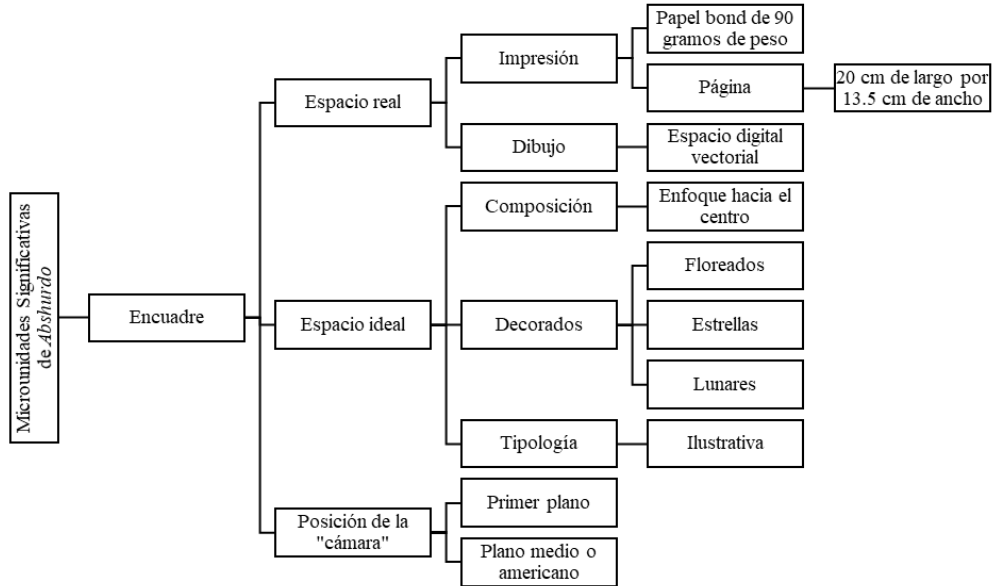
Figura 61. Viñeta representativa de líneas zigzag en “Abshurdo” de Yvonne Sosa Güitrón, Volumen 1. México, 2018.



En resumen, las Microunidades significativas de *Abshurdo* mostraron que la obra tenía un diseño centrado en los gestos del personaje principal, Shu, y en su lugar dentro de las viñetas como el centro de la narrativa y de exposición para el espectador. Y la mayoría de elementos utilizados gráficamente enfatizaban sus explicaciones, reacciones, acciones y la apariencia de los personajes o los objetos presentes en la obra. La categorización de Microunidades mencionadas durante esta parte del análisis se sintetizaron a continuación en el Esquema 8, el Esquema 9, el Esquema 10, el Esquema 11 y el Esquema 12.

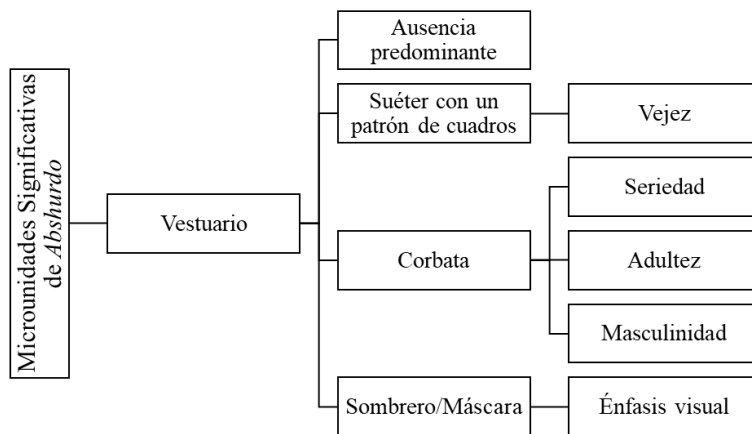
Esquema 8. Categorías de Microunidades significativas de *Abshurdo*.

Subcategoría: Encuadre.



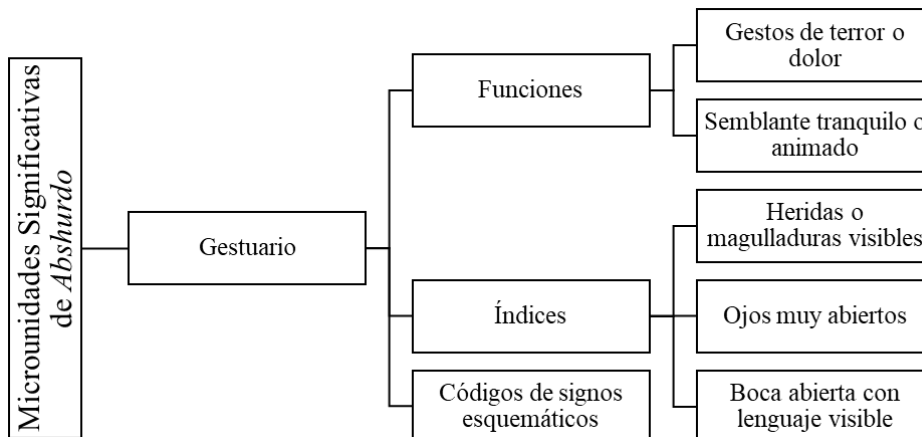
Esquema 9. Categorías de Microunidades significativas de *Abshurdo*.

Subcategoría: Vestuario.



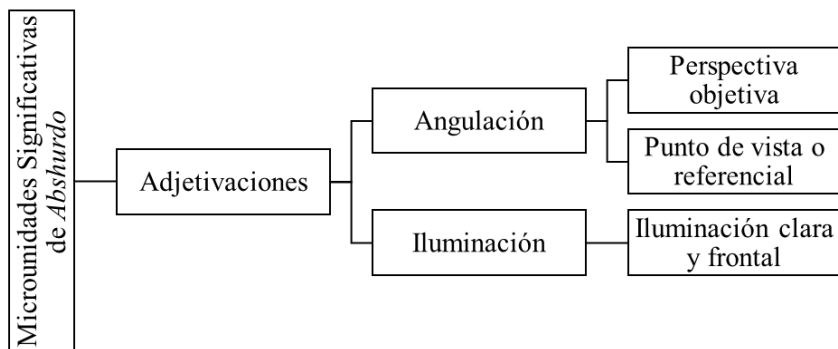
Esquema 10. Categorías de Microunidades significativas de *Abshurdo*.

Subcategoría: Gestuario.



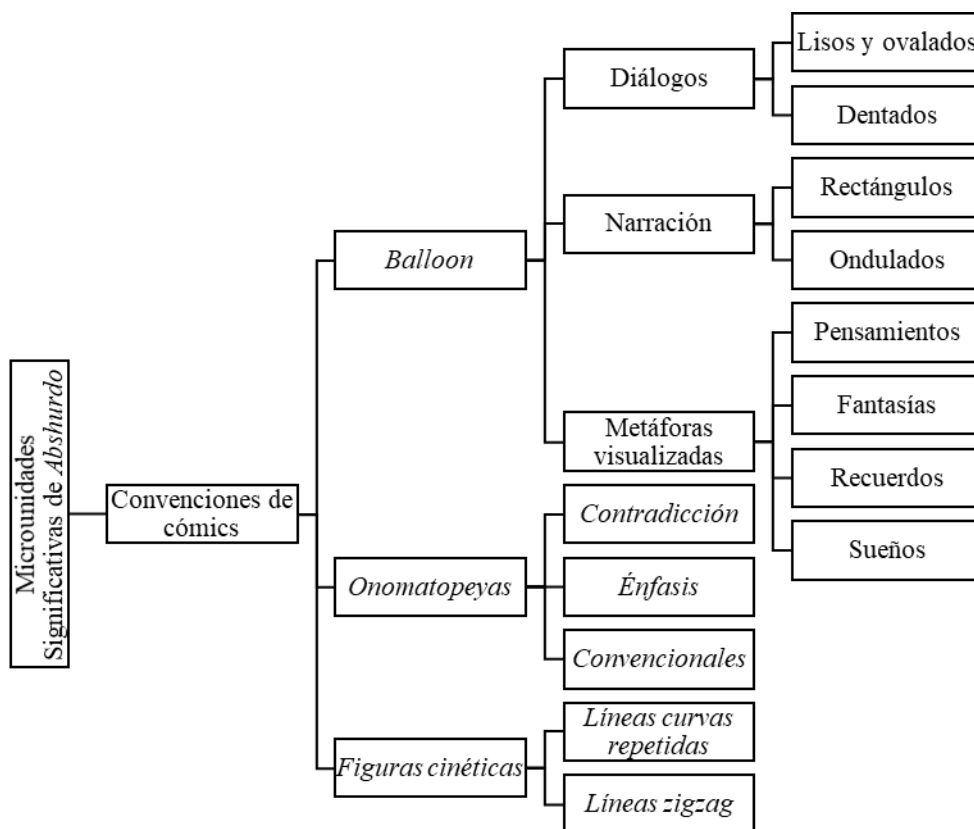
Esquema 11. Categorías de Microunidades significativas de *Abshurdo*.

Subcategoría: Adjetivaciones.



Esquema 12. Categorías de Microunidades significativas de *Abshurdo*.

Subcategoría: Convenciones de cómics.



Para concluir el análisis narratológico de *Abshurdo*, la obra tuvo convenciones más acercadas al género de las tiras cómicas *cartoon* y el enfoque de la historia fueron las experiencias de Shu, el protagonista (tanto sus reacciones a circunstancias específicas como situaciones cotidianas que enfrentó). *Abshurdo* no compartió la estructura narrativa o gráfica de *Assasination Classroom*. Las historias, ambientación, personajes y temáticas entre ambas obras tuvieron diferencias visuales y estilísticas distintivas, como se observó durante este apartado.

Sin embargo, en *Abshurdo* hubo algunas referencias directas hacia el *manga* como medio cultural de entretenimiento, tales como el uso del estilema en dos viñetas o la mención en una viñeta de la obra “Las Guerreras Mágicas” de CLAMP. Con estas menciones la autora

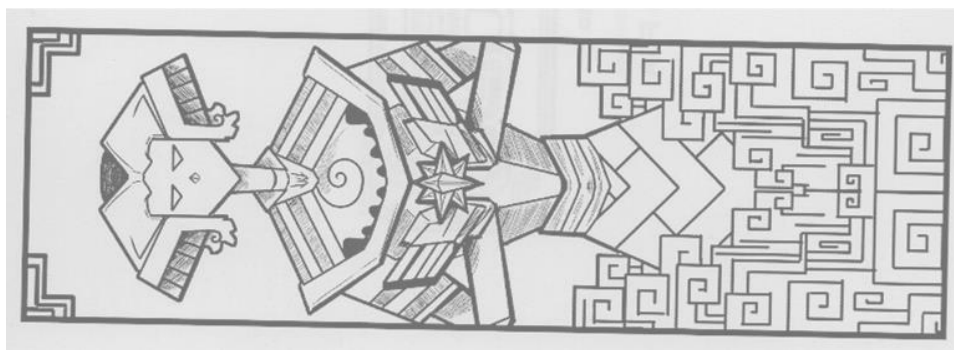
aludió a su conocimiento sobre el medio del *manga* japonés, mientras que mantuvo una inclinación predominante hacia el *cartoon* y a las tiras cómicas en esta obra.

***Nisadó* por Fernando González Álvarez y *Made in abyss* de Akihito Tsukushi**

En el siguiente caso de estudio, *Nisadó*, se trató de un cómic mexicano creado por el autor Fernando González Álvarez (también conocido como “Xotra FGA”) que se comenzó a publicar en 2022 por Familia Usaka. El tomo analizado fue el primero de siete y contuvo dos capítulos: el primero se tituló “El Cuento” y el segundo, “La Cacería”. Entre ambos se introdujo a los personajes principales de la historia, Albert y Sina, quienes fueron mostrados en el primer capítulo como niños y en el segundo como jóvenes adultos; en ambos casos capítulos se mostraron como habitantes de un lugar cerca al océano, de donde provienen varios monstruos marinos que aparecieron en la historia.

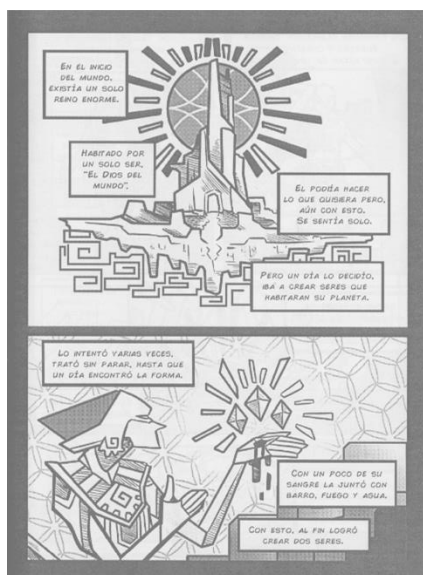
Este ambiente, cercano y relativo al océano, se resaltó también en el título de la obra: *Nisadó* provino de la palabra zapoteca “mar/océano” (Instituto Lingüístico de Verano A.C., 2013, p. 24). Este aspecto resaltó la potencial influencia de la cultura prehispánica en la obra desde la portada de la obra, y se confirmó en la primera viñeta del cómic porque previo al primer capítulo hubo una imagen que expresaba hieratismo y rasgos geométricos en una figura humanoide inexpresiva y estática sosteniendo el elemento icónico de una estrella (Figura 62). Esta ilustración aludió a la estética de murales antiguos o códices prehispánicos.

Figura 62. Viñeta alusiva a la estética de códices prehispánicos en “*Nisadó*” de Fernando González Álvarez, Volumen 1. México, 2022.



Posteriormente, se narró un mito de creación explicando la existencia de las especies que vivían en ese mundo fantástico. El estilo gráfico retomó el estilo de la primera viñeta, geométrico y hierático, y el uso de balloons se volvió rectangular (Figura 63). Este cambio buscó asemejarse a los mitos prehispánicos relacionados a la creación del mundo y que eran descritos en códices: El mito ficticio se atañó a los preceptos animistas de los pueblos prehispánicos y su cosmovisión donde los elementos relacionados a la naturaleza eran el origen de la vida y del ser humano (Barba de Piña Chan, 1994).

Figura 63. Viñeta relacionada el mito de creación en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Volumen 1. México, 2022.
(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



El mito de creación en *Nisadó* se mostró durante el primer capítulo, “El Cuento”, a través de un cuento que la madre de Sina narró. En esta narración se describió el mundo que habitaban y las criaturas fantásticas que existía: Un “dios del mundo”, a partir de su sangre, fuego y agua, creó a los “Embers” (Figura 64) y a los “Galos” (Figura 65), y posteriormente a los “Orja” (Figura 66).

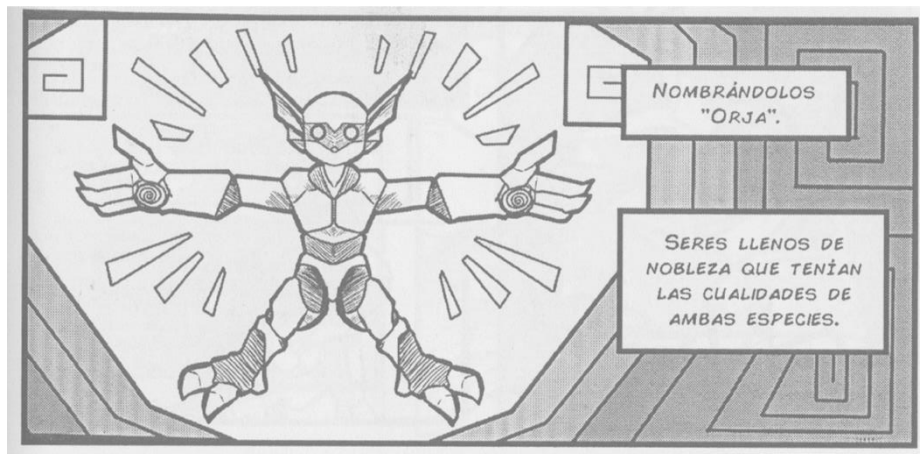
Figura 64. Viñeta representativa dedicada a los Embers en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Volumen 1. México, 2022.



Figura 65. Viñeta representativa dedicada a los Galos en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Volumen 1. México, 2022.



Figura 66. Viñeta representativa dedicada a los Orja en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Volumen 1. México, 2022.



Al término de este relato, Sina fue llamada por su amigo Albert y salió junto con él al puerto de la ciudad-bahía que habitaban. Se presentaron a otros personajes: los padres de Albert (sólo su padre fue nombrado, se llamaba Donovan) y a un explorador marítimo llamado Goya que fue recibido en el puerto junto con otros tripulantes. El evento que desencadenó una secuencia de acción y de tragedia ocurrió cuando se presentó en la historia al primer monstruo marítimo una criatura: Un “Crapwood” (Figura 65) que destruyó varias

casas en la ciudad-bahía, incluyendo donde vivían Sina y su madre. Al mostrar la casa destruida, se aludió a la muerte de la madre de Sina, y posteriormente este hecho se confirmó cuando al final del capítulo hubo un “flash forward”¹³ de once años después donde Sina estaba narrando un cuento a la tumba de su madre (Figura 66).

Figura 65. Viñeta representativa del Crapwood en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Volumen 1. México, 2022.



Figura 66. Viñeta representativa del flash forward en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Volumen 1. México, 2022. (Orden de lectura: Izquierda a derecha)



En el siguiente capítulo, “La Cacería”, el personaje principal fue Albert, quien se presentó como un joven adulto en un navío junto con otros personajes: Shar, un personaje masculino rival de Albert, y Sarga, un personaje femenino cercano a Albert.

Albert, Shar y Sarga tenían como finalidad en este capítulo realizar su primera caza de monstruos marinos (Figura 67), sin embargo, Sarga y Albert casi se ahogaron durante la cacería, lo que incitó sentimientos de pánico en Albert y enojo por parte de Shar, quien se

¹³ Recurso narrativo donde se presenta un salto temporal dentro de la historia para presentar eventos futuros.

molestó ante la poca aptitud de sus compañeros para la cacería. El capítulo finalizó con un discurso por parte de su guía y el capitán del navío, quien expuso explícitamente la labor de los cazadores de monstruos marítimos: Proteger la ciudad-bahía. Estos diálogos aludieron a que la amenaza principal en esta historia (así como se enfatizó en la tragedia del capítulo anterior) eran los misteriosos monstruos marítimos que emergían del mar y se acercaban a este poblado (Figura 68).

Figura 67. Viñeta representativa de los monstruos marinos en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Volumen 1. México, 2022.

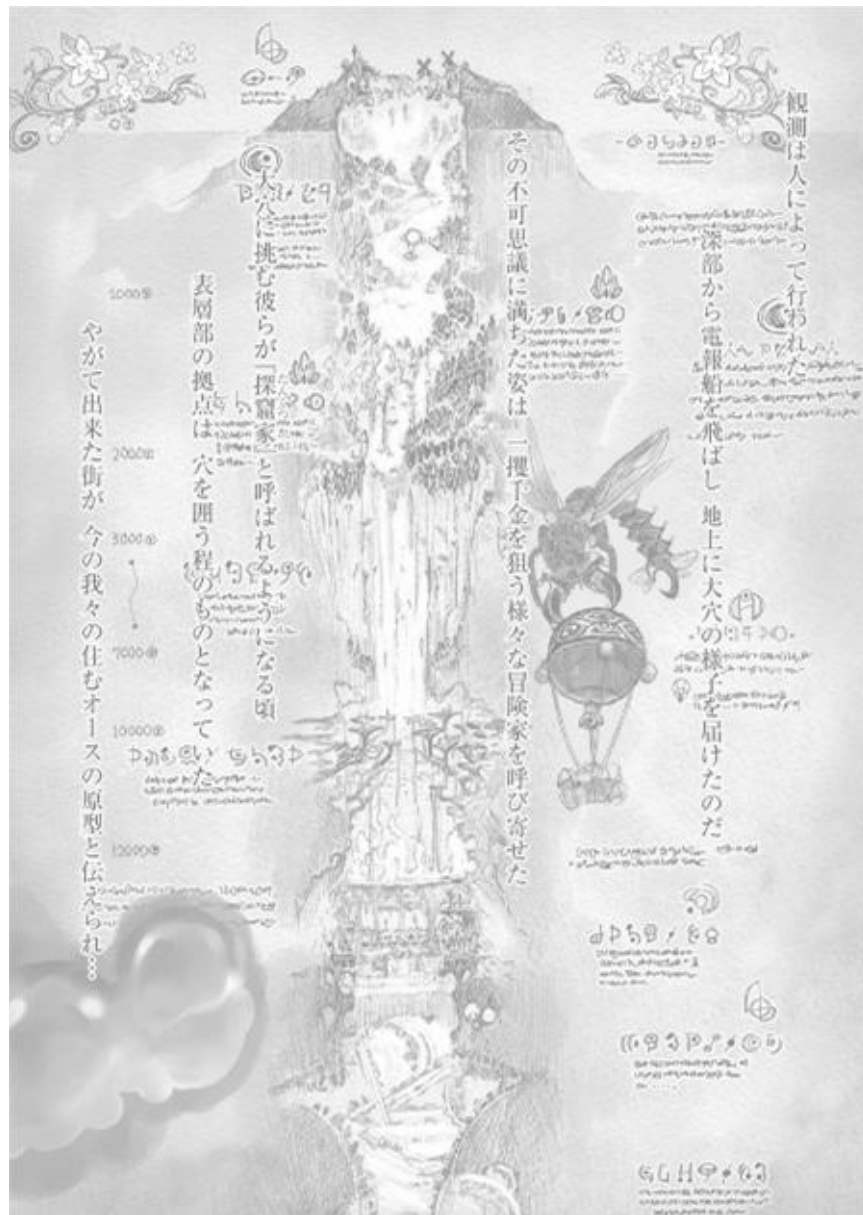


Figura 68. Viñetas expositivas en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Volumen 1. México, 2022. (Orden de lectura: Izquierda a derecha)



Esta obra sí tuvo cierta similitud narrativa con *Made in abyss*: En el primer capítulo del *manga* se dio una breve explicación a través de un texto informativo que los personajes leyeron sobre el fenómeno del abismo que da pie a la historia. En dicho texto se narró que alrededor de 1900 años antes del tiempo en el que transcurrió la historia, se descubrió una cueva de 1000 metros de diámetro y con una profundidad desconocida, ubicada alrededor de unas islas en el océano. Se mostró un diagrama donde se detallaron precauciones de seguridad acorde a los kilómetros de profundidad del abismo (Figura 69). En estas anotaciones se mostró un lenguaje de glifos propios de la historia que emulan el silabario katakana del idioma japonés.

Figura 69. Panel de “Made in abyss” de Akihito Tsukushi, Capítulo 1, “La Ciudad del Juramento Inicial”, Volumen 1. Japón, 2012.



La historia de *Made in abyss* comenzó como una publicación virtual que posteriormente se volvió física. Dicha historia siguió a una niña huérfana llamada Riko que vivía en Orth, una isla peculiar que fue construida en torno a un abismo, que parecía llegar “a las profundidades de la Tierra” y contenía varios dispositivos perdidos desde hace milenios, ocasionando que los exploradores de Orth bajaran por ellos, aunque eso significara enfrentar a los cambios riesgosos de altura y presión del descenso, y lidiar con las criaturas extrañas y salvajes que habitaban el abismo. Entre esos exploradores solía estar la madre de

Riko, quien desapareció años previos al transcurso de la historia. Tanto el deseo por ser exploradora como su madre como el impulso de encontrarla en el abismo, ocasionaron que Riko realizara un descenso hacia el abismo para conseguir sus objetivos. Eventualmente a ella se unió Reg, una criatura humanoide con partes de robot que ella encontró en el abismo (Bernabé & Estrada, 2019).

Debido a la cantidad de escenas hostiles y terroríficas que enfrentaron los personajes, y una temática persistente de la supervivencia, esta obra recibió una clasificación apta para un público de dieciocho años en adelante, *Seinen*¹⁴. Sin embargo, hubo una peculiaridad en este *manga* que Bernabé y Estrada (2019) destacaron: “Llamó la atención el tipo de dibujo que utilizaba, con personajes muy *kawaii*¹⁵ que se enfrentaban a grandes amenazas y a un entorno hostil”. Es decir, aunque la obra pertenecía al género *Seinen*, que se ha caracterizado por un estilo de dibujo realista y alejado de las formas suaves, los colores pastel y la iluminación excesiva, *Made in abyss* no siguió esta regla.

Los once volúmenes recopilatorios existentes de esta obra, mostraron a los mencionados “personajes muy *kawaii*”, que en su mayoría eran niños o tenían apariencia infantil, interactuando entre ellos, con su entorno o con criaturas fantásticas mostrando estados de ánimo que variaban entre alegría, curiosidad y sorpresa.

En estas publicaciones hubo variaciones en las paletas de color utilizadas, pero en todas, existía una predominante inclinación al uso de la luz, que, en algunos casos, creaban colores bastante claros y presentaba una abundante cantidad de color blanco. En cada una de las ilustraciones, se mostraron criaturas y entornos fantásticos que exponían el diseño visual del mundo de la historia contada en el *manga* (Figura 70).

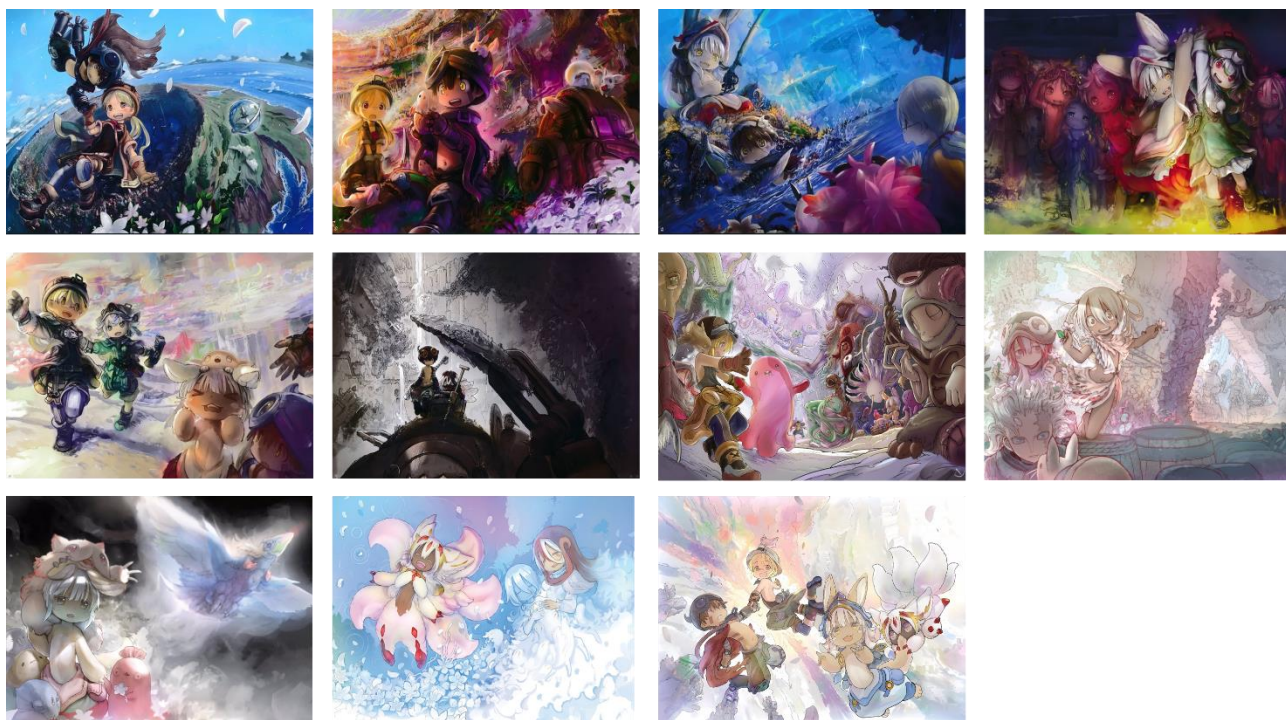
Este diseño visual, así como la narrativa de la historia, fueron mencionados por González cuando se le preguntó por las referencias visuales directas para crear la ilustración que conformó la primera portada de su serie: “*Made in Abyss* es una de mis mayores inspiraciones en esta obra en específico. Todo lo que puede representar una portada que sea

¹⁴ *Manga* con demografía adulta masculina.

¹⁵ Adjetivo japonés que se traduce como “bonito” o “tierno”, en ocasiones refiriéndose a objetos o seres de apariencia indefensa.

muy llamativo y que no nada más sean los personajes y ya, sino que en la misma portada se puede contar una historia” (F. González, comunicación personal, 7 de febrero del 2023). Con este argumento destacó visualmente a sus personajes principales, Albert y Sina, tanto como Tsukushi hizo lo mismo con Riko y Reg.

Figura 70. Portadas de “Made in abyss” de Akihito Tsukushi, Volúmenes 1-11.



Posteriormente, explicó a detalle al paralelismo existente entre su obra, *Nisadó*, y *Made in Abyss*: “A lo mejor sería el elemento de los protagonistas con cierto objetivo y bueno, más adelante aparece otro personaje que es bastante importante de una de las tres razas ahí en el mundo. Que justo es un elemento que tomé demasiada inspiración de *Made in Abyss* y que me va a servir mucho para lo que quiero contar (F. González, comunicación personal, 7 de febrero del 2023). A pesar de sus omisiones de información, fue notable el interés de González por utilizar *Made in Abyss* como referencia directa de *Nisadó*, recayendo en retomar el concepto de diseño ilustrativo de un *manga*, como lo hizo Sosa con *Abshurdo*, pero también manteniendo similitudes narrativas entre su obra y la obra que usó de referencia, así como una construcción de personajes y entorno con arquetipos parecidos.

Por ejemplo, los protagonistas en *Nisadó* y *Made in abyss* (Sina y Albert en el cómic, y Riko y Reg en el *manga*) compartieron la dinámica amistad cercana entre un personaje femenino y un personaje masculino. Aunque, sus diferencias fueron las siguientes: Sina tenía momentos de ímpetu y otros momentos de timidez cuando se presentó de niña, y posteriormente cuando se presentó brevemente de adulta, era más segura de sí misma, pero poseía mayor templanza. Por otra parte, Riko era una niña bastante impetuosa y curiosa por el abismo; constantemente se metía en problemas con las autoridades que cuidaban de ella y prevenían los riesgos que ocasionaba su curiosidad por el abismo. Si bien ambas protagonistas femeninas eran capaces de moverse dentro de los mundos peligrosos que habitaban, la diferencia evidente entre ambas fue el flash-forward que le confirió una edad mayor a Sina y una presentación más madura y hábil que su versión infantil, mientras que Riko se vio limitada aún por su edad y su poca experiencia ante los peligros del abismo.

Por otro lado, los protagonistas masculinos, Albert y Reg fueron todavía más diferentes que sus contrapartes femeninas entre sí: Albert se mostró como un niño bastante vivaz y dispuesto al riesgo y curioso por la aventura y la labor que realizaban los cazadores marítimos; posteriormente en su fase adulta, aunque conservó ese deseo de enfrentar los riesgos que amenazaban a su comunidad, fue afectado de forma traumática por el ataque del “Crapwood” en su infancia que ocasionó la muerte de la madre de Sina. Por otra parte, Reg, quien apareció hasta el segundo capítulo de *Made in abyss*, su primera acción activa fue proteger a Riko de un monstruo del abismo que intentaba atacarla. Su conducta protectora hacia Riko prevaleció en capítulos posteriores, sin embargo, el personaje se mostró tímido, siendo una contraparte a la enérgica Riko. En resumen, la evolución de Albert entre su versión adulta y su versión infantil fue notable por el trauma que sufrió, a pesar de ello, consiguió ser un cazador que debía enfrentarse a las imponentes criaturas marítimas en su mundo. Por su parte, la existencia de Reg se sugirió como uno de los múltiples misterios del abismo y el personaje se volvió una figura sensible con una fuerza y habilidad increíbles dotadas por sus partes mecánicas.

Al menos en los primeros dos capítulos de cada historia, entre Albert y Sina se estableció una relación de compañía y amistad, mientras que entre Reg y Riko se creó una dinámica de protector y protegida, y posteriormente acompañamiento y amistad.

Dadas las comparaciones entre el material de referencia, *Made in abyss*, con *Nisadó* se concluyó que ambas obras tenían entornos que jugaban un rol importante en las vidas de los protagonistas: Un abismo y un océano, respectivamente. Sin embargo, los personajes y las dinámicas sociales no eran las mismas: En *Nisadó* el rol protector de los cazadores no era igual que el de los exploradores en *Made in abyss*, quienes descendían en el abismo con fines arqueológicos. En ambas obras las criaturas ficticias se presentaban como amenazas, sin embargo, en *Made in abyss* solían estar basadas en animales terrestres o aéreos, como el “Benikuchinawa” que intentó atacar a Riko (Figura 71), que tenía la forma de un reptil y pelaje de un mamífero; en cambio, en *Nisadó* los monstruos tenían inspiración en seres marítimos, como el “Crapwood” con morfología de una langosta.

Figura 71. Viñeta representativa del Benikuchinawa en “Made in abyss” de Akihito Tsukushi, Capítulo 2 “Fósiles que habitan en los árboles”, Volumen 1, 2012.



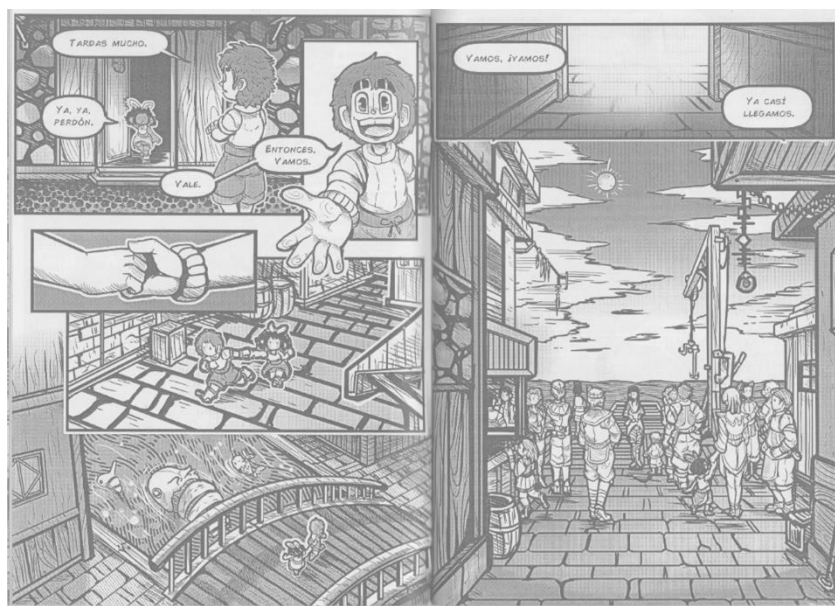
Considerando estas observaciones y con un interés principal en las técnicas ilustrativas y gráficas del contenido en *Nisadó*, a continuación, se revisaron sus elementos en su respectivo análisis narratológico.

Macrounidades, Unidades y Microunidades significativas de *Nisadó*

El tomo analizado fue el primero de siete tomos en total, es decir, fue un cómic serializado que se caracterizó por presentar una historia continua entre sus capítulos y tomos posteriores. Su año de publicación fue en 2022, tuvo una dirección vertical y contuvo setenta y seis páginas en total, cada una midió 19 cm de largo y 13.5 cm de ancho. Esta obra siguió

el lineamiento principal de un cómic: presentó imágenes subsecuentes entre sí que simularon una progresión de acción y tiempo (McCloud, 2000). Además, mientras los personajes se movían dentro de las viñetas, se reveló el mundo que habitaban (Figura 72).

**Figura 72. Viñeta representativa de la presentación del mundo en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Capítulo 1 “El Cuento”, Volumen 1, 2022.
(Orden de lectura: Izquierda a derecha)**



En la subcategoría de color, la portada mostró azul, naranja, verde, amarillo, rosa y café (Figura 73), mientras que su contenido estaba en blanco y negro con escala de grises.

Figura 73. Portada de “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Volumen 1. México, 2022.



La siguiente subcategoría fueron los estilemas en la obra. Como ya se mostró en viñetas previas, sólo hubo dos: *manga* y geométrico/hierático. En el caso del estilema *manga* en *Nisadó*, este se presentó con personajes caricaturescos con ojos grandes sumamente expresivos, y rodeados de entornos que buscaban ser realistas, con proporciones arquitectónicas y planos de perspectiva correctos como los que se observaron previamente en la Figura 72. En esas viñetas también se apreciaron personajes adultos con figuras esbeltas, mientras que los niños tenían apariencias más redondeadas, aunque con figuras proporcionadas. Adicionalmente, el lineart¹⁶ en *Nisadó* destacó por ser grueso y oscuro.

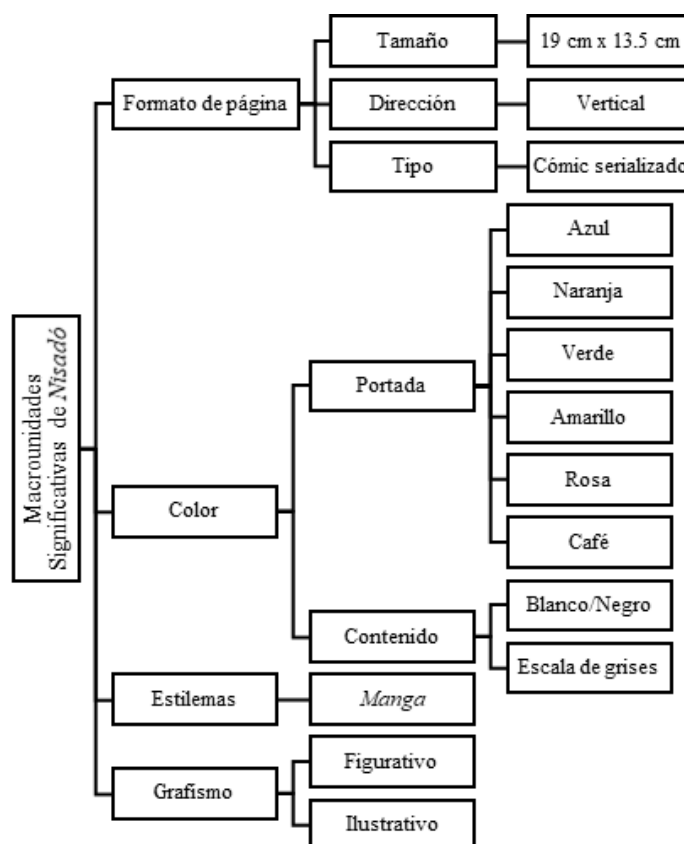
Por otra parte, el estilema geométrico/hierático fue usado para señalar una narración dentro de la historia. Si bien se mantuvo que la información era relevante para el mundo fantástico de la historia, también este estilema sirvió para conferirle una apariencia de antigüedad y tradicionalismo, indicando gráficamente que la historia era parte de la tradición oral y escrita dentro de este mundo.

En la última subcategoría de Macrounidades significativas, el grafismo, en *Nisadó* se mostraron nociones figurativas e ilustrativas que presentaban tanto a los personajes que participaban en esta historia, las criaturas que presentaban amenaza para ellos y el mundo en el que todos ellos habitaban.

En resumen, las Macrounidades significativas de *Nisadó* presentaron una asociación con el estilema comúnmente utilizado en el *manga*, sin embargo, al relacionarlo con *Made in abyss*, donde hubo un estilo de dibujo mucho más ligero y con poco uso de líneas gruesas, en el cómic mexicano se distinguió otro tipo de dibujo con aproximaciones gráficas que balanceaban trazos oscuros con un moderado uso del blanco de la luz. Una síntesis de todas las características se colocó en el Esquema 13.

¹⁶ Técnica pictórica, dibujística o ilustrativa donde una obra es creada a partir de líneas con pesos, grosores, ángulos, directrices y longitudes diferentes con el fin de presentar una forma con un plano de profundidad.

Esquema 13. Categorías de Macrounidades significativas de *Nisadó*.



En la siguiente categoría de análisis, Unidades significativas, con enfoque en las viñetas de *Nisadó*, se pudo observar que la historia se compuso de viñetas con formas rectangulares y trapezoidales en vertical y horizontal de diferentes tamaños (Figura 74), algunas con los bordes curvos (Figura 75). Hubo algunas con formas rectangulares donde uno de sus lados se volvía una curva hacia afuera (Figura 76) o hacia adentro (Figura 77).

En algunas ocasiones las viñetas desaparecen como encuadre para mostrar una escena, sin embargo, esta se encuentra delimitada físicamente el espacio rectangular del cómic (Figura 76). Existen viñetas que toman la forma de una página de hoja antigua con figuras de costuras y bordes desgastados (Figura 77). También hay viñetas pentagonales con dirección hacia abajo, viñetas rectangulares colocadas en posiciones diagonales (Figura 78) y viñetas triangulares (Figura 79).

Figura 74. Viñetas en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Ejemplo 1, Capítulo 2 “La Cacería”, Volumen 1, 2022.



Figura 76. Viñetas en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Ejemplo 3, Capítulo 2 “La Cacería”, Volumen 1, 2022.

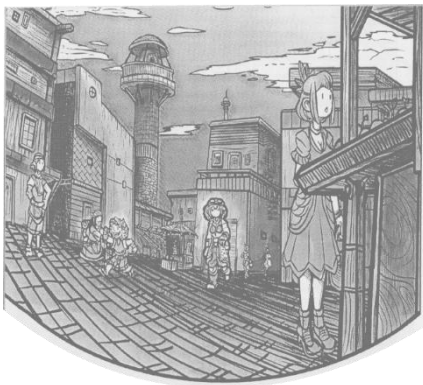


Figura 75. Viñetas en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Ejemplo 2, Capítulo 2 “La Cacería”, Volumen 1, 2022.

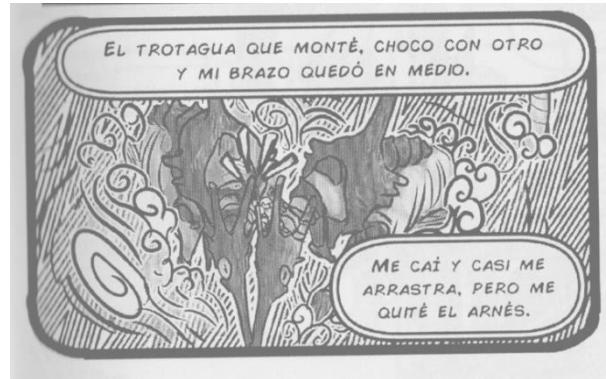


Figura 77. Viñetas en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Ejemplo 4, Capítulo 2 “La Cacería”, Volumen 1, 2022.

(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



Figura 76. Viñeta en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Ejemplo 3, Capítulo 1 “El Cuento”, Volumen 1, 2022.

(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



Figura 78. Viñetas en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Ejemplo 5, Capítulo 2 “La Cacería”, Volumen 1, 2022.



Figura 77. Viñeta en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Ejemplo 4, Interludio, Volumen 1, 2022.

(Orden de lectura: Izquierda a derecha)

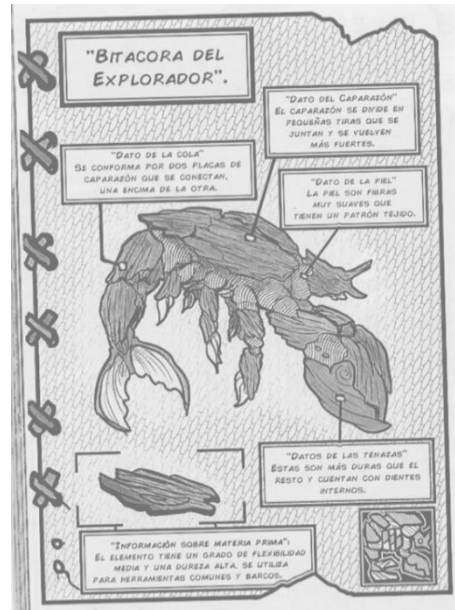


Figura 79. Viñeta en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Ejemplo 6, Capítulo 2 “La Cacería”, Volumen 1, 2022.



En el parte de uso de diagonales hubo dos tipos: Figuras que “salían” de su viñeta y fungían como pautas para indicar la continuidad de lectura entre viñetas (Figura 80); y viñetas con delimitaciones que generaban diagonales (Figura 81) y cuyas figuras formaban composiciones diagonales que marcaban el trayecto de lectura (Figura 82).

Figura 80. Viñetas en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Ejemplo 7, Capítulo 1 “El Cuento”, Volumen 1, 2022.
(Orden de lectura: Izquierda a derecha)

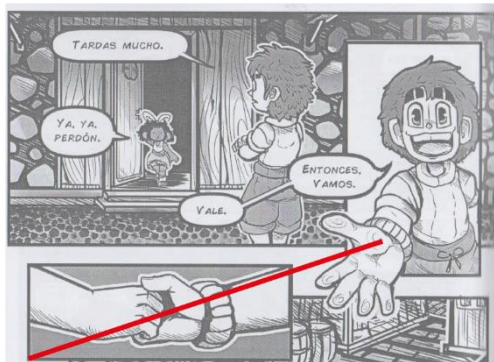


Figura 81. Viñetas en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Ejemplo 8, Capítulo 2 “La Cacería”, Volumen 1, 2022.
(Orden de lectura: Izquierda a derecha)

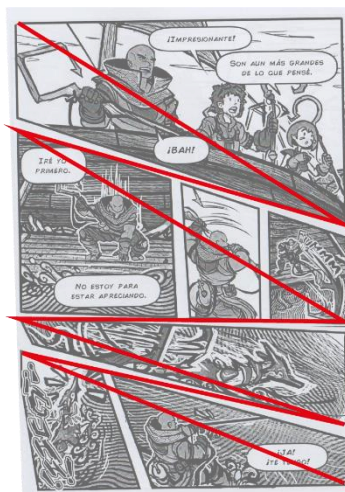
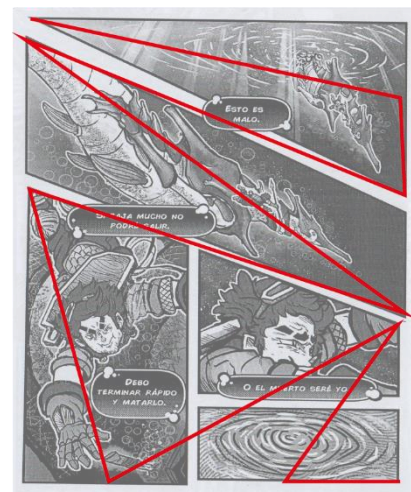


Figura 82. Viñetas en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Ejemplo 9, Capítulo 2 “La Cacería”, Volumen 1, 2022.
(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



En la obra el uso de cuadros verticales ocurre para cambiar la perspectiva de la escena que se presentó (Figura 83) o para dar enfoque a un detalle o expresión dentro de la escena mostrada en un plano general (Figura 84).

Figura 83. Viñetas en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Ejemplo 10, Volumen 1, 2022.
(Orden de lectura: Izquierda a derecha)



Figura 84. Viñetas en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Ejemplo 11, Volumen 1, 2022.



La última parte, fundidos a negro, ocurrió en dos ocasiones: Cuando se marcó un paso en el tiempo dentro de la historia (Figura 85) y cuando se situó al espectador en un punto de vista particular a un personaje que perdió la claridad de su entorno (Figura 86).

Figura 85. Viñetas en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Ejemplo 12, Volumen 1, 2022.

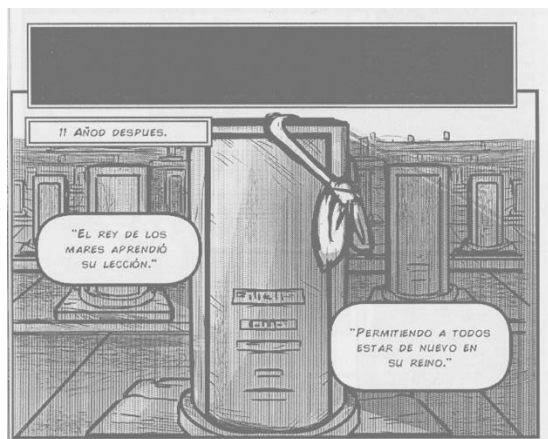
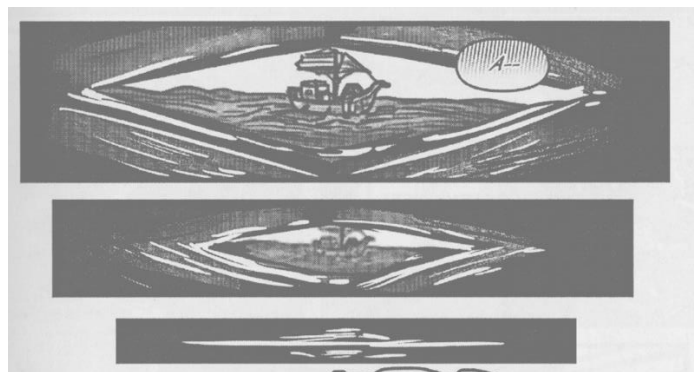


Figura 86. Viñetas en “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Ejemplo 13, Volumen 1, 2022.



En la subcategoría de trayecto de lectura o línea de indicatividad, *Nisadó* tuvo un orden de izquierda a derecha y de superior a inferior, manteniendo un orden convencionalmente occidental. Mientras que, en la subcategoría del encuadre de la superficie del papel, las escenas que representó González fueron dramáticas o cotidianas para la realidad de los personajes de la historia, que trascurrieron dentro de un mundo ficticio donde la presencia del océano era relevante, sin embargo, no estableció una línea temporal en los capítulos presente en el primer tomo. Los escenarios ocurrían tanto en ambientes terrestres poblados, como marítimos.

En cuanto al encuadre del espacio e ilusión de movimiento creado por el dibujante, hubo diversos tipos: movimientos de rotación tipo *tilt up* o giro hacia arriba (Figura 87), *tilt down* o giro hacia abajo (Figura 88); las tres variaciones de panorámica diagonal de seguimiento (Figura 89), de reconocimiento (Figura 90) y de barrido (Figura 91), movimientos de traslación de *travelling* lateral (Figura 92), diagonal (Figura 93) y vertical (Figura 94), y movimientos de la lente tipo zoom, tanto *in* (Figura 95) como *out* (Figura 96).

Figura 87. Viñeta representativa de *tilt up*

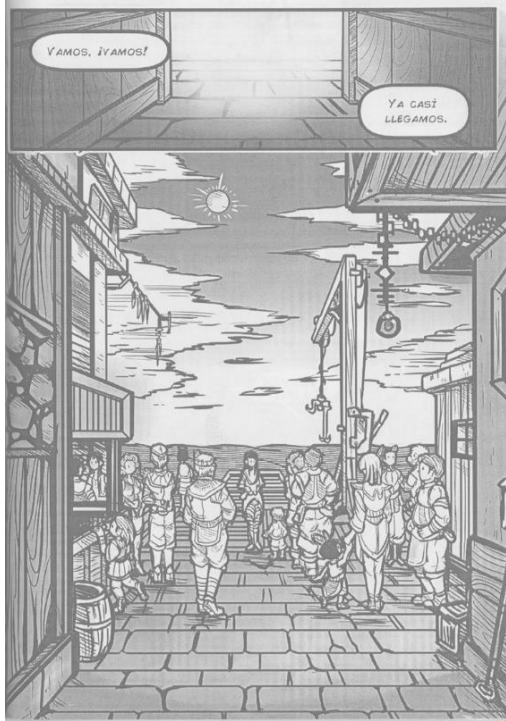


Figura 88. Viñeta representativa de *tilt down*



Figura 89. Viñeta representativa de panorámica diagonal de seguimiento



Figura 90. Viñeta representativa de panorámica diagonal de reconocimiento

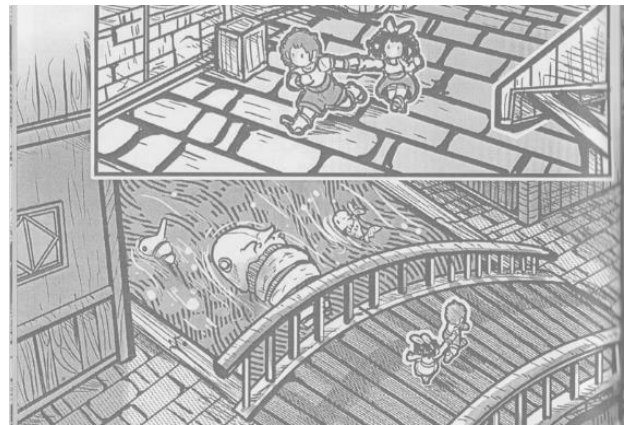


Figura 91. Viñeta representativa de panorámica diagonal de barrido



Figura 92. Viñeta representativa de *travelling lateral*



Figura 93. Viñeta representativa de *travelling diagonal*



Figura 94. Viñeta representativa de *travelling vertical*



Figura 95. Viñetas representativas de *zoom in*

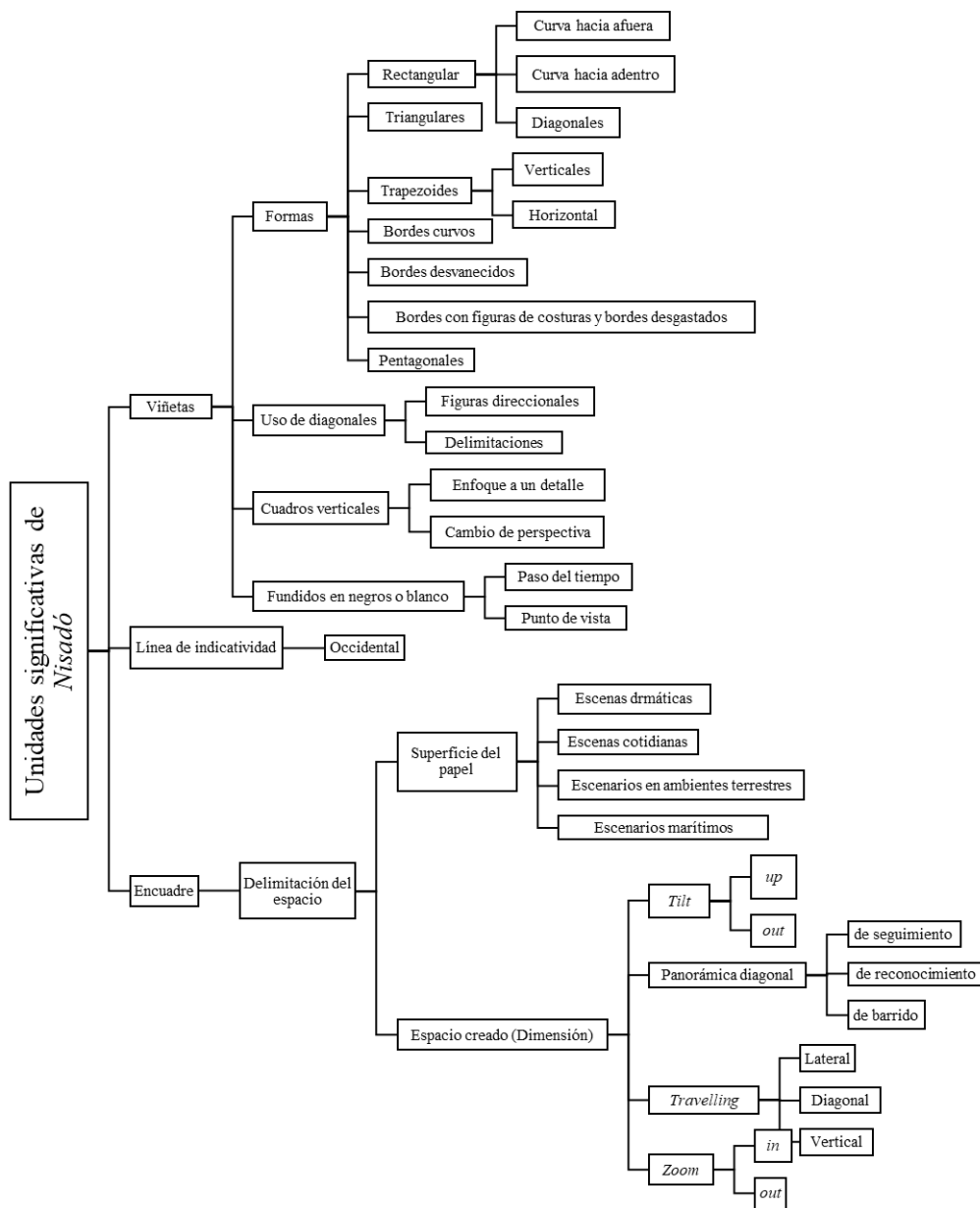


Figura 96. Viñetas representativas de *zoom out*



En síntesis, las Unidades significativas de *Nisadó* presentaron elementos que inmergían al espectador en el mundo ficticio de la narrativa a través de escenarios desde múltiples puntos de vista o a detalle, conduciendo su lectura de una manera dinámica y atractiva, y mostrando las perspectivas de sus personajes principales, Sina y Albert. Todas las características mencionadas se resumieron en el Esquema 14.

Esquema 14. Categorías de Unidades significativas de *Nisadó*.



Finalmente, en la categoría de Microunidades significativas, el análisis del encuadre, dividido ahora entre el “espacio real” y el “espacio ideal” de la obra presentó la siguiente información: En la primera parte, los datos de impresión de la obra fueron una base de papel bond de 90 gramos de peso y medidas de 19 cm de alto y 13.5 cm de ancho por página. El espacio de dibujo de la obra fue un programa computacional de dibujo y pintura digital. En el “espacio ideal” de *Nisadó*, en el segmento de composición, las viñetas mostraron una variedad de finalidades que se han usado en el arte: La creación de balance, movimiento, ritmo, énfasis, contraste, repetición y proporción. En el segmento de “decorados”, los únicos casos se presentaron en las páginas que sirvieron como cápsulas de información para las criaturas presentadas en la historia: se mostró un diseño de hoja envejecida y con costuras en su lomo, aludiendo a ser parte de un cuaderno o bitácora (Figura 97). Cabe mencionar que, en los *mangas* del género de fantasía, en los Tankōbon, ha sido usual incluir notas al final o entre un capítulo y otro dentro del volumen para explicar características o elementos del mundo de la narrativa. En estas notas o diagramas los autores han incluido detalles especificando la geografía, artefactos, vestimentas, fauna, flora, etc. que aparecen en la narrativa. Finalmente, la “tipología” de *Nisadó* fue de carácter ilustrativa.

Figura 97. Viñetas representativas con “decorados” en *Nisadó*



En la parte de posición de cámara en *Nisadó*, se usaron los tres planos: Primer plano, plano medio o americano y plano general, como se observó en la Figura 98, Figura 99 y

Figura 100 respectivamente. El primer plano se usó comúnmente para captar las expresiones de los personajes, el plano medio o americano sirvió para presentar a los personajes y el plano general mostrando el entorno de la historia.

Figura 98. Viñeta representativa del primer plano en *Nisadó*



Figura 99. Viñeta representativa del plano medio en *Nisadó*



Figura 100. Viñeta representativa del plano general en *Nisadó*



La siguiente parte, el vestuario, fue mucho más complejo en *Nisadó* que en *Abshurdo*: Los personajes tenían diferentes tipos de vestimenta acorde a su rol social, género y edad. La primera ropa exhibida fue de Sina y su madre, que se presentó como sencilla sin decoraciones y con apariencia cómoda y flexible (Figura 101). Hubo un foco de atención en la primera viñeta donde la madre le colocó un moño en la parte superior del cabello a Sina, resaltando la feminidad, delicadeza e infantilización del personaje. La siguiente vestimenta, de Albert, una playera, pantalones cortos y muñequeras presentaron al personaje con características de juventud, comodidad y frescura.

En viñetas posteriores, cuando se mostró a los habitantes del poblado de la narrativa, ellos usaban trajes inspirados en vestimentas masculinas europeas de mitad del siglo XV y el siglo XVI en el área de la península ibérica: la prenda principal era el jubón (con una variación en longitud en cada personaje y las mangas eran generalmente anchas), se usaban chaquetas o jerkins con hombreras que aumentaban la apariencia de la anchura del tórax, también varios personajes portaban calzas, medias, carpines y zapatos que cubrían todo el pie (Laver, 1982).

En una viñeta se presentaron varios habitantes de diferentes géneros y edades:

- Infante de género indefinido: Corona simétrica de plumas (dos a cada costado), mostrando una decoración que podía asociarse con tocados parecidos de culturas prehispánicas, tales como los penachos (Figura 102).
- Mujer joven: Jubón marcado por líneas que forman una rejilla de rombos, un cabello en espiral en las puntas y maquillaje en las mejillas, debajo de los ojos, de dos líneas simétricas y en posición vertical (Figura 103).
- Figura masculina joven: Portaba el símbolo de una cruz católica y una chaqueta con un diseño de cuello alto (Figura 104).
- Mujer adulta: Tenía una tela y diadema cubriendo su cabeza (Figura 105).

Posteriormente se mostró a los padres de Albert: un personaje femenino que portaba el traje de influencia ibérica previamente mencionado y tenía un cinturón con tres terminaciones en punto parecida a plumas u hojas grandes (Figura 106) y un personaje masculino llamado Donovan, que tenía la cabeza envuelta con una tela y portaba una vestimenta con algunos aditamentos de armadura, mangas cortas, un cinturón para colgar

herramientas y guantes sin dedos, indicando una vestimenta acorde a su profesión de ingeniero en la narrativa (Figura 107).

Posteriormente, la siguiente vestimenta que se presentó fue la de los cazadores, que consistió en armaduras con texturas de escamas y corazas similares a las de animales marítimos para proteger el torso, los brazos, las rodillas y los pies (Figura 108). Particularmente, el personaje cazador por el que Albert denotó admiración, Goya, tenía algunos aditamentos como los de Donovan: un cinturón de herramientas y guantes sin dedos, además de decoraciones de plumas en la parte del torso del cuello de su chaqueta (Figura 109).

Más adelante, cuando la narrativa utilizó el dispositivo de *flash forward*, y se mostró a Sina y a Albert como jóvenes adultos, su vestimenta cambió: Sina portaba ropa muy similar a la que llevaba Donovan, utilizando cinturón de herramientas, guantes y una tela que cubría parcialmente su cabeza, también llevaba lentes ajustables, una camisa ajustada al cuerpo sin mangas con decoraciones en el cuello y corazas en los pechos, pantalones cortos y botas voluminosas (Figura 110). Mientras que Albert utilizaba una camisa de mangas cortas, lentes ajustables, guantes completos hasta medio brazo, botas voluminosas, un jubón reforzado con texturas de escamas y tirantes gruesos que sostenían protecciones en la parte delantera de su torso (Figura 111).

Finalmente, las últimas vestimentas que se presentaron en el volumen fueron las de Shar, Sarga y las del guía de la expedición: Shar portaba una chaqueta con cuello alto y textura de ondas y las mismas prendas que Albert, excepto por los lentes ajustables y los tirantes (Figura 112); Sarga llevaba una blusa con escote, corazas en los pechos y hombros voluminosos, una decoración ajustada al cuello, pantalones cortos, un guante en su brazo izquierdo, una armadura que recubría los costados de su cadera, una venda alrededor de gran parte de su brazo derecho y botas más ligeras que las de sus compañeros (Figura 113); las prendas del guía eran parecidas a las de Albert con un mayor recubrimiento de sus brazos y manos, y en particular, portaba un sombrero con alas voluminosas con caída hacia abajo y decorado con patrones circulares en la parte superior; él y Sarga tenían dos líneas gruesas de maquillaje en las mejillas, debajo de los ojos (Figura 114).

Figura 101. Viñeta representativa del vestuario de Sina y su madre en *Nisadó*



Figura 102. Viñeta representativa del vestuario del infante de género indefinido en *Nisadó*



Figura 103. Viñeta representativa del vestuario de mujer joven en *Nisadó*



Figura 104. Viñeta representativa del vestuario de la figura masculina joven en *Nisadó*



Figura 105. Viñeta representativa del vestuario de la mujer adulta en *Nisadó*



Figura 106. Viñeta representativa del vestuario de la madre de Albert en *Nisadó*



Figura 107. Viñeta representativa del vestuario de Donovan en *Nisadó*



Figura 108. Viñeta representativa del vestuario de los cazadores en *Nisadó*



Figura 109. Viñeta representativa del vestuario de Goya en *Nisadó*



Figura 110. Viñeta representativa del vestuario de Sina adulta en *Nisadó*



Figura 111. Viñeta representativa del vestuario de Albert adulto en *Nisadó*



Figura 112. Viñeta representativa del vestuario de Shar en *Nisadó*



Figura 113. Viñeta representativa del vestuario de Sarga en *Nisadó*



Figura 114. Viñeta representativa del vestuario del guía marítimo en *Nisadó*



Siguiendo con la parte del gestuario, los protagonistas, Albert y Sina, su segmento de funciones se dividió también entre sus gestos y actitudes cuando eran niños y cuando eran mayores: En su infancia, los gestos que distinguieron a Sina fueron sus ojos muy abiertos y su actitud fue influenciada por factores externos, usualmente se tornó en llanto ante experiencias incómodas como escuchar los conflictos en el cuento que narra su madre, que la madre de Albert le gritara y que Donovan se negara a llevarla a los escombros destruidos por el “Crapwood” (Figura 115); mientras que de adulta, el gesto de los ojos muy abiertos de Sina se mantuvo, añadiendo una sonrisa confiada, y su actitud predominante era relajada y juguetona, mostrando al personaje mucho más segura de sí misma a comparación de su versión infantil (Figura 116). Para Albert ocurrió algo opuesto, porque en su infancia su gesto distintivo era una gran sonrisa, y su actitud solía ser intrépida y entusiasta (Figura 117); el cambio con su versión adulta se dio cuando su gesto más notorio fue el de preocupación, y su actitud se mostró más templada (Figura 118).

Sobre los índices, o tipos de personajes que presentaban cada uno, también se dividió entre su versión infantil y su versión adulta: Sina y Albert en su infancia se apegaron al arquetipo de “el inocente” convertido en “el huérfano”. Dicha transformación se ha dado con personajes moralmente puros, vulnerables, ingenuos y poco hábiles cuyas acciones han sido buenas y sinceras. Posteriormente para este arquetipo de personaje su primera adversidad ha sido un evento de pérdida de su inocencia, tal como una revelación o la muerte literal o metafórica de una figura materna o paterna. Pearson (1989) mencionó que cuando esta “caída” ha ocurrido, el objetivo de este personaje se volvió aprender a lidiar con el sufrimiento, el dolor, la escasez o la muerte, como parte de su nueva realidad.

A causa de ello, este arquetipo ha podido derivar en los arquetipos de “mártir” o de “guerrero”; ambos han sido conductores hacia el arquetipo de “explorador”, usualmente porque el personaje ha solido embarcarse en una aventura o tarea que lo condujeron a reconciliarse con sus circunstancias.

Todas esas características se resaltaron cuando en el primer capítulo de *Nisadó* ambos eran espectadores y víctimas de un ataque (evento marcado como su “caída”). En el caso de Sina, ella literalmente adoptó el arquetipo de “huérfana” al morir su madre durante el ataque; mientras que Albert, aunque no perdió a su figura materna o paterna, experimentó una

disrupción de su inocencia ante el peligro que representaron los monstruos marinos (aunque este aspecto se reveló hasta el siguiente capítulo en su edad adulta).

En sus versiones adultas, Albert se apegó al arquetipo de “el guerrero”: Fuerte, efectivo y combativo con las criaturas mitológicas (Pearson, 1989). Sin embargo, debido a el trauma ocurrido por el ataque del “Crapwood”, Albert se presentó como una figura más frágil asociada al arquetipo de “el mártir” (Figura 119). Mientras tanto, la versión adulta de Sina se presentó cercana al arquetipo de “el mago”, que se ha caracterizado por la capacidad de creación y un nivel de madurez donde la adversidad del mundo ha sido aceptada por el personaje y ha dejado de ser un obstáculo para su paz emocional (Pearson, 1989). Todo ello se presentó porque se aludió a que Sina era ingeniera o aprendiz de ingeniería al llevar la misma vestimenta que Donovan y tuvo la capacidad de reparar máquinas de los habitantes de la isla (Figura 120); mientras que su madurez se reflejó en su calma durante la visita a la tumba de su madre.

Figura 115. Viñetas representativas del gestuario (funciones) de Sina infante en *Nisadó*



Figura 116. Viñetas representativas del gestuario (funciones) de Sina adulta en *Nisadó*



Figura 117. Viñetas representativas del gestuario (funciones) de Albert infante en *Nisadó*



Figura 118. Viñetas representativas del gestuario (funciones) de Albert adulto en *Nisadó*



Figura 119. Viñetas representativas del gestuario (índices) de Albert adulto en *Nisadó*








Figura 120. Viñetas representativas del gestuario (índices) de Sina adulta en *Nisadó*



En los códigos de signos esquemáticos utilizados en *Nisadó*, estos fueron “cabello erizado para denotar terror”, “cejas altas indicando sorpresa”, “cejas fruncidas para expresar enfado”, “cejas con la parte exterior caída para mostrar pesadumbre”, “ojos muy abiertos para manifestar sorpresa”, “ojos desorbitados revelando terror”, “boca muy abierta para aludir a la sorpresa”, “boca sonriente para advertir confianza”, “comisuras de labios hacia abajo para evidenciar pesadumbre”, “comisuras de labios hacia abajo mostrando dientes para exteriorizar cólera” y “ojos cerrados para reflejar confianza”. Todos estos códigos fueron identificados con su respectiva viñeta representativa en la Tabla 4.




Tabla 4. Microunidades significativas de *Nisadó*, Subcategoría: Gestuario, Parte: Códigos de signos esquemáticos.

Códigos de signos esquemáticos	Viñeta representativa
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cabello erizado para denotar terror. 2. Ojos muy abiertos para manifestar sorpresa. 3. Cejas altas indicando sorpresa. 4. Ojos desorbitados revelando terror. 5. Boca muy abierta para aludir a la sorpresa. 	
<p>Cejas fruncidas para expresar enfado</p>	

<p>1. Cejas con la parte exterior caída para mostrar pesadumbre.</p> <p>2. Comisuras de labios hacia abajo para evidenciar pesadumbre.</p>	
<p>Boca sonriente para advertir confianza</p>	
<p>Comisuras de labios hacia abajo mostrando dientes para exteriorizar cólera</p>	

Continuando con la subcategoría de adjetivaciones, en su parte de angulación, los pictogramas tenían una perspectiva objetiva mayoritariamente en planos abiertos, sin embargo, conforme más se cerraba el plano, se volvía subjetiva o referencial (Figura 86); mientras que, en su parte de iluminación, se apreció una iluminación clara y frontal en la mayoría de viñetas, aunque también hubo algunas que presentaban una iluminación a contraluz, lateral, degradada (de claro a oscuro de izquierda a derecha en horizontal; y oscuro a claro de izquierda a derecha en diagonal ascendente), cenital, en picado y en desvanecimiento. Estas características fueron identificadas con su respectiva viñeta representativa en la Tabla 5.

Tabla 5. Microunidades significativas de *Nisadó*, Subcategoría: Adjetivaciones, Parte: Iluminación.


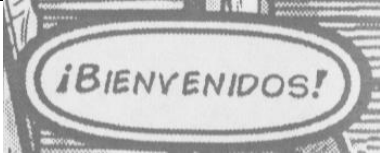


Tipos de iluminación	Viñeta representativa
Clara y frontal	 <p>A comic panel featuring a character with dark hair and a serious expression. A speech bubble above the character contains the text: "YAMOS, YAMOS. RELÁJATE UN POCO." The character is wearing a striped shirt and is positioned in the center of the frame.</p>
Contraluz	 <p>A comic panel showing a character with long, curly hair standing in a room. The character is positioned in front of a large window, and the light from the window creates a strong backlight effect, highlighting the character's silhouette and the texture of their hair.</p>
Lateral	 <p>A comic panel showing a character crawling on the floor. The character is looking towards the right side of the frame. A speech bubble above the character contains the text: "¡WHUUU! GOYA." The lighting is dramatic, with strong shadows and highlights, emphasizing the character's form and the texture of the floor.</p>

<p>Degradada de claro a oscuro de izquierda a derecha en horizontal</p>	
<p>Degradada de oscuro a claro de izquierda a derecha en diagonal ascendente</p>	
<p>Cenital</p>	
<p>En picado</p>	
<p>En desvanecimiento</p>	


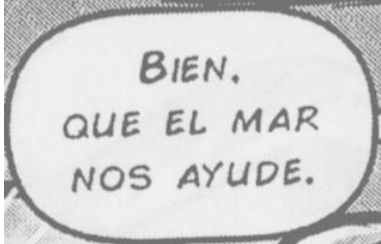
Después, en la subcategoría de las convenciones de los cómics, en *Nisadó*, su aspecto de uso de los *balloons* usualmente fueron lisos y con forma ovalada de una sola línea, aunque hubo un par de ejemplos con doble línea; algunos que se usaron para enfatizar un aumento

de volumen en la voz de un personaje fueron dentados: hubo de forma regular, irregulares, con dentado mínimo y con doble línea; hubo un ejemplo que combinó las características de irregularidad y doble línea, además de tener un fondo texturizado por líneas diagonales. En una viñeta que indicó un cambio en el aumento de la voz de un personaje se presentó como un *balloon* con forma de polígono irregular. Los que eran para narración eran rectángulos con una sola línea o con doble. Se presentaron en dos formatos de color: fondo negro con letras blancas (en una sola página) o fondo blanco con letras negras (este fue el predominante en el cómic). Estas descripciones se ejemplificaron visualmente en la Tabla 6.

Tabla 6. Microunidades significativas de *Nisadó*, Subcategoría: Convenciones de los cómics, Parte: *Balloons*.

Tipos de <i>balloon</i>	Viñeta representativa
Liso, forma ovalada y una línea	
Liso, forma ovalada y doble línea	
Dentado regular	
Dentado irregular	

Dentado mínimo	
Dentado de doble línea	
Fondo texturizado por líneas diagonales	
Dentado irregular con doble línea y fondo texturizado por líneas diagonales	
Polígono irregular	
Rectangular con una línea	
Rectangular con doble línea	

Fondo negro con letras blancas	
Fondo blanco con letras negras	

Entre los *balloons* de *Nisadó* la única metáfora visualizada en la obra fue el “recuerdo” de Albert sobre el día del ataque del “Crapwood”, representando escenas fragmentadas elaboradas con lineart blanco sobre un fondo negro (Figura 119).

Continuando con el uso de onomatopeyas en *Nisadó*, estas se dividieron entre palabras que dirigían el trayecto de lectura planteado (izquierda a derecha y de arriba a abajo) entre los encuadres de las viñetas, y onomatopeyas que indicaban los sonidos que “emitieron” ciertos objetos dentro de la narrativa.

En el primer uso, estas onomatopeyas tuvieron el propósito de conducir la atención del lector hacia el “origen” del sonido marcado por la onomatopeya; sirvieron para hiperbolizar la emoción o reacción de una persona hacia algo que ocurrió en su entorno, por ejemplo, cuando Sina emitió un sonido que cortó la narración del mito de creación y enfocó la atención en la reacción que tuvo el personaje sobre lo que le están contando (Figura 121), o cuando Albert tuvo una reacción de miedo combinado con sorpresa (Figura 122). Otro ejemplo fue cuando se usó una onomatopeya para interrumpir una conversación entre personajes y redireccionó su atención hacia el “sonido”, como un grito emitido por Albert llamando a su amiga, que sirvió para cambiar el plano entre las viñetas (Figura 123). Algo parecido ocurrió cuando la pelea verbal entre Shar y Albert se cortó por una onomatopeya bastante grande (Figura 124). Un uso más extenso ocurrió durante una secuencia de seguimiento con Sina entre las viñetas, porque las onomatopeyas se intercalaron para seguir el recorrido del personaje en el espacio y expresar los ruidos que realizó al llorar (Figura 125). Otro uso se dio cuando los personajes mostraron sus gritos y reacciones emocionales,

como un grito de terror emitido por Sina (Figura 126) u otro grito desesperado emitido por ella (Figura 127). También ocurrió posteriormente con las reacciones de Albert (Figura 128).

El segundo uso se ejemplificó con objetos inanimados como el sonido de una campana (Figura 129), la apertura de una compuerta de barco (Figura 130), una explosión de edificaciones (Figura 131), el sonido de una máquina (Figura 132). También provinieron de criaturas marinas, como el sonido producido por el “Crapwood” (Figura 133), o el oleaje producido por el movimiento de los “Trotaguas”, así como los sonidos generados por las criaturas (Figura 134). O una acción con un objeto inanimado el lanzamiento de armas contra los “Trotaguas” (Figura 135) el sonido del desenvaine de una cuchilla (Figura 136) y el impacto de un arma contra el “Crapwood” (Figura 137). Finalmente, los únicos ejemplos sonidos producidos por el cuerpo de un personaje ocurrieron con una palmada que Sina le dio Donovan en la espalda (Figura 138) y Donovan chocando contra el suelo al haberse tirado mientras cargaba a Sina para protegerla (Figura 139).

Figura 121. Viñeta representativa del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 1)



Figura 122. Viñeta representativa del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 2)



Figura 123. Viñetas representativas del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 3)



Figura 124. Viñeta representativa del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 4)



Figura 125. Viñetas representativas del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 5)



Figura 127. Viñeta representativa del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 7)



Figura 129. Viñeta representativa del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 9)



Figura 126. Viñeta representativa del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 6)



Figura 128. Viñetas representativas del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 8)



Figura 130. Viñeta representativa del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 10)

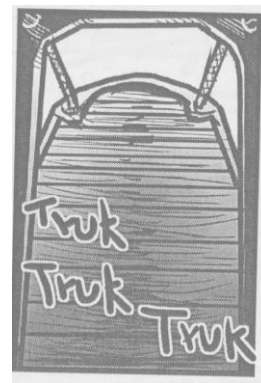


Figura 131. Viñeta representativa del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 11)



Figura 132. Viñeta representativa del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 12)



Figura 133. Viñetas representativas del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 13)



Figura 134. Viñetas representativas del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 14)

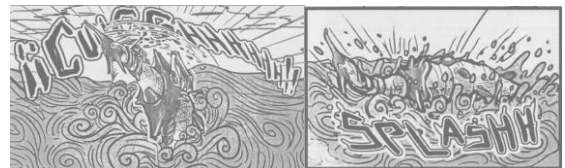


Figura 135. Viñeta representativa del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 15)



Figura 136. Viñeta representativa del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 16)



Figura 137. Viñeta representativa del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 17)



Figura 138. Viñeta representativa del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 18)



Figura 139. Viñeta representativa del uso de onomatopeyas en *Nisadó* (Ejemplo 18)



Finalmente, las figuras cinéticas empleadas en *Nisadó* constaron de líneas repetidas con un volumen grueso con formas triangulares (en ocasiones más) que enfatizaron las emociones de los personajes, como cuando la madre de Albert mostró sorpresa (Figura 140), Albert se exaltó (Figura 141) o se desconcertó (Figura 142), Goya riendo (Figura 143) o experimentando sorpresa mezclada con enojo (Figura 144), o el énfasis del contacto entre la

mano de Goya y el brazo de Donovan (Figura 145). También se usaron para expresar la tensión entre Shar y la cuerda que sostuvo (Figura 146). También hubo líneas delgadas y repetidas para aludir al movimiento del aterrizaje de Shar en el piso (Figura 147), el giro de una cuerda en las manos de Albert (148) y un tirón que recibió al ser arrastrado por dicha cuerda (Figura 149).

Figura 140. Viñeta representativa del uso de figuras cinéticas en *Nisadó* (Ejemplo 1)



Figura 141. Viñeta representativa del uso de figuras cinéticas en *Nisadó* (Ejemplo 2)



Figura 142. Viñeta representativa del uso de figuras cinéticas en *Nisadó* (Ejemplo 3)



Figura 143. Viñeta representativa del uso de figuras cinéticas en *Nisadó* (Ejemplo 4)



Figura 144. Viñeta representativa del uso de figuras cinéticas en *Nisadó* (Ejemplo 5)



Figura 145. Viñeta representativa del uso de figuras cinéticas en *Nisadó* (Ejemplo 6)



Figura 146. Viñeta representativa del uso de figuras cinéticas en *Nisadó* (Ejemplo 7)



Figura 147. Viñeta representativa del uso de figuras cinéticas en *Nisadó* (Ejemplo 8)



Figura 148. Viñeta representativa del uso de figuras cinéticas en *Nisadó* (Ejemplo 9)



Figura 149. Viñeta representativa del uso de figuras cinéticas en *Nisadó* (Ejemplo 10)



En resumen, las Microunidades significativas de *Nisadó* mostraron una obra expresiva y dinámica en los movimientos, gestos y actitudes de sus personajes, donde existieron situaciones y peligros con diversas reacciones hacia ellos. Si bien el protagonismo

recayó en Albert y Sina, los otros personajes tomaron decisiones, actuaron y se vieron diferentes a ellos, ampliando así la construcción del mundo ficticio que González ofreció en su obra. También se observó que había un estilo de dibujo estilizado permeado por el uso de la línea en personajes, objetos, criaturas y escenarios. También varios elementos, tales como los decorados o la vestimenta, evocaron un ambiente rústico con artefactos y prácticas manuales en su cotidianidad.

Dada la conclusión de todas las partes del análisis narratológico de *Nisadó*, fue evidente que la obra tuvo influencia del *manga* japonés, especialmente *Made in Abyss*, porque en ambas historias se retrataron mundos ficticios afectados por un fenómeno natural de donde emergían criaturas peligrosas (un océano y un abismo, respectivamente), sin embargo, los personajes que se manejaron entre ambas historias, los roles sociales, la ambientación y el estilo de dibujo eran muy diferentes entre sí.

Nisadó presentó a dos protagonistas en dos facetas diferentes (en su niñez y su adultez temprana), mientras que *Made in abyss* sólo manejó una línea temporal durante sus primeros capítulos. Tampoco la función de los cazadores en *Nisadó* y la de los exploradores en *Made in abyss* fue equiparable, ya que unos tenían un fin protector y los otros un fin de descubrimiento arqueológico. Además, pareció también haber un rol de importancia hacia la ingeniería en *Nisadó*, por la presentación del personaje de Donovan.

Tampoco los mundos fueron parecidos entre sí: *Made in abyss* presentó un mundo que fue diversificando su panorama conforme al descenso en el abismo, mientras que en *Nisadó* sólo presentó al océano como el único ambiente presente. El único parecido que existió temáticamente entre el abismo y el océano fue el peligro que ambos representaron en cada historia. Y también que en ambos mundos la tecnología disponible para los protagonistas y el resto de habitantes era rústica y manual.

En cuanto a los estilos visuales son distintos entre sí; si bien el autor demostró en su obra una influencia por el estilo *manga*, especialmente en su dibujo de expresiones y proporciones faciales, sus ilustraciones presentaron un lineart mucho más grueso, con un mayor uso de grises oscuros y negros y usa técnicas digitales de dibujo, a comparación de *Made in abyss* que tuvo un lineart muy ligero y tuvo una tendencia hacia los grises claros y los blancos, haciendo ilusiones de técnica acuarela en sus viñetas.

Capítulo III

Análisis semiótico y elementos iconográficos de *Abshurdo* y *Nisadó*

Análisis Semiótico

La semiótica ha sido el estudio de los Signos y las expresiones derivadas del uso de los signos. Para Peirce, los Signos fueron “algo que ha significado algo para alguien” (1974), por lo tanto, su interpretación ha podido separarse de su contexto original o de la opinión de su creador con el fin de identificar todos los posibles significados atribuidos de forma lógica.

Su propuesta semiótica tuvo una amplia categorización, donde incluyó tres tricotomías del signo. Sin embargo, para los fines específicos de esta investigación, sólo se usó las categorías de la segunda tricotomía, enfocada en el Objeto, así como también se describieron los elementos de Representamen e Interpretante.

Como ya se había mencionado, las categorías de este análisis fueron Íconos, Índices y Símbolos, que pudieron abarcar diferentes aspectos visuales tales como el color, la forma y el contexto en las ilustraciones presentadas. A continuación, se presentó el desglose semiótico usando las categorías mencionadas sobre las ilustraciones de *Abshurdo* y *Nisadó*.

Aplicación de la Segunda Tricotomía del Signo según Charles Sanders Peirce en la ilustración editorial de *Abshurdo*



Portada de “Abshurdo” de Yvonne Sosa Guitrón, Volumen 1. México, 2018.

Tabla 7. Clasificación de la portada de “Abshurdo” basada en el modelo del signo de Peirce.

Número	Representamen	Objeto	Interpretante
1.	Cabra mostrando la lengua	Shu	Protagonista de <i>Abshurdo</i> .
2.	<i>Balloon</i> con texto y dibujo	<i>Abshurdo</i> y una versión simplificada de Shu	Título del cómic.
3.	Líneas rojas y blancas	Diagonales	Direccionan la atención hacia la ubicación de Shu en la imagen.
4.	Huellas	Huellas correspondientes con las pezuñas de Shu	La historia es narrada desde la percepción o punto de vista de Shu.

Tabla 8. Clasificación de la portada de “Abshurdo” basada en la segunda tricotomía del signo de Peirce.

Categoría	Concepto	Objeto	Interpretación
Ícono	Color	Cabra	Es visible un color gris en su pelaje.
Ícono	Forma	Cabra	Es visible una cabra caricaturizada que, a pesar de sus proporciones hiperbólicas, tiene la morfología del rostro de una cabra (ojos separados, nariz ancha, hocico), cuernos, pelaje y pezuñas.
Ícono	Forma	<i>Balloon</i>	Es visible un globo de diálogo o <i>balloon</i> con una forma convencional de este tipo de elementos: ovalado, horizontal, con un fondo blanco y delimitado por una línea negra.
Ícono	Tipografía	No visible	No Aplica
Índice	Color	Rojo	Muestra un sentido de énfasis y excentricismo

Índice	Color	Blanco	Atenúa el impacto visual del rojo al mostrar una apertura en el espacio que no contiene formas o colores.
Índice	Forma	Cabra caricaturizada	El manejo de la estilización morfológica de la cabra indica un sentido de exageración.
Índice	Forma	Cabra caricaturizada mostrando la lengua	El lenguaje corporal expresa un sentido de juego o broma que dirige hacia el espectador de la obra.
Índice	Forma	Huella	La dispersión de huellas con forma de pezuñas de cabra indica la presencia de Shu.
Índice	Tipografía	<i>Abshurdo</i>	La forma de las letras es alargada y las letras están pegadas entre sí, indicando una sensación de aglomeración. También, que el título de la obra esté enmarcado dentro de un <i>balloon</i> blanco, un elemento convencional de los cómics, indica que la dinámica narrativa y gráfica de la obra sigue la de un cómic occidental, y tiene un humor relativo a las tiras cómicas.
Símbolo	Color	No visible	No Aplica
Símbolo	Forma	No visible	No Aplica
Símbolo	Tipografía	<i>Abshurdo</i>	En las letras “b” y “d” hay una modificación en las puntas superiores pronunciadas simulando la forma de cuernos, siguiendo la forma de la cabeza de Shu y combinando el dibujo con el texto, indicando un sentido de complementariedad entre las imágenes y el texto en la obra. También esta decisión puede tener influencia por el cambio de la segunda letra “o” en Assasination Classroom por la forma circular de un blanco de tiro en la versión en español de la obra publicada por Panini Manga en 2015.

Aplicación de la Segunda Tricotomía del Signo según Charles Sanders Peirce en la ilustración editorial de *Nisadó*



Portada de “Nisadó” de Fernando González Álvarez, Volumen 1. México, 2022.

Tabla 9. Clasificación de la portada de “Nisadó” basada en el modelo del signo de Peirce.

Número	Representamen	Objeto	Interpretante
1.	Niño mirando hacia arriba	Albert	Protagonista de <i>Nisadó</i>
2.	Niña mirando hacia arriba	Sina	Protagonista de <i>Nisadó</i>
3.	Edificios de dos pisos	Bahía	Lugar que habitan los protagonistas de <i>Nisadó</i>
4.	Agua	Océano	El océano que rodea el lugar que habitan los protagonistas de <i>Nisadó</i>
5.	Nubes	Cielo	La escena transcurre en un ambiente al aire libre, donde el cielo es visible.

6.	Rayos de sol	Luz	La escena transcurre durante un día soleado.
-----------	--------------	-----	--

Tabla 10. Clasificación de la portada de “Nisadó” basada en la segunda tricotomía del signo de Peirce.

Categoría	Concepto	Objeto	Interpretación
Ícono	Color	Albert	No Aplica
Ícono	Color	Sina	No Aplica
Ícono	Color	Bahía	No Aplica
Ícono	Color	Océano	Es visible un color azul en diferentes tonalidades.
Ícono	Color	Cielo	Es visible un color azul con un degradado hacia el color verde para el cielo y un color blanco para las nubes.
Ícono	Color	Luz	Es visible un color blanco con poca opacidad.
Ícono	Forma	Albert	Es visible un personaje masculino de edad joven con cabello corto y proporciones alargadas.
Ícono	Forma	Sina	Es visible un personaje femenino de edad joven con cabello corto y proporciones redondeadas.
Ícono	Forma	Bahía	Son visibles construcciones con elementos de madera y ventanas reforzadas, apropiadas para resistir los cambios climáticos posibles del océano.
Ícono	Forma	Océano	Es visible un movimiento de agua ocasionado por las olas que chocan con la bahía.
Ícono	Forma	Cielo	Es visible un sentido de amplitud y claridad correspondiente con la alusión a un día soleado con algunas nubes blancas con baja opacidad.
Ícono	Forma	Luz	Es visible una iluminación que cae en diagonales blancas con una baja opacidad que descienden desde la esquina superior izquierda de la imagen.
Ícono	Tipografía	No visible	No Aplica

Índice	Color	Albert	La coloración verde del cabello de Albert indica elementos de fantasía en su diseño de personaje. También las proporciones de su rostro (ojos grandes, nariz diminuta y boca grande) denotan un elemento de irrealidad y estilización tal como ocurre en el dibujo <i>manga</i> .
Índice	Color	Sina	La coloración azulada del cabello de Sina indica elementos de fantasía en su diseño de personaje. También las proporciones de su rostro (ojos grandes, nariz diminuta y boca grande) denotan un elemento de irrealidad y estilización tal como ocurre en el dibujo <i>manga</i> .
Índice	Color	Bahía	La coloración de tonos verdes iluminados por capas blancas de baja opacidad indica una correspondencia entre los edificios de la bahía y la luz que los ilumina y revela sus tonalidades.
Índice	Color	Océano	La coloración del océano, con tonalidades claras y oscuras de azul, indican mayor profundidad de este objeto que el que se presenta en la imagen.
Índice	Color	Cielo	La coloración del cielo, con tonalidades claras azules y verdes, indican una alta iluminación durante el día.
Índice	Color	Luz	La coloración blanca de baja opacidad que se presenta con las diagonales a manera de rayos solares, indica la presencia de un sol que no se visualiza en la imagen.
Índice	Forma	Albert	Los gestos que Albert adopta en la imagen (sonriente y alzando la mirada), así como su lenguaje corporal (una mano cubriendo su vista y parándose en una posición estable), indican un sentido de admiración y anhelo, puede ser hacia ir más allá de lo que se ve en la imagen (la bahía) o alcanzar un objetivo que él idealiza.
Índice	Forma	Sina	Los gestos que Sina adopta en la imagen (con una ligera sonrisa y cejas levantadas), así como su lenguaje corporal (rodillas flexionadas, contrayendo un poco su cuerpo, con los

			puños cerraos cerca de su cuerpo), y por su posición inferior en altura a la de Albert, indican un sentido de impresión hacia lo desconocido, mezclados con incertidumbre y miedo al cambio o hacia el futuro.
Índice	Forma	Bahía	Las formas de las construcciones de los edificios en la bahía son bastante angulares y robustas, indicando estabilidad y permanencia.
Índice	Forma	Océano	Las formas onduladas o redondeadas del agua indican fluidez y un carácter transmutable. También su falta de simetría indica posible caos, desorden o amenaza.
Índice	Forma	Cielo	Las formas de las nubes son alargadas y se extienden fuera del plano de la imagen, indicando un sentido de amplitud en el horizonte.
Índice	Forma	Luz	No Aplica
Índice	Tipografía	<i>Nisadó</i>	<p>La coloración en las letras de <i>Nisadó</i>, naranja y amarillo anaranjado, indican una influencia en la coloración de las letras del primer tomo de <i>Made in Abyss</i>, que tiene naranja, amarillo anaranjado y marrón en la tipografía de su título.</p> <p>Por la forma alargada de las letras, con entrecortes entre las líneas, indican ligereza e incompletitud. Mientras que la silueta blanca que enmarca las letras, indica una intención de resaltar el título de la obra.</p> <p>Y la forma del marco que rodea a las letras, que es un bloque rectangular con bordes naranjas con forma asimétrica y en su fondo tiene dos variaciones del color azul, una más oscura y una más clara, con un diseño usando figuras y líneas en estos colores, indican una asociación de la palabra <i>Nisadó</i> con el estilo que está inspirado por el diseño de los códigos prehispánicos por sus cualidades bidimensionales y geométricas.</p>

			Finalmente, los dos colores utilizados en relación a la tipografía son complementarios entre sí (azul y naranja), indicando un resalte del título en relación al ambiente azulado de la atmósfera de la imagen.
Símbolo	Color	No visible	No Aplica
Símbolo	Forma	No visible	No Aplica
Símbolo	Tipografía	No visible	No Aplica

Análisis iconográfico

Según la propuesta de Erwin Panofsky en “El significado de las Artes Visuales” (1979), la iconografía ha derivado de la historia del arte y ha tenido como objetivo la significación de las obras de arte. Como ya se revisó en la parte semiótica de los casos de estudio, la significación no se ha definido por una descripción primeriza observada del objeto, sino también en un ahondamiento en los elementos utilizados, un contexto congruente con sus características de elaboración (lugar, fecha y lugar), y anexos a los textos literarios pertinentes.

Abshurdo y *Nisadó* surgieron en un contexto específico influenciado por circunstancias históricas, comerciales y personales específicas. Ambas obras no son, en el sentido convencional, obras de arte, sin embargo, ambos cómics presentaron méritos artísticos destacables tales como la técnica del dibujo desarrollado por cada autor y el conocimiento y dominio por parte de cada autor sobre el género literario donde desarrolla su historia. A lo largo del análisis narratológico, se observó que Sosa y González tuvieron una buena ejecución de sus historias y que, aunque mencionaron como referencias visuales a *mangas* japoneses específicos, el resultado de sus narrativas se destacó por su sincretismo. Lo mismo ocurrió con sus portadas, que, como se pudo observar durante el análisis semiótico, fueron la parte de sus obras que más destacaron la influencia del *manga* japonés y donde también manifestaron ideas e intereses desde la creación de cómics occidentales en México.

En esta última sección, se abordó la descripción pre-iconográfica, el análisis iconográfico y la interpretación iconográfica en las portadas de *Abshurdo* y *Nisadó*.

Aplicación de categorías de análisis iconográfico según Erwin Panofsky en la ilustración editorial de *Abshurdo*



En un análisis de contenido primario o natural, en la categoría del nivel fáctico, el primer aspecto identificado de la imagen de formas puras en la subcategoría de línea de objeto natural fue una figura orgánica: Una cabra. En la subcategoría de color de objeto natural se identificó que la cabra contenía los colores gris, blanco y negro. En el siguiente aspecto, forma visible identificable, fue un *balloon* que fungió como caja de texto en la parte superior derecha de la imagen.

En la siguiente categoría, nivel expresivo, en el aspecto de carácter expresivo o gestual, la figura orgánica de la cabra tuvo una expresión de mirada fija, rostro juguetón y relajado, que indicaba una cabra jovial y bromista. En el aspecto de atmósfera del lugar se identificó en la imagen un espacio abierto donde la cabra ocupó una cuarta parte y el *balloon* ocupó otra cuarta parte con una iluminación clara y con colores brillantes y nítidos que indicaron diversión y dinamismo.

Entre los aspectos de la descripción pre-iconográfica de la imagen de *Abshurdo*, se destacó un sentido central orientado hacia el elemento de la cabra como objeto principal de interés al carecer de otros elementos con niveles simbólicos históricos y semiótico del mismo valor. A continuación, las características de esta descripción se anotaron en la Tabla 14.

Tabla 14. Contenido primario o natural en “Abshurdo” basado en la descripción pre-iconográfica de Panofsky.

Nivel	Aspecto	Descripción pre-iconográfica
Nivel fáctico	Formas puras (línea de objeto natural)	Figura orgánica: Cabra
Nivel fáctico	Formas puras (color de objeto natural)	Cabra con colores gris, blanco y negro.
Nivel fáctico	Forma visible identificable	<i>Balloon</i> que fungió como caja de texto en la parte superior derecha.
Nivel expresivo	Carácter expresivo o gestual	Cabra con expresión de mirada fija, rostro juguetón y relajado, que indicaba una cabra jovial y bromista.
Nivel expresivo	Atmósfera del lugar	Espacio abierto donde la cabra ocupó una cuarta parte y el <i>balloon</i> ocupó otra cuarta parte. Iluminación clara y con colores brillantes y nítidos que indicaron diversión y dinamismo.

A continuación, en el análisis de contenido secundario o convencional de la imagen de *Abshurdo*, en el nivel de *motivos artísticos*, en el aspecto de imágenes, se identificó a la cabra como un animal antropomórfico, es decir, con atributos humanos dados a un animal. El proceso de antropomorfización en animales se ha usado para conferirles una representación de figuras morales o de autoridad, parentales o amistosas (Teixeira, 2017). En el caso de la cabra en la imagen, se presentó como una figura amistosa.

En el aspecto de alegoría, la cabra en la mitología griega se ha representado como un símbolo de la tragedia, ya que etimológicamente “tragedia” provino de la palabra griega “tragoidia” (τραγῳδία), que correspondió a “oda a la cabra”, cantada durante el sacrificio de una cabra en los festivales dionisiacos (Chevalier & Gheerbrant, 1969). Por una parte, este hecho correspondió con la actitud despreocupada de la cabra dentro del texto de *Abshurdo* (una actitud dionisiaca), y con su propensión al daño y sufrimiento.

El índice previamente identificado de Shu con el rol de “el bufón” pudo categorizarse en el nivel de fuentes literarias en el aspecto de arquetipos. Como ya se mencionó previamente, las figuras de bufones se han presentado como actores disfrutando de la vida y la interacción con otros. Su deseo primordial ha sido vivir el momento o circunstancia bajo total disfrute y han tenido como meta pasar un buen rato y animar al mundo por medio de juegos, hacer bromas y ser graciosos (Mark & Pearson, 2001). Añadido al mencionado rol relacionado a la tragedia acorde a la mitología griega de una cabra, en ambas caracterizaciones se destacó una actitud libre de preocupación. Sin embargo, dos aspectos de personificación que no fueron mencionados o correlacionados a estos roles fueron la poca inteligencia y gran ingenuidad; dichas características, en el caso de Shu, justificaron la actitud del personaje en la obra y las imágenes donde fue representado.

Finalmente, en el nivel de fuentes literarias, en el aspecto de tema, la imagen de la portada de *Abshurdo* siguió la línea de las comedias y las tiras cómicas que marcan caracterizaciones hiperbólicas y donde existen elementos de fantasía con fines de entretenimiento para el lector. En este género literario, el énfasis en la recepción del público es un punto clave orientado hacia representaciones claras y humorísticas. De nuevo, este aspecto reforzó el rol de Shu como una atracción de diversión u objeto de burla dirigida a un público. La categorización de los niveles de contenido secundario o convencional se clasificaron en la Tabla 15.

Tabla 15. Contenido secundario o convencional en “Abshurdo” basado en el análisis iconográfico de Panofsky.

Nivel	Aspecto	Análisis iconográfico
<i>Motivos artísticos</i>	Imágenes	Cabra como animal antropomórfico, es decir, con atributos humanos dados a un animal.
<i>Motivos artísticos</i>	Alegoría	En la mitología griega la cabra representa la tragedia, ya que etimológicamente “tragedia” proviene de la palabra griega “tragoidia” (τραγωδία), que corresponde a “oda a la cabra”, cantada durante el sacrificio de una cabra en los festivales dionisiacos (Chevalier & Gheerbrant, 1969). Por una parte, esto corresponde con la actitud

		despreocupada de la cabra (una actitud dionisiaca), aunque también habla de un potencial daño que puede sufrir.
Fuente literaria	Tema	Comedia/Tiras cómicas
Fuente literaria	Concepto: Arquetipo	Las figuras de bufones disfrutaban la vida y la interacción con otros. Su deseo primordial es vivir el momento o circunstancia bajo total disfrute y tienen como meta pasar un buen rato y animar al mundo por medio de juegos, hacer bromas y ser graciosos (Mark & Pearson, 2001).

Después, en el nivel de significado intrínseco o contenido en Abshurdo, los datos correspondientes del nivel de condición histórica de la obra, como ya se mencionó, la ubicaron en México durante el año 2018, utilizó la técnica de ilustración digital y correspondió con los géneros ficticios llamados “día a día” (muestra escenarios cotidianos para un personaje), comedia y sátira. Es decir, el público inicial para la obra se relacionó a la nacionalidad mexicana correspondiente con el año de publicación de la obra y con un humor comprensible para dicho público.

En el nivel de valores simbólicos, el tipo de sombreado utilizado en la imagen de *Abshurdo* fue aplicado de manera digital; la dirección en sus reglas de composición fue horizontal de derecha a izquierda, con énfasis primero al título del cómic y luego hacia al protagonista del cómic. Hubo diagonales que enfocaron la atención hacia el personaje y los elementos se distribuyeron apuntando hacia la figura con mayor coloración y detalles (Shu) en la parte inferior izquierda. En su concepto de equilibrio, el objetivó continuó siendo destacar la presencia del personaje del resto de elementos, por lo tanto, otros objetos tuvieron menos detalles y se alinearon para apuntar en su dirección. Finalmente, en el concepto de espacio la composición mostró un espacio abierto donde el elemento principal (Shu) ocupó una cuarta parte y el *balloon* ocupó otra cuarta parte. Los aspectos mencionados se incluyeron de manera comprensiva en la Tabla 16.

Tabla 16. Significado intrínseco o contenido en “Abshurdo” basado en la interpretación iconográfica de Panofsky.

Nivel	Aspecto	Interpretación iconográfica
Condición histórica	País	México
Condición histórica	Año	2018
Condición histórica	Técnica artística	Ilustración digital
Condición histórica	Género	Día a día; Comedia; Sátira
Valores simbólicos	Tipo de sombreado	Digital
Valores simbólicos	Tipo de material empleado	Vectores digitales
Valores simbólicos	Reglas de composición: Balance visual	Asimétrico
Valores simbólicos	Reglas de composición: Dirección	Horizontal de derecha a izquierda, y diagonales directivas.
Valores simbólicos	Reglas de composición: Equilibrio	Objetivo principal de destacar la presencia del personaje donde el esto de elementos tienen menos detalles y se alinearon en su dirección.
Valores simbólicos	Reglas de composición: Espacio	Composición mostró un espacio abierto donde el elemento principal (Shu) ocupó una cuarta parte y el <i>balloon</i> ocupó otra cuarta parte.

Finalmente, en la comparación de los elementos distintivos entre *Abshurdo* y su referencia *manga*, *Assasination Classroom* se identificaron los siguientes elementos similares: Situación, íconos y figura animal. En el primer aspecto ambas narrativas coincidieron con escenarios con mundos fantásticos donde una criatura animal antropomórfica fue el tema central de la historia.

En el siguiente aspecto, los íconos en cada narrativa también fueron similares en la hiper-expresividad facial típica del dibujo *manga* en ambos animales antropomórficos, Shu en *Abshurdo* y Korosensei en *Assasination Classroom*.

Dichas figuras animales tuvieron connotaciones negativas acorde a la simbología occidental: Una cabra se ha asociado con la tradición occidental judeo-cristiana, donde la cabra se ha proyectado como un ente de apariencia extraña; en esta tradición se le proyectaron a esta criatura conceptos de pecado o enfermedad, con el deseo carnal y la magia negra (Archive for Research in Archetypal Symbolism, 2010). En la narrativa estos aspectos son reconocidos brevemente, sin embargo, la actitud y diálogos de Shu buscaron mostrar una refutación de dichas asociaciones. Por otra parte, Korosensei, simbólicamente como pulpo tuvo una asociación con las tradiciones minoicas y griegas antiguas como una figura grotesca representativa del temor al océano. En esta mitología, varios monstruos tales como la Hidra o Medusa estuvieron basados en su apariencia desconcertante (Archive for Research in Archetypal Symbolism, 2010). El aspecto grotesco se conservó en la caracterización y percepción de Korosensei dentro de la narrativa; también el aspecto de monstruo destructor prevaleció. Sin embargo, la actitud amable hacia los estudiantes fue una contradicción de estos aspectos y un contraste que volvieron simpática la figura de Korosensei en la narrativa. Adicionalmente, los pulpos en la cultura occidental han representado a un monstruo relacionado a los entes del Inframundo y del Infierno (Chevalier & Gheerbrant, 1969), es decir, en un plano simbólico-cultural han sido un animal en el mismo nivel que la cabra, donde ambas figuras animales han sido juzgadas con valores moralistas en consecuencia de sus apariencias físicas extrañas e inusuales a comparación de otras criaturas.

Los elementos distintivos comparados mencionados de *Abshurdo* y *Assasination Classroom* fueron colocados en la Tabla 17 y Tabla 18.

Tabla 17. Elementos distintivos en el cómic *Abshurdo* de Yvonne Sosa Güitrón

Elemento	Descripción
Situación	Mundo fantástico con una criatura animal antropomórfica como tema central de la historia.
Iconos	Híper-expresividad facial <i>manga</i> en Shu.
Figura animal	En la tradición occidental judeo-cristiana, la cabra se ha proyectado como un ente de apariencia extraña con conceptos proyectados de pecado o

	enfermedad, con el deseo carnal y la magia negra. Estos aspectos fueron refutados en la narrativa.
--	--

Tabla 18. Elementos equiparables de influencia del *manga* japonés *Assasination Classroom* de Akihito Tsukushi

Elemento	Descripción
Situación	Mundo fantástico con una criatura animal antropomórfica como tema central de la historia.
Iconos	Híper-expresividad facial <i>manga</i> en Korosensei.
Figura animal	En las tradiciones minoicas y griegas antiguas, ha sido una figura grotesca representativo del temor al océano. Varios monstruos tales como la Hidra o Medusa están basados en su apariencia desconcertante. En la cultura occidental, el pulpo ha representado un monstruo relacionado a los entes del Inframundo y del Infierno.

Aplicación de categorías de análisis iconográfico según Erwin Panofsky en la ilustración editorial de *Nisadó*



En un análisis de contenido primario o natural, en la categoría del nivel fáctico, el primer aspecto identificado de la imagen de formas puras en la subcategoría de línea de objetos naturales fueron dos figuras orgánicas: Humanos. Mientras que las dos figuras inorgánicas identificadas fueron un océano y un cielo. En la subcategoría de color de objeto natural de formas puras, el océano y el cielo, presentaron una paleta de color¹⁷ conformada por tonos azules y verdes, correspondientes con los colores naturales que han tenido estos elementos en la naturaleza. En el siguiente aspecto, las formas visibles identificables fueron edificios.

En la siguiente categoría, nivel expresivo, en el aspecto de carácter expresivo o gestual, las figuras orgánicas humanas, un niño y una niña tuvieron gestos diferentes: El niño tenía una mirada hacia arriba con rostro sonriente, actitud entusiasta, emocionado por la aventura y lo desconocido. Por otra parte, la niña tenía la mirada hacia arriba, rostro incierto, una actitud retraída y cautelosa de lo desconocido.

¹⁷ Selección de colores con armonía cromática aplicados a una pieza artística.

En el aspecto de atmósfera del lugar se identificó en la imagen un espacio abierto donde los elementos principales (los personajes y el océano) ocuparon tres cuartas partes de la ilustración, indicando una influencia del ambiente hacia los personajes y un protagonismo de los personajes dentro del ambiente.

Entre los aspectos de la descripción pre-iconográfica de la imagen de *Nisadó*, se destacó un sentido de complementariedad entre el ambiente de la historia y los personajes principales de la misma. El niño, la niña y el océano fueron elementos destacables que se volvieron objetos principales de interés y análisis a profundidad en los siguientes niveles de contenido. A continuación, las características de esta descripción se anotaron en la Tabla 19.

Tabla 19. Contenido primario o natural en “Nisadó” basado en la descripción pre-iconográfica de Panofsky.

Nivel	Aspecto	Descripción pre-iconográfica
Nivel fáctico	Formas puras (línea de objeto natural)	Figuras orgánicas: Humanos.
Nivel fáctico	Formas puras (línea de objeto natural)	Figuras inorgánicas: Océano y cielo.
Nivel fáctico	Formas puras (color de objeto natural)	Paleta de color conformada por tonos azules y verdes.
Nivel fáctico	Forma visible identificable	Edificios
Nivel expresivo	Carácter expresivo o gestual	Niño: Mirada hacia arriba con rostro sonriente, actitud entusiasta, emocionado por la aventura y lo desconocido. Niña: Mirada hacia arriba, rostro incierto, una actitud retraída y cautelosa de lo desconocido.
Nivel expresivo	Atmósfera del lugar	Espacio abierto donde los elementos principales (los personajes y el océano) ocuparon tres cuartas partes de la ilustración.

A continuación, en el análisis de contenido secundario o convencional de la imagen de *Nisadó*, en el nivel de *motivos artísticos*, en el aspecto de imágenes, se identificaron infantes con gestualidad caricaturesca retratados en un entorno realista. Como se mencionó con anterioridad, la representación de un personaje caricaturizado a manera estilizada visualmente, es decir, buscando síntesis armónica de sus rasgos faciales y corpóreos, rodeado de entornos realistas es característico del *manga* japonés (Castelán, 2021). En el caso de la imagen, aunque el entorno no sigue una técnica realista, alude a elementos reales y el uso de perspectiva entre los diferentes elementos de la imagen le otorgan una apariencia de profundidad proporcional.

En el aspecto de historias, como episodio relevante, se destacó el episodio que mostró la transición entre los arquetipos “inocente a huérfano” ocasionado cuando un “Crapwood” atacó la ciudad-bahía donde habitaban los personajes y destruyó varias casas, incluyendo donde habitaban Sina y su madre, marcando un antes y un después para ella y para su amigo, Albert. Esto ocasionó la orfandad literal de la niña y la “caída” metafórica del niño.

Finalmente, en el aspecto de alegoría, como ya se había identificado previamente en el índice de ambos personajes, el arquetipo literario más correspondiente que se encontró fue el de un infante como una representación de la transformación personal o de carácter de un individuo, conducido hacia la meta de transformación en un ser más íntegro. Es decir, un arquetipo catalizador (Jung, 1959, como se citó en Thurston-Barcellos, 1980). Al manejar diferentes edades de los personajes dentro de la obra, González les asignó un rol a sus protagonistas donde fueran figuras sujetas al cambio por factores externos, sin embargo, cada personaje tuvo una caracterización diferente después del evento disruptivo. La categorización de los niveles de contenido secundario o convencional se clasificaron en la Tabla 20.

Tabla 20. Contenido secundario o convencional en “Nisadó” basado en el análisis iconográfico de Panofsky.

Nivel	Aspecto	Análisis iconográfico
<i>Motivos artísticos</i>	Imágenes	Infantes con gestualidad caricaturesca retratados en un entorno realista.

<i>Motivos artísticos</i>	Historias: Episodio relevante	Transición entre los arquetipos “inocente a huérfano” en ambos protagonistas.
<i>Motivos artísticos</i>	Alegorías	El arquetipo de un infante se usa como una representación de la transformación personal o de carácter de un individuo, conduciéndolo hacia la meta de volverse un ser más íntegro. Es un arquetipo catalizador. (Jung, 1959, como se citó en Thurston-Barcellos, 1980)
Fuente literaria	Tema	Acción/Aventura
Fuente literaria	Concepto: Arquetipo	Los protagonistas fueron figuras sujetas al cambio por factores externos ejemplificando el arquetipo literario transicional “inocente a huérfano”.

Después, en el nivel de significado intrínseco o contenido en *Nisadó*, los datos correspondientes del nivel de condición histórica de la obra, como ya se mencionó, la ubicaron en México durante el año 2022, utilizó la técnica de ilustración digital y correspondió con los géneros ficticios aventura, acción y ciencia ficción. Es decir, al igual que con *Abshurdo*, el público inicial para la obra se relacionó a la nacionalidad mexicana correspondiente con el año de publicación de la obra, pero con un interés por las historias animadas o caricaturescas de aventuras y acción.

En el nivel de valores simbólicos, el tipo de sombreado utilizado en la imagen de *Nisadó* fue aplicado de manera digital, por lo tanto, el material primario fueron los pixeles; la dirección en sus reglas de composición fue vertical de arriba abajo con énfasis primero hacia al título del cómic, luego a los protagonistas del cómic y finalmente al océano visible en la imagen. La perspectiva y ubicación de los elementos creó un enfoque de atención hacia el centro, donde se ubicaron los personajes. En su concepto de equilibrio, los elementos más destacados de la imagen fueron los personajes al ocupar dos cuartas partes del plano, y si bien los otros elementos estuvieron detallados, tuvieron un espacio menor o ubicaron en un plano más distante. Los dos elementos naturales (los rayos de sol y las olas del océano)

apuntaron hacia el centro de la imagen, donde se situaron los personajes. Finalmente, en el concepto de espacio la composición mostró un espacio abierto donde los elementos principales (los personajes y el océano) ocuparon tres cuartas partes de la ilustración. Los aspectos mencionados se incluyeron de manera comprensiva en la Tabla 21.

Tabla 21. Significado intrínseco o contenido en “Nisadó” basado en la interpretación iconográfica de Panofsky.

Nivel	Aspecto	Interpretación iconográfica
Condición histórica	País	México
Condición histórica	Año	2022
Condición histórica	Técnica artística	Ilustración digital
Condición histórica	Género	Aventura; Acción; Ciencia ficción
Valores simbólicos	Tipo de sombreado	Digital
Valores simbólicos	Tipo de material empleado	Píxeles
Valores simbólicos	Reglas de composición: Balance visual	Asimétrico
Valores simbólicos	Reglas de composición: Dirección	Vertical de arriba abajo. La perspectiva y ubicación de los elementos crearon un enfoque de atención hacia el centro.
Valores simbólicos	Reglas de composición: Equilibrio	Elementos destacados: Personajes que ocupan dos cuartas partes del plano total. Elementos complementarios: Abarcaron un espacio menor o se ubicaron en un plano más distante. Elementos naturales: Los rayos de sol y las olas del océano apuntaron hacia el centro de la imagen.
Valores simbólicos	Reglas de composición: Espacio	Composición en un espacio abierto donde los elementos principales ocuparon tres cuartas partes de la ilustración.

Finalmente, en la comparación de los elementos distintivos entre *Nisadó* y su referencia *manga*, *Made in abyss* se identificaron los siguientes elementos similares: Situación, íconos, escenario natural y correlación “infante-fenómeno natural”. En el primer aspecto ambas narrativas coincidieron con mostrar un mundo fantástico donde los niños estaban expuestos a los fenómenos y criaturas.

En el siguiente aspecto, los íconos en cada narrativa también fueron similares en el dibujo *manga* en los personajes principales de ambas narrativas, donde Albert y Sina en *Nisadó* cumplieron con el arquetipo de diseño de personajes humanos *manga* con ojos grandes, narices pequeñas y proporciones estilizadas, mismos rasgos que compartieron con Riko y Reg de *Made in abyss*. Los escenarios naturales en cada historia fueron diferentes, un océano y un abismo en la tierra, sin embargo, en ambos casos fueron escenarios utilizados como representación del misterio y lo desconocido dentro de la narrativa de cada mundo ficticio.

Cuando se fusionan los íconos identificados de los personajes infantiles con los escenarios naturales se destacó la correlación “infante-fenómeno natural”: En el caso de *Nisadó* el uso simbólico del océano o el mar fue bajo el significado de este escenario como una representación de dinamismo vital donde la vida ha surgido de él y ha regresado a él eventualmente. Esta significación ha implicado una condición transitoria entre un potencial sin forma o destino con posibilidad de conversión a una realidad sólida y tangible (Chevalier & Gheerbrant, 1969). Dicho simbolismo se relacionó con el arquetipo del infante como una etapa transitoria y en transformación, donde el infante se interpretó como un “ser inconcluso” debido a su inmadurez física y mental, y la posibilidad de ser cambiado, guiado o moldeado por las circunstancias intrínsecas o extrínsecas de su historia.

La misma correlación “infante-fenómeno natural” en *Made in abyss* se identificó con un uso simbólico parecido al mencionado, pero aplicado al escenario del abismo parecido. Este escenario, en la tradición cristiana, ha tenido un simbolismo relacionado directamente al Infierno, la destrucción y la muerte. Ha servido para representar el miedo humano hacia la aniquilación. Sin embargo, ha sido atractivo porque se vincular con el concepto de “los orígenes” físicos y espirituales humanos (Madden, 2003). Dicho simbolismo, en el caso de *Made in abyss*, se relacionó con el objetivo de los infantes en la narrativa: El hallazgo del

“origen” y la develación del misterio del abismo y las criaturas y artefactos provenientes de él. Los elementos distintivos comparados mencionados de *Nisadó* y *Made in abyss* fueron colocados en la Tabla 22 y Tabla 23.

Tabla 22. Elementos distintivos en el cómic *Nisadó* de Fernando González Álvarez

Elemento	Descripción
Situación	Mundo fantástico donde los niños estaban expuestos a los fenómenos y criaturas.
Iconos	Albert y Sina cumplieron con el arquetipo de diseño de personajes humanos <i>manga</i> con ojos grandes, narices pequeñas y proporciones estilizadas.
Océano	Representó el misterio y lo desconocido en el mundo ficticio.
Infante-Fenómeno natural	El océano o el mar ha sido un símbolo de dinamismo vital donde ha surgido vida y a donde esa vida ha regresado eventualmente. Ha implicado una condición transitoria entre un potencial sin forma o destino con posibilidad de conversión a una realidad sólida y tangible (Chevalier & Gheerbrant, 1969). Este simbolismo guardó relación con el arquetipo del infante como una etapa transitoria y en transformación.

Tabla 23. Elemento equiparable de influencia del *manga* japonés *Made in abyss* de Akihito Tsukushi

Elemento	Descripción
Situación	Mundo fantástico donde los niños estaban expuestos a los fenómenos y criaturas.
Iconos	Riko y Reg cumplieron con el arquetipo de diseño de personajes humanos <i>manga</i> con ojos grandes, narices pequeñas y proporciones estilizadas.
Abismo	Representó el misterio y lo desconocido en el mundo ficticio.

Infante-Fenómeno natural	<p>El abismo en la tradición cristiana, ha tenido un simbolismo relacionado directamente al Infierno, la destrucción y la muerte. Ha servido para representar el miedo humano hacia la aniquilación. Sin embargo, ha sido atractivo porque se vincular con el concepto de “los orígenes” físicos y espirituales humanos (Madden, 2003).</p> <p>Dicho simbolismo, se relacionó con el objetivo de los infantes en la narrativa: El hallazgo del “origen” y la develación de los misterios del abismo, sus criaturas y artefactos.</p>
---------------------------------	--

Conclusiones

Se pudo corroborar la hipótesis principal de la investigación, que era: Hubo una manifestación de influencia iconográfica en artistas emergentes en el ámbito de la ilustración editorial producida en México bajo el sello editorial Familia Usaka durante 2015 hasta 2022, que fue producto del consumo de *manga* japonés en México durante el periodo de la década de 1990 hasta 2020.

Ello se consiguió al realizar el objetivo principal de la investigación: el análisis de elementos iconográficos en las portadas de publicaciones de ilustración editorial mexicana generadas en la editorial Familia Usaka entre 2015 hasta 2022 por creadores mexicanos emergentes donde se reconoció la influencia visual del *manga* japonés publicado en México por la editorial Panini Manga México.

Este se cumplió abordando a todos los aspectos pertinentes: Se identificaron dos casos de estudio correspondientes con los alcances de la investigación y se aplicó un marco metodológico que condujo a un efectivo análisis iconográfico de las ilustraciones seleccionadas, encontrando en ambos elementos distintivos de *mangas* japoneses concretos.

Cabe mencionar que hubo una intención de no determinar las ilustraciones o el *manga* japonés como obras de arte durante la investigación, a pesar de que la metodología del análisis iconográfico fue creada orientada a las obras de arte. Esta clasificación no se comprobó o desarrolló durante la investigación al implicar el uso de otro marco metodológico que no correspondía con los objetivos generales o particulares de la investigación. Sin embargo, ambos rubros, la ilustración y el *manga* japonés han tenido un vínculo hacia las artes plásticas en su origen otorgado por las técnicas clásicas de dibujo, pintura y grabado.

Esta investigación dio dos variables: En el caso de Sosa y *Abshurdo*, se demostró la combinación de estilos *cartoon* y *manga*, es decir, la artista optó por dos medios extranjeros (estadounidense y japonés) para contar una historia. Mientras que en el caso de González y *Nisadó*, se mostró un uso predominante del estilo *manga*, pero con valores gráficos más gruesos, con mayor textura y con una coloración más oscura en comparación al estilo de su referencia visual, que presenta trazos más ligeros y con coloraciones más claras.

También, cuando se evaluó el contenido, fue evidente que Sosa se distanció de la narrativa y el formato de Matsui, mientras que para González la narrativa y el formato de Tsukushi sí fue importante para fundamentar su propio desarrollo ficticio. Sin embargo, en los dos casos, Sosa y González crearon historias originales que rindieron homenaje al *manga* japonés (en el caso de González, también a las culturas prehispánicas de México) pero partieron desde una visión globalizada y con un enfoque hacia un público occidental e inicialmente mexicano.

Si bien los casos de estudio reflejaron los intereses individuales de dos jóvenes autores con respecto al *manga* japonés, también demostraron la posibilidad de más casos donde los ilustradores mexicanos con prácticas parecidas. Quizás no sólo con la influencia del *manga* japonés, sino también por la influencia de otros medios extranjeros, ya que históricamente ese ha sido el caso desde la intervención europea en México y hasta la actualidad, como se revisó en el marco histórico.

Adicionalmente, entre los objetivos particulares de la investigación también se incluyó:

1) Demostración de la influencia de la influencia del *manga* japonés en la formación artística y cultural que tuvieron los autores de las ilustraciones analizadas.

2) Identificación de los valores de representación visual del *manga* japonés publicado en México por la editorial Panini Manga México acorde a los alcances de la investigación.

Y 3) Comparación de los valores iconográficos y simbólicos entre el *manga* japonés y la ilustración mexicana emergente correspondientes con los alcances de investigación.

Sobre el primer objetivo particular, la influencia del *manga* japonés se pudo probar por medio de entrevistas realizadas a los autores, donde ellos ahondaron en su educación artística tanto de forma curricular como extracurricular. Por parte de Sosa se demostró un mayor conocimiento sobre arte japonés y una educación previa en el idioma japonés que la orientó hacia su interés por el *anime-manga*, mientras que González tuvo una formación artística con principios clásicos y académicos occidental, y su interés por el *anime-manga* surgió por influencia externa al medio escolar.

El segundo objetivo particular se obtuvo por medio de una descripción de dos *mangas* publicados en Japón en 2012, *Assasination Classroom* y *Made in abyss*.

Assasination Classroom se mostró como una obra con valores de representación visual acordes al estilo del *manga* japonés, con un mayor detalle gráfico en sus escenas de acción o asesinato. Al menos en su volumen inicial, hubo un enfoque particular hacia la representación visual de los personajes de la historia por encima de los escenarios, principalmente debido a que fueron capítulos introductorios que animaban al lector a conocer al elenco de personajes que seguía la historia.

Particularmente el diseño visual que más sobresalió de este *manga* fue el del pulpo humanoide, Korosensei, que desde su diseño se presentó como una figura simpática, aunque bastante anómala. Como ya se revisó en el simbolismo de la figura del pulpo, esta criatura ha tenido una asociación al factor de la mutabilidad que ha resultado terrorífico y sobrenatural para los humanos. Esta simbología correspondió con la representación de este personaje, al dotarlo de posibilidades de alteración de su forma para destacarlo como un peligro para los otros personajes humanos y para la humanidad dentro de la historia del *manga*.

En cuanto a *Made in abyss*, sus valores de representación visual tuvieron una tendencia muy alta hacia los tonos claros, el efecto visual de una ilustración en acuarela y con grandes cantidades de iluminación. Hubo bastante atención a la representación de detalles dibujísticos de los monstruos del abismo y de los escenarios donde se desempeñó la historia.

En el caso de este *manga*, le dio una importancia primordial al fenómeno del abismo, que desde su simbología ha tenido una asociación a un ambiente infernal y desconocido, pero donde también se ha encontrado el origen de la civilización que habitaba en la superficie; ha sido una fuente de peligro y de conocimiento más allá de la comprensión humana. Sin embargo, como se destacó durante la visualización de las ilustraciones de portadas de la obra, esta temática tan sombría ha sido contrastada con valores de representación visual infantiles, armoniosos y tranquilos. Dicho resultado se pudo interpretar como una intención de parte del autor de atraer la atención del espectador con colores vivos y brillantes para después hacer la exploración de un ambiente sumamente hostil con sus protagonistas, que han tenido la voluntad de sobrevivir para poder descifrar los misterios del abismo.

Fue evidente que, aunque ambos *mangas* comenzaron a producirse el mismo año, cada uno tuvo valores de representación visual bastante particulares y que correspondieron

con las funciones y propósitos de sus narrativas. Si bien los valores de representación del *manga* ha sido asociados con la estilización y síntesis caricaturesca de sus personajes, así como el dibujo de ambientes más realistas, hubo otros elementos que pudieron variar entre obras, incluso si comenzaron a producirse el mismo año, debido a la diversidad de géneros narrativos y cuál fuese la figura central del *manga*. En el caso de *Assasination Classroom* la figura central fue un pulpo, mientras que en *Made in abyss* fue un abismo; cada figura pudo inferirse que eran el principal punto de atención en términos ilustrativos y narrativos de sus respectivos autores.

Finalmente, el tercer objetivo particular, la comparación de valores simbólicos se consiguió por medio de la comparación entre el valor simbólico de la figura de la cabra con la figura del pulpo, y la figura del océano con la figura del abismo (estas últimas en relación al ícono del infante o inocente).

En la primera comparación se reveló un significado compatible entre ambas figuras, donde ambos animales tienen asociaciones con connotaciones negativas desde la tradición occidental. Esta similitud no pareció intencionada por la autora, ya que ella argumentó sólo prestar atención al diseño simple y efectivo de las portadas de *Assasination Classroom*, y si bien el actuar de los personajes en sus respectivas historias no fue equiparable, a un nivel simbólico tuvieron una similitud resaltante.

En la segunda comparación, también existió un parecido en los significados de cada figura, así como un uso parecido en la relación entre un infante y un fenómeno natural en ambas historias. Si bien el interés de esta investigación se apegó al significado de los valores artísticos e ilustrativos de las obras, esta correlación significativa podría dar pie a interpretaciones literarias tanto del *manga* japonés *Made in abyss* como el cómic mexicano *Nisadó*. Sin embargo, limitando los hallazgos del método aplicado, se pudo determinar que el autor de *Nisadó* usó conscientemente la figura del océano para elaborar tanto el estilo como los diseños de su mundo ficticio tanto como Tsukushi hizo con el suyo al escoger y enfocarse en la figura del abismo.

Este análisis utilizó tres instrumentos para la obtención de mayor claridad los niveles de significación de las ilustraciones seleccionadas: Narratológico, semiótico e iconográfico. La aplicación del primero se dio exclusivamente porque los casos de estudio estuvieron

vinculados a cómics, sin embargo, como recomendación para análisis parecidos o futuros cabe mencionar que también puede ser apta la aplicación de los modelos semiótico e iconográfico en ilustraciones para la obtención de significado. También puede ser válida la sustitución del análisis narratológico por otro tipo de análisis formal si la ilustración estudiada tiene vínculos literarios o narrativos.

Esta recomendación parte del hecho de los pocos análisis iconográficos y simbólicos que existen de ilustración del siglo XXI a nivel académico. Si bien la disciplina de la ilustración ha destacado por su ejecución práctica, el registro del uso de símbolos e íconos acorde a su época debería actualizarse con fines históricos. En México, la praxis ilustrativa ha sido afectada por el fenómeno de la globalidad, provocando que más artistas en el siglo XXI accedan a diferentes corrientes e influencias artísticas a su disposición que ayuden a crear nuevos tipos de medios ilustrativos y tipos de representación. La ilustración mexicana ha sido un campo en evolución, y más artistas han presentado propuestas nuevas originadas por intereses en culturas ajenas a su nación de origen, como se revisó en esta investigación, y también han respondido no sólo a las necesidades locales o nacionales, sino globales y virtuales.

Si bien esta investigación abarcó un aspecto específico de la ilustración editorial en México en el siglo XXI, hay más campos en el área de ilustración que aún requieren de la misma atención analítica e histórica; en especial del nivel técnico y artístico.

Como se mencionó al principio de la investigación, la influencia artística y cultural ha sido un concepto muy complejo que se ha podido analizar desde diferentes perspectivas. Sin embargo, un análisis simbólico e iconográfico como el que se realizó en esta tesis abrió la perspectiva hacía notar que los artistas emergentes han tenido un deseo por crear ilustraciones sincréticas que manifiesten todo lo que han aprendido y aún siguen aprendiendo en su formación.

Las muestras que se recopilaron durante esta investigación fueron bastante reducidas en comparación a la extensa cantidad de artistas a nivel nacional en México, por lo que también es recomendable revisar otros proyectos como Familia Usaka o a otros autores emergentes como Sosa y González para poder llegar a resultados más definitivos sobre la dirección artística y cultural de la ilustración mexicana a nivel nacional.

Por último, durante la investigación fue claro que la identidad de Sosa y de González como artistas aún se encontró en formación, sin embargo, fue evidente que tuvieron una amplia gama de opciones y líneas artísticas para seguir desarrollándose cultural y artísticamente. Para cada uno, en su primera publicación editorial y profesional, el *manga* japonés fue una línea que les impulsó a crear sus propias obras.

Glosario

Kanji (Sinogramas)

紙芝居: “Kamishibai”.

週刊少年マガジン: “Weekly Shōnen Magazine”.

理想の時代: “Era ideal”.

単行本: “Tankōbon”.

殺せんせー: Nombre de personaje ficticio “Korosensei”.

Vocabulario técnico

Cromolitografía: Técnica de grabado parecido a la litografía donde en el proceso de impresión la variedad de colores es amplia y se busca un acabado pictórico.

Cubismo: Vanguardia artística europea centrada en la interpretación geométrica de las formas naturales y artificiales.

Dadaísmo: Vanguardia artística europea centrada en lo antiestético y en los valores clásicos del arte, la literatura y la poesía tales como la belleza, el orden y la lógica.

Fotograbado: Técnica de grabado donde imágenes fotográficas son transferidas a una placa que pueda actuar como un medio de reproducción de dichas imágenes en papel u otros medios absorbentes tales como tela.

Futurismo: Vanguardia artística italiana centrada en el rol de las máquinas y la tecnología en el arte, así como el uso y representación de estas en el medio artístico.

Litografía: Técnica de grabado e impresión que utiliza como placa la superficie de una piedra, sobre la que se traza un dibujo o diseño que posteriormente se reproduce en papel u otro material absorbente.

Offset: Técnica de grabado donde en el método de impresión se utilizan rodillos de cauchos que, por medio de presión sobre un material absorbente tal como el papel o la tela, transfiere con tinta una imagen registrada en la placa.

Sanguina: Técnica o material de dibujo que consiste en una barra, placa o polvo hecho a base de una variedad de óxido férrico que se usó comúnmente durante el siglo XIV y XV para realizar trazos y guías de dibujo previos a la aplicación de capas pictóricas en una obra.

Suprematismo: Vanguardia artística rusa centrada en la representación y composición de formas geométricas y el uso de color en sus estados más fundamentales.

Bibliografía

Archive for Research in Archetypal Symbolism (2010) *The Book of Symbols*. Taschen. Letonia.

Atilano, R. (2016) *Debajo del disfraz "Cosplay"*. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Universidad Autónoma de México. Ciudad de México, México.

Barba de Piña Chan, B. (1994) *Las almas y sus guías en el México prehispánico*. Dimensión Antropológica, Vol. 2, (pp. 21-24).

Bernabé, M. & Estrada, O. (2019) *501 Mangas que leer en español*. Norma Editorial. Barcelona, España.

Bolton, C., Csicsery-Ronay, I. Jr., & Tatsumi, T. (2007) *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*. Minnesota University Press. Minneapolis, Estados Unidos de América.

Camacho, N. (2021) *Los frikis y su construcción de modelos de conducta a partir de los discursos de la cultura friki en México*. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Universidad Autónoma de México. Ciudad de México, México.

Camacho, T., Enciso, J. & González, M. (2022) *La infancia en los medios de comunicación de masas: La historieta y el cine*. En E. Hernández (Ed.), *La infancia: avances y desafíos. Un acercamiento desde las ciencias sociales*, (pp. 159-184). Universidad Autónoma de Estado de Hidalgo. Hidalgo, México.

Cervantes, M. (2016) *Ilustración digital: Propuesta metodológica como recurso interactivo-discursivo en sitios web*. Facultad de Arquitectura y Diseño. Universidad Autónoma del Estado de México, México.

Chevalier, J. & Gheerbrant, A. (1969) *Dictionary of Symbols*. Penguin Group. Paris, Francia.

Del Villar, P. (2010) *Notas para una historia de la ilustración gráfica en México*. Universidad de Guanajuato. Guanajuato, México.

García, D. & García, R. (2012) *El manga y su divulgación en México*. Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad, Núm. 2. Universidad de Guadalajara. Guadalajara, México.

Garza, P. (2014) *Entre la tradición y la modernidad. La ilustración gráfica mexicana (1920-1950)*. Facultad de Filosofía y Letras. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Puebla, México.

Gravett, P. (2004) *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. Laurence King in the United Kingdoms. Nueva York, Estados Unidos de América.

Gubern, R. (1974). *El lenguaje de los cómics*. Ed. Península, (pp. 184). Colección Ediciones de bolsillo, Núm. 195. Barcelona, España.

Juárez, K. & Mandujano, G. (2020) *¿Por qué seguimos hablando de Goku, Seya y Serena? El discurso del Cool Japan en México desde la cultura otaku*. En O. Domínguez & J. L. Chong (Eds.), *Imaginarios transculturales. Culturas urbanas juveniles de Asia Oriental y su influencia en México*, (pp. 61-73). Palabra de Clío. Ciudad de México, México.

Juárez, K. & Mandujano, G. (2020) *¿Por qué seguimos hablando de Goku, Seya y Serena? El discurso del Cool Japan en México desde la cultura otaku*. En O. Domínguez & J. L. Chong (Eds.), *Imaginarios transculturales. Culturas urbanas juveniles de Asia Oriental y su influencia en México*, (pp. 61-73). Palabra de Clío. Ciudad de México, México.

Laver, J. (1982). *Breve historia del traje y la moda*. 3° Edición. Catedra. Londres, Reino Unido.

Mark, M. & Pearson, C. (2001) *The hero and the outlaw: Building extraordinary brands through the power of archetypes*. McGraw-Hill. Estados Unidos de América.

McCarthy, H. (2009) *The Art of Osamu Tezuka: God of Manga*. Abrams Comic Art. Estados Unidos de América.

Martín, C. (2021) *El grabado japonés Ukiyo-e y su influencia en la publicidad del siglo XIX*. Universidad de Valladolid. Segovia, España.

McCloud, S. (2000). *Reinventing comics*. Paradox Press. Estados Unidos de América.

- Misaka, K. (2004). *The first Japanese manga magazine in the United States*. Publishing research quarterly, Vol. 19, No. 4, (pp. 23-30).
- Panofsky, E. (1962) *Estudios sobre iconología*.
- Pearson, C. S. (1989). *The hero within: Six archetypes we live by*. Harper & Row, Publishers. New York, Estados Unidos de América.
- Pearson, C. S. (1989). *The hero within: Six archetypes we live by*.
- Peirce, C. S. (1974). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires.
- Schodt, F. (1983) *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Kodansha International. Tokyo, Japón.
- Solange, A. (2007) *Reseña de "El arte namban en el México virreinal" de Rodrigo Rivero Lake*. Historia Mexicana, Vol. LVI, Núm. 3, 2007, (pp. 1043-1067). El Colegio de México, A.C. Distrito Federal, México.
- Steinberg, M. A. (2009). *The emergence of the anime media mix: Character communication and serial consumption*. Brown University. Providence, Rhode Island, Estados Unidos de América.
- Thurston-Barcellos, M. (1980) *The Jungian child archetype in four Victorian novels*. The College of Arts and Sciences. University of Dayton. Dayton, Ohio, Estados Unidos de América.
- Tsuya, N. (2017) *Low fertility in Japan — No end in sight*. Asia Pacific Issues. Analysis from the East-West Center, No. 131. East-West Center. Honolulu, Hawaii.
- Ueki, T., & Watanabe, T. (2016). *Japanese Manga Through the Ages — Seen in Six Divisions* —. Universidad Femenina Kyōritsu, Departamento de Ciencias de la Vida. Chiyoda, Tokyo.
- Wong, W. S. (2006). *Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and beyond*. Mechademia: Emerging Worlds of Anime and Manga, Vol. 1: 23-45. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Figuras

Figura 1: Mediateca INAH. (s.f.) *Tonalámatl de Aubin*. [Figura]. Recuperado de <https://mediateca.inah.gob.mx/repositorio>

Figura 2: INAH. (s.f.) *COPIA DEL CÓDICE FLORENTINO*. [Figura]. Recuperado de <https://www.codices.inah.gob.mx/>

Figura 3: Mediateca INAH. (s.f.) *Códice Matritense o Primeros Memoriales, señores y capitanes con insignias*. [Figura]. Recuperado de <https://mediateca.inah.gob.mx/>

Figura 4: INAH. (2023) *El primer libro sobre medicina indígena de América*. [Figura]. Recuperado de <https://www.inah.gob.mx/>

Figura 5: Internet Archive. (2008) *El libro de Satanás; algo que parece novela y noes; verdades claras y oscuras, tristes, alegres y lúgubres, sacadas de los archivos del infierno*. [Figura]. Recuperado de <https://archive.org/>

Figura 6: Quintero, A. (2022) *Le livre rouge a El libro rojo: la mexicanización de un proyecto literario francés*. [Figura]. Recuperado de <https://www.scielo.org.mx/>

Figura 7: Leal, L. (1958). *El contenido literario de "La Orquesta"*. [Figura] *Historia Mexicana*, 7(3), 329–367. Recuperado de <https://historiamexicana.colmex.mx/>

Figura 8: *La Historia Danzante*, tomo 5, N° 9. [Figura] Recuperado de <https://es-la.facebook.com/libreriaurbe/posts/1859175214094152/>

Figura 9: Gantús, F. (2012) *Un espacio para la confrontación: la caricatura política de El Rasca-Tripas y las elecciones*. [Figura] *Patrimônio e Memória*, Vol. 8, N° 1, 2012, págs. 4-26.

Figura 10: Museo Blaisten (s.f.) *José Guadalupe Posada, 1852-1913*. [Figura] Recuperado a partir de <https://museoblaisten.com/Artista/375/Jose-Guadalupe-Posada>

Figura 11: Tezuka Osamu Oficial (s.f.) *Mighty Atom* [Figura]. Kōdansha, 1947. Recuperado a partir de <https://tezukaosamu.net/en/manga/291.html>

Figura 12: Tezuka Osamu Oficial (s.f.) *Neo Faust* [Figura]. Periódico Asahi, 1984. Recuperado a partir de <https://tezukaosamu.net/en/manga/339.html>

Figura 13: Museo Internacional de Manga de Kioto (s.f.) *Yassan Ichiza's traditional but fresh MM Kamishibai* [Figura]. Recuperado a partir de https://kyotomm.jp/en/event/per-eve_kamishibai/

Figura 14: Castañeda, S. (2016) *El Manga en México*. Blogger. [Figura] Recuperado a partir de: <https://elanimeymanga.blogspot.com/2011/09/el-manga-en-mexico.html>

Figura 15: Shūeisha (2019) *Captain Tsubasa. Manga Plus by Shueisha*. [Figura] Recuperado a partir de: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/200014>

Figura 16: Castañeda, S. (2016) *El Manga en México*. Blogger. [Figura] Recuperado a partir de: <https://elanimeymanga.blogspot.com/2011/09/el-manga-en-mexico.html>

Figura 17: Miss Dream (2023) *Editorial Toukan presents Anime Comic Sailor Moon R Volume 50*. [Figura] Recuperado a partir de: <https://missdream.org/raw-sailor-moon-downloads/spanish-editorial-toukan-comics/editorial-toukan-presents-anime-comic-sailormoon-r-volume-50/>

Figura 18: Castañeda, S. (2016) *El Manga en México*. Blogger. [Figura] Recuperado a partir de: <https://elanimeymanga.blogspot.com/2011/09/el-manga-en-mexico.html>

Figura 19: Castañeda, S. (2016) *El Manga en México*. Blogger. [Figura] Recuperado a partir de: <https://elanimeymanga.blogspot.com/2011/09/el-manga-en-mexico.html>

Figura 20: Castañeda, S. (2016) *El Manga en México*. Blogger. [Figura] Recuperado a partir de: <https://elanimeymanga.blogspot.com/2011/09/el-manga-en-mexico.html>

Figura 21: Castañeda, S. (2016) *El Manga en México*. Blogger. [Figura] Recuperado a partir de: <https://elanimeymanga.blogspot.com/2011/09/el-manga-en-mexico.html>

Figura 22: Castañeda, S. (2009) *Editorial Vid al 50% de descuento*. Blogger. [Figura] Recuperado a partir de: <https://elanimeymanga.blogspot.com/2009/06/editorial-vid-al-50-de-descuento.html>

Figura 23: Castañeda, S. (2010) *Editorial Vid al 3 X 1*. Blogger. [Figura] Recuperado a partir de: <https://elanimeymanga.blogspot.com/2010/08/editorial-vid-al-3-x-1.html>

Figura 32: Shūeisha (2019) *Assasination Classroom* [Figura]. Recuperado de <https://mangaplus.shueisha.co.jp/viewer/2000513>

Figura 33: Shūeisha (2019) *Assasination Classroom* [Figura]. Recuperado de <https://mangaplus.shueisha.co.jp/viewer/2000513>

Figura 34: Shūeisha (2019) *Assasination Classroom* [Figura]. Recuperado de <https://mangaplus.shueisha.co.jp/viewer/2000513>

Figura 35: Shūeisha (2019) *Assasination Classroom* [Figura]. Recuperado de <https://mangaplus.shueisha.co.jp/viewer/2000515>

Figura 36: Familia Usaka (2018) *Abshurdo* [Figura]. Recuperado de <https://familiausaka.com/store/abshurdo/shu01>

Figura 37: Shūeisha (2012) *Assasination Classroom* [Figura]. Recuperado de https://www.shonenjump.com/j/rensai/list/ansatsu_3.html

Figura 69: Takeshobo (2023) *Made in abyss* [Figura]. Recuperado de https://webcomicgamma.takeshobo.co.jp/_files/madeinabyss/001/

Figura 70: Made in abyss (s.f.) *Made in abyss* [Figura]. Recuperado de <https://http://www.miabyss.com/>

Figura 71: Takeshobo (2023) *Made in abyss* [Figura]. Recuperado de https://webcomicgamma.takeshobo.co.jp/_files/madeinabyss/002/

Figura 73: Familia Usaka (2022) *Nisadó* [Figura]. Recuperado de <https://familiausaka.com/store/nisado/nis01>

Fuentes electrónicas

Alvamarquina (3 de enero de 2013) *Video- Presentación de Kamite*. ARTES9. Recuperado de <https://artes9.com/video-presentacion-de-kamite/>

Arteaga, R. (29 de junio de 2019) *Fandom-periodismo en México: El caso de SMASH Manga, y la «fanaticracia informativa» (parte I)*. WordPress. Recuperado de: <https://palaciovalhalla.wordpress.com/2019/06/29/fandom-periodismo-en-mexico-el-caso-de-smash-manga-y-la-fanaticracia-informativa-parte-i/>

Batres, S. (2013). *Panini México* / Entrevistada por José Iván Ruiz Trejo. Blog La Cueva del Ermitaño. Recuperado de: <https://soundcloud.com/jose-ivan-ruiz-trejo/panini-comics-llega-a-m-xico>

Biblioteca Digital Mexicana A.C. (s.f.). *Bernardino de Sahagún, Códices matritenses de la Real Biblioteca (Madrid), II-3280*. Biblioteca Digital Mexicana A.C. Recuperado el 26 de agosto de 2024 en <http://bdmx.mx/documento/bernardino-sahagun-codices-matritenses>

Cardenas, G. (17 de marzo de 2014). *Presentación de la serie Panini Manga en la Mole Comic Con Marzo 2014*. Compuerta 12. Recuperado de: <https://www.compuerta12.com/2014/03/presentacion-de-la-serie-panini-manga-en-la-mole-comic-con-marzo-2014/>

Castañeda, S. (alias Sammachan). (10 de agosto de 2010). *Editorial Vid al 3 X 1*. Blogger. Recuperado de: <https://elanimeymanga.blogspot.com/2010/08/editorial-vid-al-3-x-1.html>

Castañeda, S. (alias Sammachan). (6 de febrero del 2016). *El Manga en México*. Blogger. Recuperado de: <http://elanimeymanga.blogspot.com/2011/09/el-manga-en-mexico.html>

Castelán, J. (6 de agosto de 2021) *Descubre las características del manga: el cómic japonés que ha traspasado fronteras*. Crehana. Recuperado de: <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/que-es-el-manga/>

Fandom Candy Candy (s.f.) *Candy Candy*. Fandom. Recuperado el 21 de mayo de 2023 de: https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Candy_Candy

Fandom Heidi (s.f.) *Heidi (1974)*. Fandom. Recuperado el 21 de mayo de 2023 de: [https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Heidi_\(1974\)](https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Heidi_(1974))

Gantús, L. (3 de junio de 2021) *La trukulenta historia de Editorial Vid. Parte 2*. [Archivo de video]. YouTube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=0KXYTMOwNjA>

Jiménez, F. (2013). *Panini México* / Entrevistado por José Iván Ruiz Trejo. Blog La Cueva del Ermitaño. Recuperado de: <https://soundcloud.com/jose-ivan-ruiz-trejo/entrevista-paco-jimenez-asesor>

La Jornada Maya (12 de febrero de 2023) *Dragon Ball celebra 37 años de su primer capítulo en televisión*. La Jornada Maya. Recuperado de: <https://www.lajornadamaya.mx/internacional/165191/dragon-ball-celebra-34-anos-de-su-primer-capitulo-en-television>

López, J. (15 de diciembre de 2015). *Guía manga: Editoriales Mexicanas*. Manga México. Recuperado de <https://mangamexico.blogspot.com/2018/12/guia-manga-editoriales-mexicanas.html>

Madden, K. W. (2003). *Images of the Abyss*. Journal of Religion and Health, Vol. 42, No. 2, (pp. 117-131). Recuperado de: <http://www.jstor.org/stable/27511669>

Martín, P. (16 de junio de 2015) *Tebeosfera define el mundo del cómic de la A a la Z*. fundéu RAE. Recuperado de: <https://www.fundeu.es/noticia/tebeosfera-define-el-mundo-del-comic-de-la-a-a-la-z/>

Mediateca Instituto Nacional de Antropología e Historia. (s.f.). *Tonalámatl de Aubin*. Instituto Nacional de Antropología e Historia. Recuperado de: https://mediateca.inah.gob.mx/islandora_74/islandora/object/codice%3A680

Panini Manga México. [Panini Manga México]. (5 de noviembre de 2015). *Con ustedes nuestras portadas para Full Metal Alchemist y Assassination Classroom - a la venta este mes #SóloConPANINI*. [Imagen adjunta]. Facebook. <https://www.facebook.com/PaniniMangaMx/posts/con-ustedes-nuestras-portadas-para-full-metal-alchemist-y-assassination-classroom/466720280174344/>

Panini Manga México. [Panini Manga México]. (13 de diciembre de 2018). *Made in Abyss estará muy pronto disponible en México. Nuestra edición tendrá sobrecubierta, tamaño más grande y página a color*. [Imagen adjunta]. Facebook. https://www.facebook.com/PaniniMangaMx/posts/1068615896651443/?locale=es_LA

() https://www.facebook.com/PaniniMangaMx/posts/1068615896651443/?locale=es_LA

Rodríguez, J., Barrero, M. & Capelo, A. (2008) *CANDY CANDY CORAZÓN*. Tebeosfera. Recuperado en: https://www.tebeosfera.com/colecciones/candy_candy_1984_bruguera.html

Rueda, P. (s.f.) *Qué son los grafismos y por qué son esenciales en la identidad visual de tu marca*. LLLU. Recuperado de: <https://www.lllu.es/grafismos-identidad-visual-marca/>

Secretaría de Relaciones Exteriores (20 de enero de 2017) *José Guadalupe Posada, autor y padre de la célebre Catrina*. Gobierno de México. Recuperado de: <https://www.gob.mx/sre/articulos/jose-guadalupe-posada-autor-y-padre-de-la-celebre-catrina>

Valadez, F. (2020) *Breve historia cultural del anime en México*. Enpoli. Recuperado de: <https://www.enpoli.com.mx/cine/breve-historia-cultural-del-anime-en-mexico/>

Zamora, J. (24 de junio de 2021) *¿Cuándo se emitió por primera vez el anime de Sailor Moon en México?* Código Espagueti. Recuperado de: <https://codigoespagueti.com/noticias/anime/cuando-emitio-primera-vez-anime-sailor-moon-mexico/>

Zúñiga (21 de diciembre de 2018) *Selección 2018 | El manga regresa (con éxito) al mercado mexicano*. Forbes México. Recuperado de <https://www.forbes.com.mx/el-manga-regresa-con-exito-al-mercado-mexicano/>