

La imagen del manga como texto narrativo

Resumen

Las imágenes son un medio de comunicación que pueden estar expresando o narrando un texto y no solo acompañando al mismo como complemento, por ende, este trabajo abarca la ilustración del manga con el fin de dar a conocer, mediante el análisis de este tipo de cómic japonés, la manera en que una imagen auditiva puede consolidar un texto narrativo expresado en viñetas secuenciales, con personajes de rasgos distintivos, escenas claras y divertidas, idóneas para el goce del lector.

Palabras clave: Manga, imagen, texto narrativo, literatura.

En las diferentes épocas de la historia se encuentran textos de diferentes géneros, estos de una u otra forma dan a conocer una historia o suceso que cumple con una función literaria, ya sea que los autores busquen expresarse, atraer al lector y entretenerlo, concientizarlo; en este sentido, siempre es posible resaltar autores reconocidos que marcaron huella en determinada época, siendo en la actualidad el manga una expresión literaria acogida por gran número de personas de distintas edades por su forma de narrar una historia de manera atractiva y particular.

Tania Lucia Cobos define el manga con las siguientes palabras:

Manga (漫画), es la palabra japonesa con que se conoce en el contexto occidental a las tiras cómicas, historietas o cómics hechos en este país. Traduce literalmente “dibujos caprichosos” o “garabatos” y quienes lo dibujan reciben el nombre de mangaka (2010, p. 3).

Aunque se admite que el manga es un producto japonés, el cual se dio a conocer en el siglo XII gracias al mangaka Osamu Tezuka, llamado dios del manga, se resalta que fueron el británico Charles Wirgman, el francés George Bigot (ambos ilustradores radicados en Japón), y los nipones Rakuten Kitazawa y Kikuo Nakajima, quienes diseñaron el objeto con la animación en viñetas, personajes con rasgos definidos y la serialización que hoy se conoce como manga, pues el estilo anteriormente descrito es el de los animadores mencionados, el cual siguió Osamu Tezuka, además de evidenciar en sus creaciones la influencia de Walt Disney (p.4).

En ese orden de ideas, el manga es un cómic japonés con influencia occidental y estadounidense, que da prioridad a mantener su esencia y origen en las ilustraciones cuya base es el arte satírico japonés; este tipo de cómic relata una historia a través de imágenes detalladas de tal forma que el texto que se emplea es mínimo, y en ocasiones innecesario, pues se puede comprender lo plasmado en el hilo de las imágenes sin necesidad del texto.

El manga cuenta una historia usando imágenes, por ello, se puede considerar como un tipo de texto que pertenece al género narrativo de la literatura; en ese sentido, el manga es una narración donde la imagen es el principal código de comunicación; entretanto, es la secuencia de dibujos la que da a conocer la historia, por ello las ilustraciones son de vital importancia al momento de leerlo, ahí reside la mayor parte de información necesaria para comprender el mensaje; con otras palabras, no es solo una forma que acompaña el texto, la imagen es el texto en sí mismo.

Dice Tania Cobos que las imágenes del manga son “auditivas”, propias para una determinada audiencia, así que hay una cantidad considerable de tipos de mangas, tales como: a) el Shounen (dirigido a una audiencia masculina y con dosis de violencia); b) Shoujo (dirigido usualmente a un público femenino adolescente, con historias de fantasía, magia, amor y aventuras y personajes masculinos feminizados en su apariencia); c) Kodomo (dirigido a niños, historias sencillas, sin carga sexual y generalmente sobre mascotas y niños pequeños); d) Mechas (historias protagonizadas por enormes robots y tecnología avanzada); e) Harem (las protagonistas son un grupo de féminas con un chico como coprotagonista); f) Sentai (las acciones se reparten entre cuatro a cinco protagonistas que trabajan en grupo); g) Jidaimono (ambientado en el Japón feudal); h) Ecchi (de corte humorístico con toques

eróticos); i) Hentai (dirigido a un público adulto de ambos sexos, historias heterosexuales sexualmente explícitas y de alto contenido erótico. Las protagonistas suelen ser adolescentes casi niñas –Lolitas-. Se incluyen escenas con monstruos octopus –que poseen tentáculos-); j) Yaoi (romance entre hombres, pueden ser o no sexualmente explícitas); k) Yuri (romance entre mujeres, pueden ser o no sexualmente explícitas), entre otras (Cobos, p.5).

De los tipos mencionados, el Yaoi es uno de los que cuenta con mayor audiencia, lectores o fans, puesto que, por sus particulares tramas, las historias han llegado a propiciar guiones para series, o animes (series animadas); aunque cabe aclarar que si bien los demás tipos de manga fueron adaptados para series televisivas mucho antes, el tipo en cuestión causó mayor impacto, pues osado mostrar una historia donde los protagonistas son una pareja homosexual de barones en una sociedad conservadora.

Vale señalar que este tipo de “literatura” también busca competir en el mercado editorial; según datos expuestos por Casarín (2016), tres grandes editoriales (Shueisha, Shogakukan y Kodansha²) se reparten el mercado editorial japonés, ocupando el 25 % de la industria editorial japonesa; sin duda, el auge es notorio y se puede evidenciar en los siguientes datos, las primeras producciones de las mencionadas editoriales oscilaban entre 100 y 150 ejemplares por manga aproximadamente, poco después, gracias a su popularización llegaron a producirse 6 millones de ejemplares (p.232).

Las empresas televisivas también dieron acogida a este tipo de entretenimiento, por ende, se han enfocado en seleccionar mangas famosos para que, cuando estos ya tienen un establecido un grupo de seguidores o fans, dar paso a la adaptación de mangas a series que con el mismo grado de aceptación entre el público: esto explica la razón por la cual hoy las series son un fenómeno mundial. Ahora bien, la imagen es un texto visual, una unidad con sentido completo, una composición resultante de la unión de varios signos propios de un sistema; en dicho sistema, los componentes trabajan ligados con el fin de cumplir un propósito específico, constituyendo un conjunto armonioso de formas, luces, colores, sombras, etc. (Adarme, 2016, p.41). Por tanto, leer un manga no es algo complejo, sino un acto de contemplación, dedicación, concentración y aplicación de todos los niveles de lectura, empezando por el literal hasta llegar al nivel crítico. No obstante, hay que diferenciar en

primera instancia que el manga es diferente del comic estadounidense, pues refleja su cultura en sus elementos, por ello se debe leer al estilo de “lectura oriental”, o sea de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo, un estilo completamente opuesto al occidental.

De acuerdo con lo anterior, la lectura y elaboración de este tipo de comics puede confundir, por lo que se pueden hallar guías, tutoriales, cursos que permiten entender mejor la estructura de un manga. A continuación, un ejemplo tomado de: “Sutori: aprendamos a crear mangas juntos” (<http://www.sutorimanga.com/2013/07/vinetas-tipos-de-vineta-en-el-comic-y.html>)

Figura 1

Imágenes modelo de creación de un manga

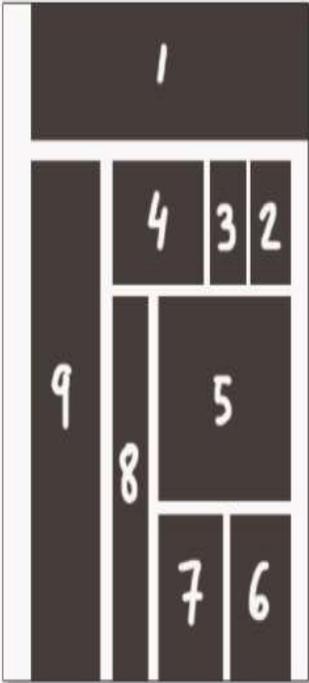
Viñetas

El orden de lectura

Suponiendo derecha-izqda arriba-abajo 

Primero se lee por filas.

Después, una vez dentro de una fila, se recorren las viñetas en horizontal y hacia la izquierda hasta que ésta se termina.

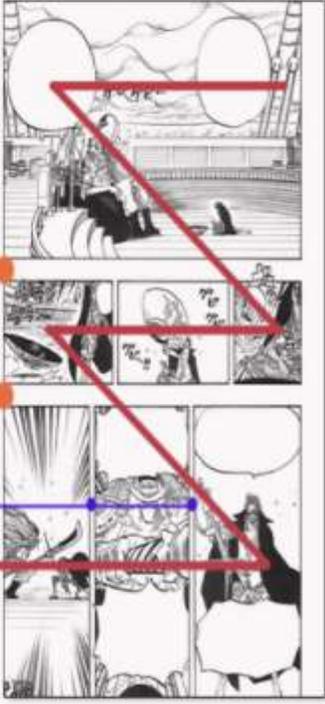


Viñetas

Espaciado vertical
La separación entre viñetas de distintas filas es mayor.

Espaciado horizontal
La separación entre viñetas de distintas columnas es menor.

Sensación visual
El espaciado es correcto porque invita a leer el cómic por filas de forma inconsciente.





sutorimanga.com esquema: Jesulink



sutorimanga.com esquema: Jesulink

No es exagerado afirmar que la lectura de imágenes sirve para educar la mirada. En un mundo saturado de imágenes, saber mirar es una competencia imprescindible. La lectura de imágenes está llamada a convertirse en una de las herramientas más efectivas para que eduquemos la mirada a fin de enfrentar una realidad donde lo visual cobra cada vez más relevancia (Correa, 2013).

Como se ha venido apuntado, la imagen en el manga es todo un entramado de signos, iconos y símbolos. Sin embargo, existen factores generales que permiten la interpretación del manga, por ejemplo, como un primer paso identificar el tipo de imagen característico de este tipo comic. Además, sus trazos en la imagen, tipos de personajes, aunque en la actualidad se conservan mangas a blanco y negro (clásicos) también se encuentran a color y este juega un papel importante; ahí los personajes son supremamente detallados, con rostros delicados, cabello largo, generalmente lacio.

En la actualidad el manga es apreciado entre diferentes sociedades y culturas por sus detalles; así, se sigue el canon de su estructura para retratar idols (celebridades de Corea del sur, cantantes y bailarines) u otro tipo de personajes (actores, presentadores y deportistas, entre ellos uno de los más conocidos es Yuzuru Hanyū el patinador japonés conocido como el rey del hielo y doble campeón olímpico). El entramado de viñetas e imágenes permite que en nuestra mente se forme una sola imagen como resultado de la coherencia que le demos a dicho conjunto. Tal tarea la sintetiza Correa con esta apreciación: “Se suele creer que la lectura de imágenes es directa, poco codificada y, por lo tanto, automática para el espectador. Sin embargo, esto no es cierto. No existe ningún tipo de lectura pasiva, y la lectura de imágenes no es una excepción a esta regla” (Correa, 2013).

En el día a día de cualquier persona aparecen imágenes disímiles que narran historias, por lo que se debe poner atención, analizando los detalles para tener una idea correcta y una visión crítica; en tal ejercicio crítico de la sensibilidad y la inteligencia, el manga puede ser una herramienta propicia para “educar la vista” y, a su vez, entretenernos y divertirnos al pasar de una viñeta a otra, leer y escuchar con los ojos una historia narrada por una serie de imágenes.

Referencias

- Adarme, M. (2016). Una nueva mirada hacia la interpretación de textos narrativos a través del manga como estrategia pedagógica. Trabajo de investigación. Universidad de Nariño. Sistema Institucional de Recursos Digitales- Udenar.
- Barragán, A., Plazas, N. y Ramírez, G. (2016). La lectura de imágenes: una herramienta para el pensamiento crítico. *Educación y ciencia*, 19, pp. 85-103.
- Becerra, D. (2014). El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa. *Espacio, tiempo y forma*, 26, pp. 355-375.
- Casarín, M. (2016). Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social. *Estudios Digital*, 18, pp. 231–234. <https://doi.org/10.31050/re.v0i18.13442>
- Cobos, T. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, 72.
- Correa, J. (2013). La lectura de imágenes 6: ¿Qué significa leer una imagen? [Espanolsinmisterios.blogspot.com.co](http://espanolsinmisterios.blogspot.com.co). El español sin misterios. <http://espanolsinmisterios.blogspot.com/2013/11/la-lectura-de-imagenes-6-por-que-hay.html>