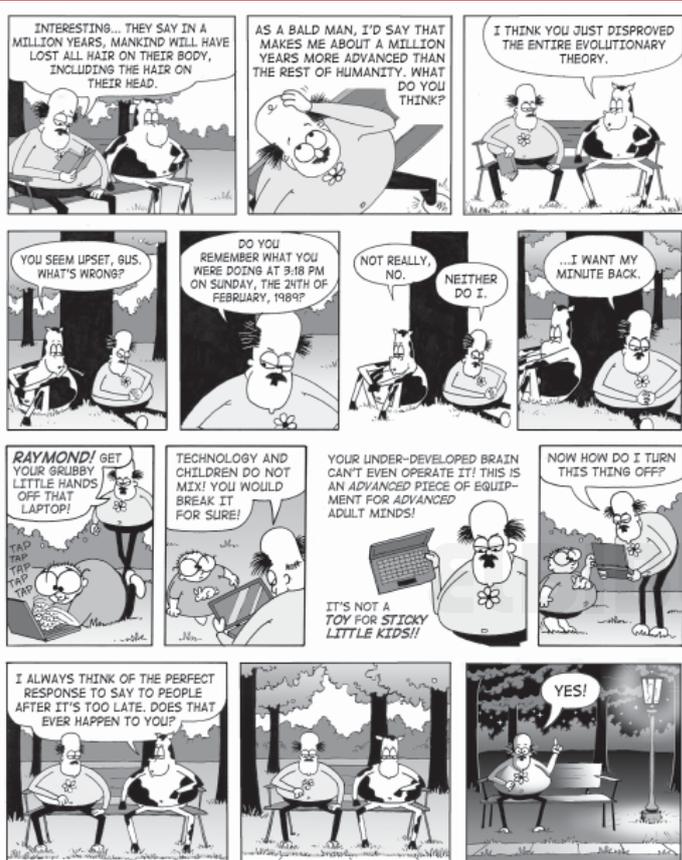


## Las historietas: diferencias entre cómic y Manga.

Muchos grandes lectores comenzaron su odisea leyendo historietas; en una cultura visual como la nuestra es la mejor manera de introducir a un niño al apasionante mundo de la lectura. Todos reconocemos una historieta o cómic cuando lo tenemos en nuestras manos pero en esta ocasión vamos a analizar profundamente su estructura a fin de indagar en aquello que los hace tan fascinantes. ¿Comenzamos?

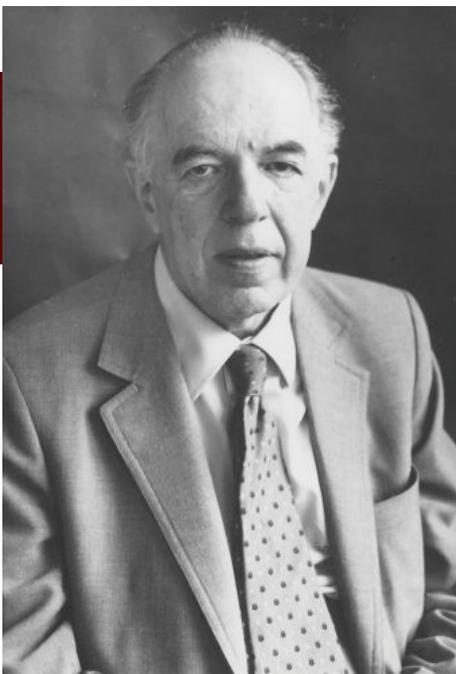


**Existen varios teóricos que tienen su propia definición de los cómics. Javier Coma los caracteriza como una "Secuencia de viñetas o representaciones gráficas que narran una historieta mediante imágenes y texto que aparece encerrado en un globo o bocadillo" o, en su versión más breve, "Narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas" Umberto Eco –semiólogo italiano– dice que "La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. (...). Así, los comics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes"**

Por otra parte, Elisabeth K. Baur establece que "Es una forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen"

M. Dahrendorf dice que en las historietas predomina la acción y son contadas en secuencias de imágenes con un repertorio específico de signos.

Finalmente, M.V. Manacorda de Rosetti aborda la cuestión y postula que "Una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas (Boom, crash, bang, etc.)"



**El cómic es un espejo de la sociedad en la que se origina; a veces un espejo que produce dolor. Como forma de representación se asocia a la cultura de masas; es un producto industrial independientemente de su valoración estética o semiótica.**

Desde esta perspectiva se puede considerar como primer antecedente del cómic a una litografía satírica del siglo XIX, en ella el inglés James J. Gillray caricaturizó a Napoleón Bonaparte.

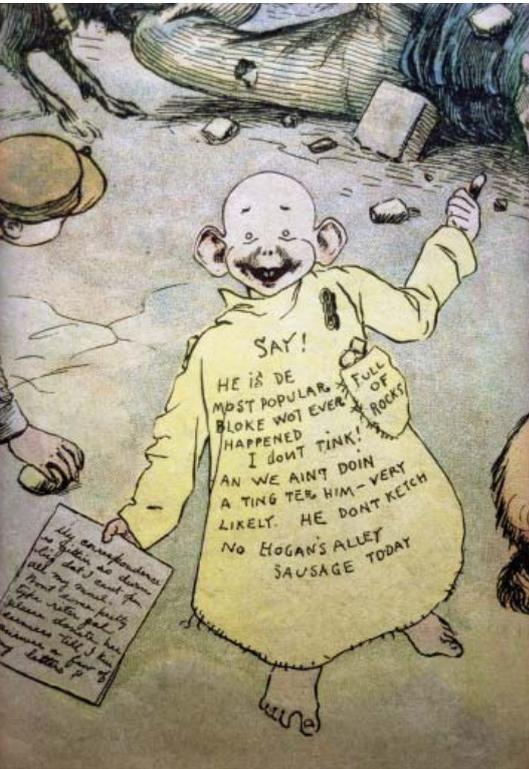
Gombrich, sin embargo, sostiene que el humorista y dibujante ginebrino Rodolphe Töpffer inventó la historieta dibujada, "Las novelas humorísticas en dibujos de Töpffer son inocente antepasados de los sueños manufacturados de hoy. Encontramos todo en ellos, aunque todavía bajo una tonalidad genuinamente cómica".

*Gombrich.*

Según R. Töpffer: "Hay dos modos de escribir cuentos, uno es capítulos, líneas y palabras, y los llamamos Literatura, y otro mediante una sucesión de imágenes, y a este lo llamamos el Cuento de imágenes".

Los primeros Cuentos en imágenes corresponden al año 1829, posteriormente Töpffer realiza un fascículo sobre fisonomía; se lo puede considerar como el primer intento de reflexión sobre el cómic.

Algunos consideran que los dos primeros personajes de historietas fueron creados por el alemán Wilhelm Busch en 1865, Max und Moritz. Entre las influencias en el origen del cómic podemos citar al humor político, el periodismo satírico y a la estética de la ilustración.



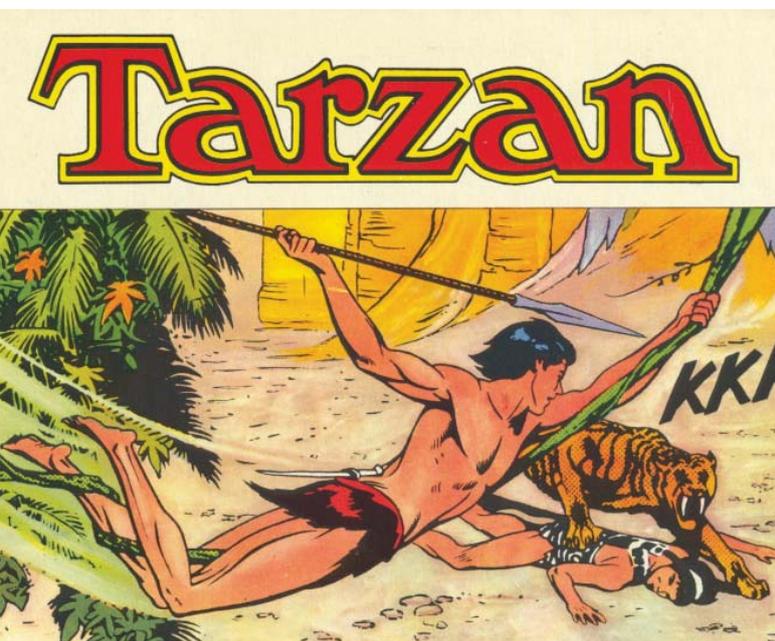
The yellow kid.

**Finalizando el siglo XIX tanto los periódicos en Europa como en Estados Unidos, competían ferozmente por el monopolio de lectores. La modernización de los sistemas de impresión de Estados Unidos va a permitir que a partir de 1893 en los suplementos dominicales apareciera una página en color. En 1895 irrumpe en esta página del "New York World" una viñeta del dibujante Richard F. Outcault que va a sentar las bases del cómic o historieta actual. El personaje que crea es The Yellow Kid, un chico de dientes desaliñados, de rasgos asiáticos, que vestía una camisa de dormir amarilla y que vivía en un callejón.**

En The Yellow Kid se daban, por primera vez, las tres condiciones que -según R. Gubern- permiten identificar al cómic tal como lo concebimos hoy día: secuencia de imágenes consecutivas para articular un relato; permanencia de, al menos, un personaje estable a lo largo de una serie e integración del texto en la imagen.

Las proyecciones económicas que se vislumbraron para el cómic fueron las que determinaron que a comienzos del siglo XX surgieran las grandes agencias encargadas de vender este material dentro y fuera de Estados Unidos.

El monopolio de las grandes agencias va a provocar la estandarización de las historietas y la eliminación de aquellos aspectos que pudieran provocar rechazos en países con otras costumbres. Además, la imposición de un modelo, de una forma sobre otras que, en ese momento, se estaban generando.



La mayor parte de los cómics de la década del 10 y 20 están contados en la exaltación de la vida cotidiana: Gasoline Alley de Frank King, Smitty de Walter Bernd, Blondie de Ching Young.

En 1929 se conforma el género de aventuras a partir de la serie sobre la novela de Edgar Rice Burroughs Tarzán con dibujos de Hal Foster y la primera historieta de ciencia ficción Bulk Rogers de Philip Nowlan como guionista y Dick Calkins como dibujante.

La vida de Al Capone será fuente de inspiración para la creación en 1931 de la primera historieta policiaca: Dick Tracy de Chester Gould.

Tapa de historieta "Tarzan"

Desde esta perspectiva se puede considerar como primer antecedente del cómic a una litografía satírica del siglo XIX, en ella el inglés James J. Gillray caricaturizó a Napoleón Bonaparte en sus comienzos.

Si bien a mediados del siglo XX el monopolio del cómic estadounidense era indiscutible, a partir de la década del sesenta entran al mercado historietas francesas, italianas, alemanas, belgas, españolas y argentinas. El motivo principal de la historieta under (underground) es la marginalidad y todo lo que denunciara una sociedad capitalista cada vez más deshumanizada; en la década del ochenta, conforman la preferencia de los lectores de cómic.

Actualmente conviven diferentes tendencias; tradicionales y con nuevos planteamientos estéticos.

El cómic gira en torno a cinco características:

1.- Narración y diacronía.

2.- Integración de elementos verbales e icónicos.

3.- Serie definida de códigos y convenciones.

4.- Amplia difusión que subordina su creación.

5.- Es principalmente entretenimiento aunque este último punto no es excluyente del cómic.



Dick Tracy.

La diacronía en la historieta se apoya principalmente en la estructura de la viñeta y su secuencia. En el momento de leer una viñeta, la anterior se convierte en pasado y la posterior se lee como futuro. La pauta de lectura viene señalada por el seguimiento izquierda-derecha, coordinado con la lectura de arriba-abajo como complementario. A esto se le llama vector de lectura.

La integración externa se completa en el cartucho por medio de textos que retienen y cambian la atención. En el globo se presentan los fragmentos de carácter dialogal, los que expresan los personajes del cómic.

A continuación detallaremos algunos recursos:

-La cartela es la voz del narrador, no se integra en la imagen, se ubica en la parte superior de la viñeta y su forma es rectangular.

-Cartuchos; superficies normalmente rectangulares en las que se introducen textos verbales más o menos cortos. El cartucho es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas.

- La expresión directa de los personajes, se incorporan por medio del globo o bocadillo.

- Onomatopeyas; palabras como Bang, Boom, Plash, etc. cuya finalidad es poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una especie de transcripción fonética del mismo. Aparecen indicadas en la superficie de la viñeta, sin encontrarse determinada a un tipo concreto de presentación.

Una definición de Código:

*“Inventario de símbolos arbitrariamente escogidos, acompañado de un conjunto de reglas de composición de las palabras codificadas, y a menudo puesta en paralelo con un diccionario... de la lengua natural”.*

Las necesidades sociales y de prestigio social obligan a una derivación progresiva del cómic hacia el campo instructivo.



*Viñetas y diferentes planos que se encuentran dentro de la historieta.*

**La viñeta es la unidad mínima de la significación de la historieta. Unidad espacio-temporal, unidad de significación y unidad de montaje; y al tiempo, unidad de percepción diferencial.**

Se distingue en la viñeta un continente y un contenido.

El continente está formado, normalmente, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página del cómic. Cabe destacar tres aspectos del continente de la viñeta: líneas constitutivas (rectas, curvas, onduladas, etc.), forma (rectangular, cuadradas, triangulares, etc.) y dimensiones.

Se puede especificar dos tipos de contenido: el icónico y el verbal. El icónico puede estudiarse en su dimensión sustantiva y adjetiva. La sustantiva es lo que se representa y la adjetiva son características tales como el movimiento, la expresividad derivada de la información icónica.

El contenido verbal se puede dividir en; contextual o de transferencia, globos y onomatopeyas.

El encuadre es la limitación del espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta. Los planos son los diferentes tipos de encuadre de acuerdo al espacio que se seleccione de la realidad, al ángulo de visión adoptado ó al espacio que ocupe en el papel.



*Gran plano general.*

El formato es el modo de representar el encuadre en el papel; puede ser rectangular (horizontal o vertical), circular, triangular, cuadrado, etc. El formato implica una elección bien diferente del tamaño. La relación entre el espacio, la viñeta y el tiempo real que se requiere para leerla es de gran importancia para crear el ritmo en la historieta.

**Gran Plano General (GPG):** Describe el ambiente donde transcurre la acción; los personajes apenas se perciben y ofrece la información sobre el contexto donde transcurre la acción.

**Plano General (PG):** Entero o de Conjunto: tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje, lo encuadra de la cabeza a los pies y proporciona información sobre el contexto, aunque las referencias al ambiente son menores que en el caso anterior. La figura humana cobra protagonismo, sobre todo, en las viñetas de acción física.



*Plano detalle.*

**Plano Americano (PA):** Encuadra la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano intermedio y sirve para mostrar las acciones físicas de los personajes así como los rasgos de sus rostros.



Ángulo de visión en contrapicada.

**Plano Detalle (PD):** Selecciona una parte de la figura humana o un objeto. En algunas viñetas, un detalle puede ocupar toda la imagen.

**El Plano Medio (PM):** Recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje. Se destaca más la acción que el ambiente y cobra importancia la expresión del personaje.

**El Primer Plano (PP):** Selecciona el espacio desde la cabeza hasta los hombros de la figura. Sobresalen los rasgos expresivos y conocemos el estado psicológico, emocional, etc., del personaje. Un grado más de énfasis en el encuadre pero sin llegar al plano detalle tenemos el primerísimo primer plano (PPP) que toma el rostro desde el mentón hasta la parte de arriba de la cabeza; las expresiones emotivas se destacan sobremanera en este plano.

*El ángulo de visión es el punto de vista desde el que se observa la acción; permite dar profundidad y volumen a la viñeta, así como sensación de grandeza ó pequeñez.*

Tipos de ángulos:

- En el ángulo de visión normal frontal o ángulo medio, la acción ocurre a la altura de los ojos.

- En el ángulo de visión en picado la acción es representada de arriba hacia abajo; éste ofrece la sensación de pequeñez.

- En el ángulo de visión en contrapicado la acción es representada de abajo hacia arriba; da la sensación de superioridad.

- El ángulo cenital es el ángulo picado absoluto y ofrece una visión totalmente perpendicular de la realidad.

- El ángulo nadir es el ángulo contrapicado absoluto.

-El ángulo o plano holandés: Cuando la cámara está ligeramente inclinada, por lo regular a un ángulo de 45 grados. Da idea de inestabilidad.



Ángulo de visión en picada.

*El color es un elemento que juega un papel importante en la composición y puede cumplir diferentes funciones: figurativa, estética, psicológica y significativa. Un mismo color puede utilizarse para significar cosas distintas ya que su uso no está estandarizado.*



El texto que se utiliza en el cómic para representar el sonido cumple las siguientes funciones:

- Expresar los diálogos y pensamientos de los personajes.
- Introducir información de apoyo.
- Evocar los ruidos de la realidad a través de onomatopeya.



El bocadillo es el espacio donde se colocan los textos que piensa o dicen los personajes. Constan de dos partes: la superior que se denomina globo y el rabillo o delta que señala al personaje que está pensando o hablando.

La forma del globo va a dar al texto diferentes sentidos:

- 1.- El contorno en forma de nubes indica lo que piensa el personaje.
- 2.- El contorno delineado de manera temblorosa indica temblor de voz, debilidad, temor, frío, etc.
- 3.- El contorno en dientes de serrucho expresa un estallido, cierta violencia.
- 4.- El contorno con líneas discontinuas indican diálogo en voz queda.
- 5.- Cuando el rabillo del bocadillo señala un lugar fuera del cuadro señala que el personaje que habla no aparece en la viñeta.
- 6.- El bocadillo incluido en otro bocadillo indica las pausas que realiza el personaje en su conversación.
- 7.- Una sucesión de globos que envuelven a los personajes expresa polémica.
- 8.- El globo con varios rabillos indica que el texto es dicho por varios personajes.



El tipo de letra más usado es el de imprenta; según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usarán diferentes tipos.

La metáfora visual es una convención gráfica que expresa una idea a través de una imagen. (Una lamparilla eléctrica para ideas brillantes, garabatos para los insultos, etc.)

Las figuras cinéticas tratan de reflejar una realidad dinámica.





Ejemplo de tira.

Se elige luego, el tipo de plano y ángulo que va a corresponder a cada una de las viñetas. Se establecen los recursos que se van a utilizar para unir las viñetas: cartela, cartucho, fundidos, encadenados, espacios contiguos, tipo y tamaño de formato, etc. Cada uno de estos elementos va a constituir el guión.

El texto escrito complementa la información que se ofrece a través de la imagen conformando una unidad indisoluble; las imágenes necesitan del texto y éste, a su vez, de ellas.

Existen, además, historietas que no requieren de texto, a través de una serie de viñetas pueden mostrarse procesos, situaciones o determinadas actitudes. El cómic puede representar las siguientes variantes: la tira, la página, los libros y álbumes.

1.- **La Tira:** Es una historia desarrollada en tres, cuatro o cinco viñetas; de ser humor, acabará con un chiste.

2.- **La Página:** Formada por una serie de viñetas cuyo número es variable; su extensión es de una, dos, tres o más páginas.

3.- **Los Libros y Álbumes:** Son historias completas que se desarrollan en un volumen o son una recopilación de historietas cortas.



**La historieta conlleva una estructura determinada:**

- A los personajes y espacios se les adjudican determinados valores morales.
- El héroe es él mismo en todas las aventuras.
- Las historias pueden reducirse a una fórmula: los héroes protagonistas vencen a los malhechores.
- A través de la historieta se le transmite al lector una visión del mundo.

**Los factores productor-producto-consumidor:**

- El autor no es autónomo, se rige por las normas de la editorial.
- La editorial tampoco es autónoma, debe apegarse a las demandas del lector.

**Producción de mercancías máximas:**

- Las historietas son mercancía de consumo.
- El productor tiene que producir su mercancía de la manera más barata posible.
- La estructura de las historietas no tienen su origen en el medio en sí, sino en sus condiciones de creación y comercialización.

Comic es un término de origen anglosajón. En español, el nombre más utilizado es historieta o tebeo en España. Este último procede de la revista TBO, publicada por primera vez en 1917.



*Gesto de sorpresa.*

**Al igual que el fotógrafo o el director de cine, el dibujante se vale de la expresión de los personajes y de los diferentes tipos de plano y ángulos para mostrar la realidad a través de los límites de las viñetas.**

En el estudio del cómic, no pueden faltar los gestos. Los dibujantes de cómics han creado un código que permite descifrar el significado de los gestos de los personajes. Aunque existen muchas variantes expresivas, estos ejemplos son muy fácilmente reconocibles:

**Terror, cólera:** el pelo erizado, ojos desorbitados

**Sorpresa:** cejas altas, ojos muy abiertos, boca muy abierta.

**Enfado o cólera:** cejas fruncidas, comisuras de los labios hacia abajo mostrando los dientes.

**Confianza o sueño:** ojos cerrados, boca sonriente.

**Pesadumbre:** cejas con la parte exterior caída, comisuras de los labios hacia abajo.

**Mirada ladeada:** maldad, traición.

**Borrachera o resfrío:** nariz oscura.

**Hipocresía:** boca sonriente que muestra los dientes.

Con respecto a la historieta japonesa conocida como Manga, existen sustanciales diferencias con el cómic aunque esas diferencias se desdibujan debido a la continua influencia de occidente y viceversa.



*Gesto de enfado o cólera.*

Según la investigadora alemana Jaqueline Berndt, Manga significa "historieta dibujada", es decir, el cómic que sigue pautas narrativas de tipo literario con una extensión de 16 páginas, 32 o más de 64, con frecuencia publicadas por entregas durante años en revistas, para ser luego recopilado en forma de colección de varios tomos. El Manga narrativo se conoce desde la década del sesenta pero, originalmente, la palabra Manga abarcaba más de un aspecto.

Se escribía con dos caracteres kanjis; el primero se lee man y significa "cómic, chistoso, distorsionado" y el segundo se lee ga, alude a cualquier imagen pintada, dibujada o impresa. El maestro de la xilografía Hokusai Katsushika utilizaba la palabra Manga para designar a los libros de apuntes que publicó para sus alumnos. Para Hokusai la concepción de Manga no se refería a un croquis o al actual cómic sino una especie de vocabulario icónico o diccionario de imágenes utilizado para el aprendizaje de las técnicas del dibujo figurativo y como mnemotecnia para la memoria gráfica. Los primeros cuatro tomos que publica cumplen con exactitud esta función pero a partir del quinto tomo se enriquecen y aparecen algunas secuencias narrativas por lo que es considerado uno de los antecedentes del Manga.

**Manga significa "historieta dibujada", es decir, el cómic que sigue pautas narrativas de tipo literario con una extensión de 16 páginas, 32 o más de 64, con frecuencia publicadas por entregas durante años en revistas.**

Actualmente –también según Jaqueline Berndt – existe una preferencia por escribir la palabra Manga con los caracteres fonéticos katakana o hiragana que no connotan al cómic pues esa amplitud abarca, además, al animé y al amplio espectro del Manga.

A diferencia del cómic, la inmensa amplitud del Manga conlleva a numerosas clasificaciones; entre ellas tenemos las que toman en cuenta la edad de los lectores, a saber:

**Kodomo Manga:** niñez.

**Shōnen Manga:** adolescentes varones.

**Shōjo Manga:** adolescentes mujeres.

**Seinen Manga:** hombres jóvenes adultos.

**Josei Manga:** mujeres jóvenes adultas.

*Magical girl.*



Esta misma clasificación, se puede subdividir, a su vez en:

**Sentai:** Manga de acción.

**Jidaimono:** Manga histórico.

**Magical girl:** historias de chicas con poderes mágicos.

**Mecha:** robots gigantes.

**Dōjinshi:** Manga amateur.

**Hentai:** Manga con contenido sexual  
(yuri: Manga erótico para mujeres, yaoi:  
Manga erótico hombres)

**Ecchi:** comedia con toques de humor y contenido erótico.

**Gore:** Manga con contenido sangriento.

Estas categorías son las más difundidas en Occidente; si bien coinciden en tres puntos, el Nipón Mangaka Meikan (repertorio de dibujantes japoneses de Manga) –obra de consulta con más de 500 nombres – distingue cuatro categorías más que no se encuentran en estos listados:

-Seiji-fūzoku-Manga: cómic satírico sobre política y vida cotidiana entre otros.

-El Manga del absurdo, similar al anterior.

-Gegika o story Manga: aventuras.



Obras realizada por el artista Katsushika Hokusai.

Teniendo en cuenta esta profusión de clasificaciones; para el análisis es conveniente subdividir el espectro en viñetas y, a su vez, incorporar los ítems anteriores:

Manga de viñeta única.

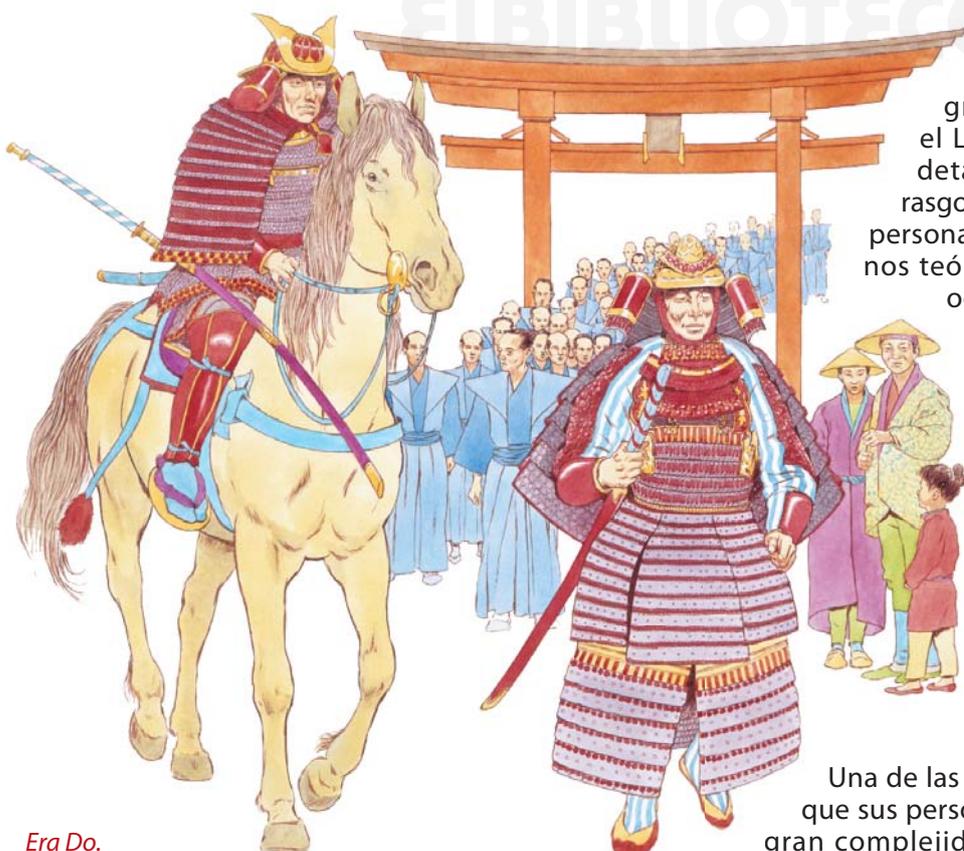
Cómic-strip o Koma-Manga, entre 4 y 12 viñetas.

Manga narrativo: éste se desglosaría en varios géneros según el público lector, el estilo narrativo y el lenguaje icónico; estos subgéneros llevarían a una mayor cantidad de ítems que los anteriormente mencionados.

***Al igual que en la escritura tradicional japonesa, las páginas y paneles se leen de derecha a izquierda, y no como en la historieta occidental. Quizá la mayor influencia que tuvo Occidente en la lectura del Manga fue la lectura en tiras; antiguamente se solía leer, además, de arriba hacia abajo.***

Al contrario del cómic americano, el Manga es un arte que viene desarrollándose en Japón desde hace más de un siglo, influenciado mayormente por los antiguos dibujos que se realizaron durante la Era Edo (1615 - 1868).

Fue en el año de 1814, cuando el artista Katsushika Hokusai comenzó a realizar dibujos protagonizados por el samurai, representando las guerras y sucesos por los cuales había atravesado Japón durante aquel período. Sin embargo,



Era Do.

el fundador de lo que hoy se conoce como Manga moderno, fue sin duda Osamu Tezuka, a quien conocemos gracias a obras como Astroboy, Kinba el León Blanco y La Princesa Caballero. El detalle más destacado que pasará a ser un rasgo de estilo en el Manga es el dibujo de los personajes con enormes ojos expresivos. Algunos teóricos sostienen que esta característica occidental en los Manga también se debió a que para vender un producto japonés en forma masiva se buscaba que los occidentales se vieran reflejados en él.

Desde entonces, muchos autores han utilizado esta misma narrativa para contar sus historias, además de haber surgido una gran variedad de géneros, convirtiendo el Manga en una revolución cultural. Actualmente, existe una gran diversidad de temas, abarcando en su totalidad al mercado de consumo.

Una de las características principales del Manga es que sus personajes son construidos provistos de una gran complejidad emocional por lo que hace que el público pueda identificarse con ellos; en el cómic americano, los superhéroes solían estar lejos de esos rasgos humanos por lo que el Manga fue ganando terreno (aunque actualmente esa tendencia del cómic esté cambiando). Y es que en el mundo del Manga no existen los superhéroes. Los personajes sufren e incluso mueren para dar paso a otra generación.



*Trama Mecánica.*

De esta manera observamos cómo los personajes pueden ganar tras una gran pérdida, o bien, pueden perder la vida después de haber cumplido su cometido.

Los rasgos estilísticos se aprecian en la línea sobre la forma, el modo de contar la historia y la manera de colocar los paneles. Las revistas de Manga son publicaciones semanales o mensuales de entre 200 y 900 páginas. En las revistas de Manga concurren muchas series distintas con entre 20 a 40 páginas por cada una en cada número de la revista. A estas revistas se les conoce como "revistas Manga" o "revistas antológicas" y suelen ser impresos de baja calidad que rondan entre las 200 y 850 páginas de longitud. Son publicaciones en blanco y negro con excepción de la portada y, en ocasiones, algunas páginas de presentación; contienen varias historietas de cuatro viñetas. Si las historias resultan ser exitosas, los capítulos se reúnen en tomos de unas 200 páginas conocidos como tankōbon. El papel y la tinta son de mejor calidad, quienes hayan sido atraídos por una historia concreta de la revista la comprarán cuando salga a la venta en forma de tankōbon.

Una viñeta de un Manga cualquiera está compuesta por 3 elementos:

**Línea:** Sirven principalmente para definir contornos y formar figuras.

**Mancha:** Área de color uniforme, blanca o negra. Su función principal es rellenar contornos.

**Trama:** Son áreas como las manchas pero están rellenas de líneas o puntos, no son uniformes. Pueden ser usadas para crear sombras, volumen, texturas, dinamismo, emociones...

Si las dividimos por el método de creación tendremos tramas mecánicas y tramas manuales, encontramos los diferentes tipos de tramas:

**Tramas mecánicas:** Creadas a partir de procesos mecánicos, por lo que son homogéneas, regulares y precisas. Antes de la edición digital, las tramas estaban impresas en plantillas estandarizadas, muy finas y autoadhesivas. El resultado final tanto digital como con recortes es muy parecido.

**Tramas manuales:** Forman parte del mismo proceso de dibujo, el propio mangaka se encarga de realizarlas. Al estar hechas a mano el mangaka tiene mucho más control sobre ellas, ya que no está limitado al catálogo de tramas mecánicas del mercado. Las tramas manuales son bastas, heterogéneas, aleatorias e irregulares, transmiten más emociones que las mecánicas y por lo general producen más tensión.



*Trama Manual.*



Tanto las tramas mecánicas como las manuales tienen multitud de objetivos y usos en el Manga. Enumeraremos los más importantes:

Distinguir planos.

Distinguir luces y sombras.

Distinguir tonos.

Distinguir texturas: En el Manga se suele utilizar sobre todo en tejidos, cabellos y texturas naturales.

Dar volumen.

Dar tensión: Centra la atención de sus lectores en este elemento concreto produciendo una sensación de tensión cinematográfica.

Existen varios tipos de tensiones:

**Centrar la atención y dar dinamismo:** las líneas de trama dirigen la visión del lector hacia el punto a destacar y permiten al mangaka transmitir al lector la sensación de velocidad y movimiento. Esta es la función principal de las líneas cinéticas, un tipo de trama característico del Manga.

**Reforzar emociones:** Dibujar una escena o rostro emotivo sin que el resultado final sea extremadamente complejo o detallista se consigue a través de las tramas.

Los autores juegan usando los diferentes tipos de trama y sus funciones para dar o reforzar un valor añadido a la obra.

El Manga es una técnica artística imbuida de un gran espectáculo visual plagado de referencias interculturales e intertextuales que componen elementos paródicos; los mangaka actuales utilizan el humor, mezclan la herencia con las imágenes actuales.

Es llamativo que una de las expresiones japonesas típicas muestre los rasgos de época en toda su dimensión. La hibridez y los equívocos interculturales aparecen en la tira Peepo Choo de Felipe Smith que tuvo amplia repercusión. Tanto el cómic como el Manga –debido a sus peculiares características– son una expresión viva de nuestra época; urbanas, heterogéneas y entretenidas se convirtieron en el espejo de la complejidad de nuestro mundo. Como siempre, los artistas observan los matices de nuestra humanidad y nos alimentan con ellas; esa mirada puede ser oriental u occidental pero tiene el mérito de acercarnos a esa elusiva unidad –aunque sea momentáneamente– que se encuentra oculta por las diferencias culturales.

*Peepo Choo.*