



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y**  
**TECNOLOGÍA**  
**CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS**  
**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**TEMA:**

LA INFLUENCIA DEL MANGA JAPONÉS EN LA OBRA DEL ARTISTA  
AKIRA TORIYAMA

Trabajo de titulación previo a la obtención del título en Licenciatura en  
Artes Plásticas

**Línea de investigación:** Desarrollo artístico, diseño y publicidad.

**AUTOR:**

Cristian Josué Bastidas Fiallos

**DIRECTOR:**

MSc. Andrea Janeth Vaca Vaca

**Ibarra – Ecuador – 2026**

## AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN

### A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

| DATOS DEL CONTACTO          |   |                    |            |
|-----------------------------|---|--------------------|------------|
| <b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b> | 1750149740  |                    |            |
| <b>APELLIDOS</b>            | Bastidas Fiallos  |                    |            |
| <b>NOMBRES</b>              | Cristian Josué  |                    |            |
| <b>DIRECCIÓN:</b>           | Quito, Av. Galo Plaza Lasso y José María Borrero, quinto piso |                    |            |
| <b>EMAIL:</b>               | cjbastidasf@utn.edu.ec  |                    |            |
| <b>TELÉFONO FIJO:</b>       |   | <b>TEL. MOVIL:</b> | 0998190409 |

| DATOS DE LA OBRA               |  |
|--------------------------------|--|
| <b>TÍTULO:</b>                 | La influencia del manga japonés en la obra del Artista Akira Toriyama                        |
| <b>AUTOR (ES):</b>             | Cristian Josué Bastidas Fiallos  |
| <b>FECHA: AAAMMDD</b>          | 2026-05-02   |
| <b>EMAIL:</b>                  | cjbastidasf@utn.edu.ec   |
| SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO    |  |
| <b>PROGRAMA</b>                | <input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b> |
| <b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b> | Licenciatura en Artes Plásticas  |
| <b>ASESOR/DIRECTOR</b>         | MSc. Andrea Vaca   |

## AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Cristian Josué Bastidas Fiallos, con cédula de identidad Nro. 1750149740, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

Ibarra, a los 5 días del mes de febrero de 2026

### EL AUTOR:



Cristian Josue Bastidas Fiallos



.....  
Cristian Josué Bastidas Fiallos  
C.C.: 1750149740

## CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 5 días del mes de febrero de 2026

### EL AUTOR:



Cristian Josue Bastidas Fiallos



.....

Cristian Josué Bastidas Fiallos  
C.C.: 1750149740

# CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 5 de febrero de 2026

MSc. Andrea Janeth Vaca Vaca

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



Andrea Jhaneth Vaca Vaca



.....  
MSc. Andrea Janeth Vaca Vaca

C.C.: 1003774906

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación “La influencia del manga japonés en la obra del Artista Akira Toriyama” elaborado por Cristian Josué Bastidas Fiallos, previo a la obtención del título de Licenciado en Artes Plásticas, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



(f):.....  
MSc. Vinicio Echeverría  
C.C.: 1002523874



(f):.....  
MSc. Andrea Janeth Vaca Vaca  
C.C.: 1003774906



(f):.....  
Msc. Marcelo Cervantes B.  
C.C.:1001701141

## RESUMEN

La presente investigación analizó al artista Akira Toriyama y su producción como producto cultural del manga, mediante un enfoque cualitativo de carácter fenomenológico y un diseño explicativo–descriptivo. El estudio consideró dos universos de análisis: personas aficionadas al manga y anime, y participantes con escasa o nula relación con estas manifestaciones culturales. La muestra se conformó a partir de eventos relacionados con el anime, espacios públicos y cursos de la Universidad Técnica del Norte, con el apoyo de creadores de contenido en YouTube. La recolección de datos se realizó mediante encuestas e investigación bibliográfica, utilizando instrumentos validados como cuestionarios cerrados, videos, archivos PDF y páginas web. El análisis, desarrollado con el software Atlas.ti, evidenció un alto reconocimiento de Dragon Ball. No obstante, se identificó un conocimiento limitado sobre su autor, lo que sugiere que la popularidad de la obra eclipsa la figura del creador. Se concluye que Dragon Ball es un ícono cultural intergeneracional, aunque existe poco interés por profundizar en la trayectoria de Toriyama.

**Palabras clave:** Akira Toriyama; Manga; Dragon Ball; Influencia; Comic; Creación

## ABSTRACT

This study examines Akira Toriyama as a key manga artist and analyzes the cultural reach of his works—especially Dragon Ball—in Western contexts. A qualitative, phenomenological approach was adopted, using an explanatory–descriptive design. Two participant groups were considered: (1) individuals linked to otaku culture and (2) people with little or no interaction with manga/anime. Data were collected through closed-ended surveys administered in anime-themed events, public spaces, university courses at Universidad Técnica del Norte, and online live streams. Bibliographic/documentary research complemented the survey data. Information was analyzed with Atlas.ti. Results show a very high recognition of Dragon Ball and its main character among the general public, while knowledge of the author (Akira Toriyama) is comparatively low. The study concludes that Dragon Ball has become a widely shared popular icon, whereas Toriyama’s authorship remains more strongly recognized within niche audiences (otaku), suggesting further research on other manga works and on manga as an artistic pathway.

**Keywords:** Akira Toriyama; Manga; Dragon Ball; Influence; Comic; Creation

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

|   |    |
|---|----|
| ÍNDICE DE CONTENIDOS .....  | 8  |
| ÍNDICE DE FIGURAS .....   | 10 |
| INTRODUCCIÓN .....  | 11 |
| CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....  | 13 |
| 1.1.1.1.    Manga.....  | 13 |
| 1.2. Historia del manga.....  | 13 |
| 1.2.1. Tipos de manga .....   | 14 |
| 1.2.2. Géneros y Demografías .....                                      | 14 |
| 1.2.2.1. Demografías .....  | 14 |
| 1.2.2.2. Géneros .....  | 15 |
| 1.2.3. Composición de un manga .....                                    | 16 |
| 1.3. Manga y anime .....  | 16 |
| 1.4. Cultura Otaku .....  | 17 |
| 1.4.1.1. Akira Toriyama.....  | 17 |
| 1.5. Técnica y estilo.....  | 18 |
| 1.6. Obra de Akira Toriyama.....  | 19 |
| 1.7. Tori-bot.....  | 19 |
| 1.8. Impacto y trascendencia de la obra.....                            | 20 |
| CAPÍTULO II: METODOLOGÍA.....   | 21 |
| -Tipo de Investigación .....  | 21 |
| -Técnicas e instrumentos de investigación.....                          | 22 |
| -Preguntas de investigación y/o hipótesis .....                         | 24 |
| Matriz de operacionalización de variables o matriz diagnóstica.....     | 24 |
| -Participantes .....  | 27 |
| -Procedimiento y plan de análisis de datos .....                        | 27 |
| CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....                              | 30 |
| -Presentación general de los resultados .....                           | 30 |
| -Análisis de resultados por categorías.....                             | 30 |
| a. Reconocimiento del personaje y de la obra.....                       | 30 |
| b. Percepción de Dragon Ball como ícono e influencia cultural .....     | 30 |
| c. Invisibilidad relativa del autor Akira Toriyama .....                | 31 |
| d. Conocimiento del manga/mangaka y del origen (manga → anime)<br>..... | 31 |
| e. Significación, valores y memoria afectiva .....                      | 31 |

|   |    |
|---|----|
| f. Controversias culturales y recepción social en Latinoamérica ..... | 31 |
| g. Reacción ante la muerte de Akira Toriyama.....                     | 32 |
| h. Discusión integradora.....   | 32 |
| i. Limitaciones del estudio.....                                      | 32 |
| CAPÍTULO IV: PROPUESTA ARTÍSTICA .....                                | 33 |
| Título de la Obra.....  | 33 |
| Presentación .....  | 33 |
| Referentes.....   | 33 |
| Descripción de obra.....  | 34 |
| Contextualización .....   | 34 |
| Proceso creativo .....  | 34 |
| Interpretación de obra.....   | 73 |
| Ficha Técnica .....   | 74 |
| Plan de Realización .....   | 74 |
| Plan de Montaje.....  | 74 |
| Plan de Desmontaje .....  | 74 |
| Conclusiones de la Propuesta Artística .....                          | 74 |
| CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....                                 | 76 |
| RECOMENDACIONES.....  | 77 |
| BIBLIOGRAFÍA .....  | 78 |
| ANEXOS .....  | 81 |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| Figura 1. Boceto de Tóribot y sus expresiones. Autoría propia .....                                   | 35 |
| Figura 2. Boceto cabeza de Tóribot y distintas vistas. Autoría propia .....                           | 36 |
| Figura 3. Escritura del guión del manual. Autoría propia .....  | 36 |
| Figura 4. Boceto de las hojas 1-11 del guión. Autoría propia .....                                    | 37 |
| Figura 5. Boceto de las hojas 12-20 del guión. Autoría propia .....                                   | 37 |
| Figura 6-27. Bocetos digitales de las hojas 1-22 del manual. Autoría propia .....                     | 43 |
| Figure 28-31. Bocetos digitales con cambios de las hojas 4, 8, 9, 21 del manual. Autoría propia ..... | 44 |
| Figure 32-53. Delineado y coloreado digital de las hojas 1-22 del manual. Autoría propia .....        | 49 |
| Figure 54. Delineado y coloreado de la portada del manual. Autoría propia.....                        | 50 |
| Figure 55-77. Portada y hojas ya terminadas del manual. Autoría propia .....                          | 72 |
| Figure 78. Manual en exposición de la UTN. Autoría propia .....                                       | 73 |
| Figure 89-82. Encuestas realizadas. Autoría propia.....   | 84 |
| Figure 93-87. Participación de los encuestados. Autoría propia .....                                  | 86 |

## INTRODUCCIÓN

La investigación abordó la obra de Akira Toriyama y la manera en que esta formó parte de su vida. A partir de la revisión de su biografía, la búsqueda bibliográfica permitió comprender sus ideas, sus procesos creativos y cómo llegó a convertirse en una figura cultural a nivel mundial.

El presente trabajo abordó el manga como fenómeno cultural y estético, rastreando su desarrollo desde las primeras manifestaciones gráficas vinculadas a la tradición japonesa hasta su consolidación como lenguaje narrativo propio, diferenciado del cómic occidental. En este recorrido, se reconoce el papel fundamental que ha tenido la hibridación entre lo local y lo global: por un lado, la profunda raigambre cultural del manga en la historia visual de Japón; por otro, su adaptación formal y temática para dialogar con las lógicas del mercado internacional, especialmente a través de la influencia del cómic tradicional que facilitó su recepción en Occidente.

En este contexto, la figura de Akira Toriyama se vuelve central. Sus obras, y particularmente Dragon Ball, no solo funcionaron como puente entre Japón y Latinoamérica mediante las adaptaciones animadas, sino que contribuyeron a moldear imaginarios, estilos de dibujo, formas de consumo y modos de narrar en múltiples generaciones de lectores y espectadores. Por ello, este estudio se propone indagar en la especificidad del manga frente al cómic, al tiempo que examina el impacto de Toriyama y su legado a través de preguntas clave: ¿de qué manera Dragon Ball influyó en el público y la cultura visual de Occidente?, ¿cómo se han proyectado otras obras del autor más allá de las fronteras japonesas?, ¿qué dimensiones alcanza su influencia en términos estéticos, narrativos y comerciales?, ¿cómo se nutrió Toriyama para construir su estilo de manga?, y ¿por qué Dragon Ball logró —y mantiene hasta hoy— un auge tan significativo en el panorama cultural contemporáneo?

A partir de estas interrogantes, la investigación busca comprender no solo la historia y evolución del manga, sino también la forma en que una obra emblemática y su creador pueden transformar la relación entre Oriente y Occidente, influyendo en la producción artística, la industria del entretenimiento y la construcción de identidades juveniles en nuestra región.

Para contestar lo cuestionado, se plantean los siguientes objetivos:

Como objetivo General: Analizar la obra de Akira Toriyama y cómo su propuesta artística influyó en la creación de futuros mangas.

Y con los siguientes objetivos específicos:

- Revisar la obra y la bibliografía de Akira Toriyama y su proceso de creación.
- Comparar el estilo de manga de Akira Toriyama con otros estilos de manga.
- Identificar como la obra de Akira Toriyama impacto en la sociedad occidental.
- Elaborar un manual que permita enseñar cómo realizar un manga.

La investigación amplió el conocimiento sobre el manga como producto artístico. Con este enfoque, se abrieron puertas para que surgiera interés en indagar cómo otras obras y otros artistas mangakas han generado un impacto social, cultural y artístico en el mundo.

El trabajo presentó la historia del manga, destacando los puntos más decisivos en su evolución. Se indagó sobre sus variaciones y enfoques artísticos, y su conexión con las producciones animadas, al mismo tiempo en que se revisa como está compuesto para entender cómo se diferencia del comic tradicional. También se profundizó en la vida de Akira Toriyama para entender cómo, a través del manga, logró llegar al pensamiento de todo el mundo. El analizar sus obras y estilo de dibujo permite entender como destacó al punto de volverse una influencia artística y cultural para distintos medios artísticos.

# CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

El presente trabajo de investigación, abordará la definición y evolución histórica del cómic japonés, denominado manga, con el objetivo de identificar las características que lo diferencian del cómic occidental. De igual manera, se explorará el trayecto profesional del artista Akira Toriyama, como autor referente del manga en los siglos XX y XXI.

## 1.1.1.1. Manga

El manga, o cómic japonés, es un libro de narrativa visual y literaria. Se diferencia del cómic occidental por ser a blanco y negro, o en escala de grises, enfocándose en distintas temáticas e historias, teniendo un orden de lectura de derecha a izquierda, contrario al orden de lectura occidental.

La palabra manga (漫画) proviene de los kanjis “man” (漫), que significa “informal”, y “ga” (画) que significa “dibujo”, dan como significado “dibujo informal, garabatos, o dibujos caprichosos” (Canal Antonio Garcia Villaran, 2023; Canal Yotaro, 2022; Fernández, s.f.). Esta definición proveniente de su escritura encaja con las primeras versiones que el cómic japonés ha tenido a lo largo de 900 años.

## 1.2. Historia del manga

El cómic japonés, o manga, tiene sus orígenes en épocas clásicas de Japón, específicamente entre el periodo Heian (794-1192) y el periodo Kamakura (1192-1333), destacando los Choju-giga del siglo XII, que eran dibujos satíricos de la sociedad japonesa retratados con animales antropomórficos; posteriormente, en el periodo Edo (1615-1868), los grabados Ukiyo-e realizados por Katsushika Hokusai, serían parte fundamental en la evolución del manga al ser referidos por el artista con el término “manga”.

El término «manga» fue acuñado por Katsushika Hokusai (1760-1849), el gran artista del ukiyo-e, autor de «La gran ola de Kanazawa». Hokusai realizó una colección de bocetos de escenas comunes, y los denominó «manga» (...)

(...) Si lo que conocemos como manga es una narración gráfica, entonces la definición le vendría como anillo al dedo al Chōjū-giga, que «narra» (...) la vida y costumbres de la sociedad de la época. (Japonerías, 2022, párr. 8-9)

En el siglo XIX, las primeras versiones del cómic americano entraron en oriente a través de los autores George Bigot y Charles Wirgman, quienes influyeron en el estilo narrativo y gráfico de los japoneses, resultando en que sean más dinámicos y con globos de diálogo. Consecuentemente, el manga se incorporó en el mercado mediante el surgimiento de revistas que se dedicaron exclusivamente a su publicación. Según el periodista audiovisual Moisés Fernández, señala a Wirgman como pionero de este producto,

volviéndose base de inspiración para las primeras revistas japonesas de manga:

La revista Punch (1841) fue el modelo para los cómics The Japan Punch (1862 - 1887) de Wirgman. Kanagaki Robun y Kawanabe Kyosai fueron los creadores de la primera revista de manga japonesa, llamada Eshinbun Nipponchi (1874), mostrando la alta influencia de Japan Punch y Wirgman. (s.f., párr. 5)

Este inicio seguiría forjando el mercado manga, primero en Japón, y posteriormente, expandiéndolo al mundo. Bigot y Wirgman desarrollaron modelos de publicación que se inspirarían en revistas occidentales, se implementarían y mejorarían, en nuevas editoriales de revistas de manga.

Posterior a la Segunda Guerra Mundial, el manga tuvo un salto enorme que marcó un antes y después en la forma de realizarse gracias a un joven mangaka, de nombre Ozamu Tezuka, actualmente renombrado como “el Dios del Manga”. Empezaría esta nueva época con la obra La Nueva Isla del Tesoro, la que le abriría las puertas a colaboraciones con la revista Manga Shonen, donde, posteriormente, publicaría su emblemático Astroboy. El éxito de Tezuka brindó nuevos caminos para el manga, y sus adaptaciones, reflejándose en el surgimiento de historias más oscuras y complejas como Akira, de Katsuhiro Otomo (CurioSfera, s.f.).

### **1.2.1. Tipos de manga**

El manga, desde su nuevo inicio, gracias a Ozamu Tezuka, se enfocó en brindar una gran variedad de historias que se caracterizan y diferencian a través de demografías, término que referencia la edad a la que se dirige la historia; y géneros, que definen la temática y el estilo narrativo de la misma; para la publicación de manga, se concretan dos formatos de publicación principales.

Manga serializado: consiste en una historia dividida en capítulos, los cuales pueden comprender desde dos capítulos o más, publicándolos de manera semanal, quincenal o mensual. Cada capítulo suele tener entre 15 y 50 páginas, aunque esta cantidad puede variar según el autor prefiera y por el tiempo entre fechas de publicación.

One-shot: consiste en una historia auto conclusiva, es decir, se desarrolla y finaliza en un solo capítulo, cuya extensión puede variar entre 15 a 90 páginas, dependiendo del autor.

### **1.2.2. Géneros y Demografías**

La variedad del manga se determinó gracias a apuntar a distintos públicos, guiándose a través de la edad objetiva y del tipo de historia que sería narrada.

#### **1.2.2.1. Demografías**

Son las divisiones del público según la edad a la que se van a dirigir la historia, “tanto los dibujos manga como el contenido de los textos de estas novelas gráficas pueden tener un carácter mucho más infantil, adulto, masculino o femenino” (Rodríguez, s.f., párr. 20).

- **Kodomo:** Demografía para las historias infantiles, «va dirigido a pequeños de 10 años o menos, ya que la palabra literalmente significa “niño” en japonés» (Dondé, 2022, párr. 3).
- **Shonen:** Demografía enfocada es historias de aventura y luchas, haciendo un poco de lado lo infantil, “esta es la categoría más popular (...), siendo dirigida a hombres jóvenes y adolescentes de 12 a 18 años” (Dondé, 2022, párr. 4).
- **Shojo:** Demografía equivalente a la shonen, pero con enfoque a mujeres. “Comúnmente se destacan por tener historias enfocadas al romance y al drama” (Dondé, 2022, párr. 5), explorando las emociones románticas de las jóvenes.
- **Seinen:** Demografía con un enfoque más maduro, lo infantil queda totalmente fuera, es “dirigida a hombres adultos de 18 a 40 años, (...) se distingue por tener historias con temas más complejos, abordando cuestiones de política, ciencia o filosofía” (Dondé, 2022, párr. 6).
- **Josei:** Demografía equivalente a la seinen, con enfoque a mujeres adultas y aborda temas de “relaciones románticas (...) más realistas, maduras y sexualmente explícitas” (Dondé, 2022, párr. 7).

#### 1.2.2.2. Géneros

Son la forma de determinar de qué va a tratar la historia, enfocándose en señalar la temática y la ambientación, existe una gran variedad de géneros que, a su vez, pueden ser combinados para que la historia sea más variada, compleja e interesante (Dondé, 2022; Mompeán Mayol, 2020; Rodríguez, s.f.). A continuación, se enlistan los más relevantes.

- **Isekai:** hace referencia a las aventuras de un protagonista que es transportado o reencarnado en otro mundo de fantasía y magia (Mompeán Mayol, 2020; Rodríguez, s.f.), se destaca su contraparte, el isekai inverso, donde el protagonista ya proviene de un mundo de fantasía, pero es transportado o reencarnado en otro mundo normal y sin magia.
- **Gakuen:** se refiere a una ambientación escolar, principalmente en historias de adolescentes en época de preparatoria (García y Talasz, s.f.).
- **Mecha:** consiste en mundos donde la acción y la trama rodea el uso de robots de gran tamaño con tripulación humana o de trajes tecnológicos y robóticos (García y Talasz, s.f.; Mompeán Mayol, 2020).
- **Gore:** es lo grotesco de las tramas con violencia extrema y escenas sangrientas y viscerales sin censura (Rodríguez, s.f.).
- **Nekketsu:** representa una historia que enfoca la acción y las peleas como eje principal de la trama (Dondé, 2022; Rodríguez, s.f.), siendo muy común combinar este género con la demografía Shonen.
- **Spokon:** trata sobre deportes, cualquier tipo de deporte se enmarca como eje principal de la historia (Dondé, 2022; Mompeán Mayol, 2020; Rodríguez, s.f.).
- **Harem:** es una trama romántica donde el protagonista se rodea de un grupo de mujeres enamoradas de él, este tiene su inverso, donde el protagónico se lo lleva una mujer (Dondé, 2022; García y Talasz, s.f.; Rodríguez, s.f.).

- **Hentai:** muestra historias sexualmente explícitas, con escenas sin censura del acto en la trama (García y Talasz, s.f.; Mompeán Mayol, 2020; Rodríguez, s.f.).
- **Ecchi:** acoge historias eróticas, comúnmente con toque humorístico, pero con escenas de desnudos de mujeres, casi de cuerpo completo, sin llegar a lo sexual como el hentai (Dondé, 2022; García y Talasz, s.f.; Mompeán Mayol, 2020; Rodríguez, s.f.).
- **Romance:** narra historias de amor, historias donde el romance es el eje y meta de la historia (Dondé, 2022), se destaca el rom-com (término para “romantic comedy” o “comedia romántica”) el cual suma acontecimientos de humor a la narrativa.
- **Yuri y Yaoi:** hacen referencia a historias de relaciones románticas entre dos personas del mismo género: Yuri es entre dos mujeres, y Yaoi es entre dos hombres (García y Talasz, s.f.; Mompeán Mayol, 2020; Rodríguez, s.f.).

Hay que tener en cuenta que los géneros son muchos más de los enlistados, todos teniendo su esencia para que la historia sea narrada, lo cual, queda en decisión del mangaka cual, o cuales géneros usar para sus historias.

### 1.2.3. Composición de un manga

La forma que el manga toma para construir su narrativa es mediante gráficos y diálogos, para lograr esto, hay que entender cómo se estructura cada gráfico y como se construye y se ubica cada diálogo, además de tener páginas de información y portadas que acompañan la historia.

La composición de un manga engloba todo lo que ayuda a que se cuente la historia y atrape a su lector, lo que le da ese gancho que caracteriza este tipo de comic en su variedad de tramas.

Los comics y manga no son solamente imágenes, son una secuencia de imágenes, con globos de texto, y que se supone, cuentan una historia. (...) El cómo se ve, es solo una parte de la ecuación de este arte, y no podemos dejar de lado el cómo se cuenta, y esto último va más allá de solamente el guion.

(...) Un buen comic o manga no necesariamente debe tener un buen dibujo, pero si, es indispensable que posea una narrativa digna.

### 1.3. Manga y anime

Gracias a las obras de Tezuka, el manga obtuvo gran aceptación en Japón, provocando la creación de productos para promocionar este formato. El anime, originalmente, surgió como herramienta promocional de las historias de manga. En el presente, el punto de vista promocional del anime ha cambiado a un producto independiente, en muchos casos, desvinculándose de la necesidad de una obra ya existente para ser creado.

En décadas pasadas, el anime era un medio publicitario para cualquier producto gráfico literario, en comparación de la actualidad (Canal Max Origins, 2024), donde hay animes con historias originales que no adaptan una ya existente. Esta conexión y desconexión de la animación japonesa se diferenció de la animación occidental, teniendo una gran

variedad de tramas e historias que se expandirían al mundo fuera de Japón, generando un nuevo mercado con el objetivo de llegar con el anime a nivel mundial.

#### **1.4. Cultura Otaku**

Los Otakus, constituyen un grupo cultural que surgió en el siglo XX, impulsados por el fanatismo a las series anime. Según la definición de Étienne Barral citada por Luis Perillán, los otakus son descritos como “inadaptados sociales que se refugian en un mundo virtual” (1999, p. 22 citado en 2009, p. 10), sin embargo, en Japón, el término “otaku” se refiere a personas que tienen un fanatismo casi obsesivo hacia alguna actividad o figura específica.

Este rasgo se expandió entre quienes consumían las producciones niponas cuando empezaron a ser exportadas a occidente:

Uno de los primeros países donde llega la nueva subcultura Otaku es Estados Unidos. Este país se encargó de difundir más la subcultura Otaku. Además, fue el país que realizó la segunda convención más relevante del anime y manga llamado Otakon. (Anticona Verástegui et al. 2015, p. 12)

Anteriormente, considerarse otaku era visto negativamente en varios países, provocando el desprestigio hacia esas personas, con visiones displicentes relacionadas a la forma de actuar y socializar de los otakus (Perillan, 2009), pero en la actualidad, estos puntos de vista cambiaron, mayormente a partir de la pandemia del 2020.

De forma personal, el rechazo a los otakus surgió por la creencia de que la animación es un producto infantil, una percepción que ha sido desmentida por numerosas producciones de animación, tal como Guillermo Del Toro en 2023, declaró al recibir un Oscar por la película animada Pinocho, “la animación es cine, la animación es un género, la animación esta lista para llegar al siguiente nivel” (Canal Teresa Salazar, 2023, 0m59s). Varios proyectos animados retratan a este arte como un género y no como un producto, es una herramienta cinematográfica para contar una historia que pueda llegar a ser un canal entre los consumidores y los sentimientos, pensamientos y creaciones del creador.

##### **1.4.1.1. Akira Toriyama**

Akira Toriyama nació el 5 de abril de 1955, reconocido mangaka a nivel nacional por ser el creador de obras como Dragon Ball y Dr. Slump. Su enfoque narrativo incorporaba elementos de comedia en historias hilarantes que conectaban con los lectores. Desde muy joven Akira empezó en el dibujo, inspirado por las obras y producciones de Disney y de Ozamu Tezuka. Estudió una carrera de diseño gráfico y comenzó su trayecto laboral en una compañía de publicidad, aunque su inconformidad en el trabajo lo llevó a renunciar.

Tras su renuncia, Akira participó en concursos de manga realizados por la editorial Shueishia, logrando el interés de uno de los editores, Kazuhiko Torishima, quien le daría trabajo dentro de Shueisha, lo que le permitió publicar sus mangas. Su primera obra publicada fue Wonder Island, posteriormente creó y publicó Dr. Slump, obra ganadora del premio Shogakukan a mejor manga, y que rompió records con su adaptación animada, que llevo casi un año después.

Durante este transcurso en Shueishia, Akira abrió su propio estudio manga, Bird Studio, donde pudo trabajar con más calma. A raíz de que Akira quería finalizar con Dr. Slump, su esposa Yoshimi Kato y Torishima le sugerirían a Akira crear una historia de artes marciales, dada su afición por las películas de acción occidental y de kung fu. Influenciado en el relato chino del Rey Mono, Viaje al Oeste, Akira Toriyama desarrolló Dragon Boy y Las Aventuras de Tongpoo, historias que condujeron a la creación de Dragon Ball, obra que resultó en un gran éxito y que se convirtió en un fenómeno cultural.

Tras casi 10 años de trabajar en Dragon Ball, Akira tenía el objetivo de finalizar la obra, esto a raíz del cansancio, la edad y la constante intromisión de Torishima en el proceso creativo. Akira nunca le agrada crear historias largas, fue una persona que se centraba en lo sencillo, tal como explica el video del canal «Anzu 361»:

Toriyama ya comenzaba a sentir el cansancio, y el señor Torishima comenzó a meterse mucho más en el proceso creativo de Dragon Ball, (...) es bien sabido que Toriyama llegó a enfadarse, incluso tenía deseos de acabar Dragon Ball, pero debido a su enorme popularidad, se le negó esta posibilidad, (...) recordemos la personalidad de Toriyama, él no es como la mayoría de japoneses trabajadores, él es más como un espíritu libre, necesita sentirse completamente en paz e inspirado para poder trabajar a su cien por ciento, sino lo consideraba más una obligación que un gusto. (2020, 11m12s)

Al concluir Dragon Ball, Akira se apartó de los estrictos plazos editoriales, lo que le permitió mayor libertad para trabajar. Sin embargo, su participación creativa sobre productos relacionados con su obra más famosa no desapareció, se le permitió ser creador y asesor de diseños de personajes para videojuegos, la serie Dragon Ball GT y para películas derivadas hechas por Toei Animation. No obstante, en 2013 Toriyama se involucró de forma más activa con el universo de Dragon Ball, participando en un OVA, un video de animación original destinado a salir solo en forma física, y en la película de Dragon Ball Z, La Batalla de los Dioses. En 2015 se anunció oficialmente su regreso junto a un nuevo manga secuela de nombre Dragon Ball Super, obra que llegó en manga, escrita por Akira, pero dibujado por Toyotaro, y en anime, realizado por Toei Animation.

### **1.5. Técnica y estilo**

Akira Toriyama, desarrolló su estilo de dibujo inspirándose de Astroboy de Osamu Tezuka, y la película 101 Dálmatas de Disney. Su enfoque inicial se caracterizó por ser redondo y caricaturesco, semejante al estilo chibi donde se dibujan cabezas grandes y cuerpos pequeños, enfatizando la naturaleza cómica de sus primeras obras. La evolución de su arte es evidente en la obra de Dr. Slump, donde los diseños son más estilizados y detallados, lo cual se refleja en el uso simple de luces y sombras, de igual forma, las proporciones están mejor construidas (Canal BeerusOutsider, 2021).

Para Dragon Ball, el estilo de dibujo nace de una fusión entre lo caricaturesco y simple de sus primeras obras, con la estilización y realismo de Dr. Slump. A medida que avanzaba la historia, el estilo se volvió más robusto, detallado y recto. Los ojos, por ejemplo, pasaron de redondeados a rectangulares, esto se hacía notable en los momentos de seriedad y enojo de los personajes (Canal BeerusOutsider, 2021), este tipo de cambios artísticos al diseñar personajes, volvió inconfundible al estilo que Toriyama pulía a través

de sus obras.

En la actualidad, el estilo de dibujo de Akira Toriyama, condensa lo redondeado de sus primeras obras, con lo detallado y esbelto de Dragon Ball, añadiendo la exploración del arte digital, lo que le permitió crear diseños esbeltos, estilizados y flexibles. Esta síntesis se caracterizó por mayores detalles y manejo suave de luces y sombras con degradados, esto lo podemos ver en ilustraciones oficiales y en el manga de Sand Land (Canal BeerusOutsider, 2021; Canal Saensca, 2022).

Teniendo clara la evolución artística de Akira, encontramos que logró crear una identidad artística propia, que sin importar en que época, o que origen tuvo, sobresale como único, un arte que busca conectar, no solo con la impresión visual, sino que también con las emociones del lector.

### 1.6. Obra de Akira Toriyama

Akira Toriyama no alcanzó el éxito como mangaka de inmediato, pocas obras tuvieron una mayor aceptación por el público, a pesar de mantener su toque cómico característico en todas; a continuación, según la recopilación de obras del canal Punkidio (2020), se mencionan de manera cronológica, algunas de las obras más relevantes en su trayecto profesional:

**Tabla 1**

*Obras de Akira Toriyama*

| <b>Obra</b>                 | <b>Año</b> | <b>Género</b>      |
|-----------------------------|------------|--------------------|
| <b>Awawa World</b>          | 1977       | Comedia            |
| <b>Mysterious Rain Jack</b> | 1978       | Comedia            |
| <b>Wonder Island</b>        | 1978       | Comedia            |
| <b>Dr. Slump</b>            | 1980-1984  | Aventura y comedia |
| <b>Dragon Ball</b>          | 1984-1995  | Aventura y peleas  |
| <b>Sand Land</b>            | 2000       | Comedia y aventura |
| <b>Dragon Ball Super</b>    | 2015- ...  | Aventura y peleas  |

Cabe mencionar que, tras analizar su biografía, se resaltan estas obras como los cimientos que llevaron a Akira a convertirse en el gran mangaka que fue.

### 1.7. Tori-bot

En sus primeras obras, Akira Toriyama se representaba como un pájaro para interactuar con sus lectores a través de sus mangas, no obstante, en Dr. Slump decidió representarse como un robot, el cual, daría un mensaje sobre el futuro de la obra. A raíz de la buena recepción del robot, se decidió mantenerlo como nuevo avatar personal, apareciendo en varias de sus historias, como, por ejemplo, Dragon Ball (Canal De Todo Un Paco, 2024; Canal Enciclopedia Dragon Ball, 2023; Díaz Herreros, 2024).

El primer nombre oficial fue «Robotoriyama», apareciendo así en Dr. Slump. Con el paso

del tiempo, el avatar aparecería en distintos medios de entretenimiento y de mercancía, poniendo su nombre oficial en constante cambio, pero siendo “Tori-bot” el nombre dado por los fans de Akira (Canal De Todo Un Paco, 2024; Canal Enciclopedia Dragon Ball, 2023; Díaz Herreros, 2024). A diferencia de varios mangakas, una de las razones principales de Akira para representarse con Tori-bot, era que no le gustaba dibujar su rostro (Canal Enciclopedia Dragon Ball, 2023). Gracias a este personaje, Akira mantuvo su vida personal lejos de la fama que le traían sus obras.

### **1.8. Impacto y trascendencia de la obra**

La obra de Akira Toriyama supuso un antes y después para el manga de peleas actual, volviendo a Dragon Ball una de las principales inspiraciones para los nuevos mangakas, en la creación de nuevos personajes protagónicos que buscarían igualar, o superar, el éxito que Goku adquirió. Los artistas diseñaban a sus personajes principales a base de rasgos característicos de Goku, ya sean de diseño, o de personalidad, por esta razón “muchos directores de series de anime y artistas de manga han tomado la figura de Goku y han modelado al personaje principal de acuerdo a las características más resaltantes del mismo” (Díaz Ramos y Díaz Maingon, 2015, p. 75).

La obra de Akira Toriyama, causó un gran impacto a nivel mundial, un ejemplo de este fenómeno es Dragon Ball Super, aunque no obtuvo el nivel de aceptación de Dragon Ball Z, en 2018 generó una gran cantidad de aglomeraciones durante las semanas de estreno de sus últimos capítulos. Bares y plazas públicas de distintos países harían de puntos de encuentro para personas de más de 30 años, solo por ver el último enfrentamiento que tendría Goku,

Otro ejemplo de su impacto es la fecha oficial que el personaje protagónico tiene, el cual es el 9 de mayo. Este hecho nace de la similitud de la pronunciación japonesa de los números de esta fecha (5/9, go/kyu) con el nombre del personaje. Nombrado como «Día de Goku», es un día célebre para los otakus, las compañías relacionadas a Akira Toriyama (Shueisha, Toei Animation, etc.), y como mínimo, para aquellos fanáticos del personaje.

## CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la producción artística del mangaka Akira Toriyama como fenómeno cultural, desde un enfoque cualitativo con características fenomenológicas y un diseño explicativo–descriptivo. Con este enfoque, la investigación cualitativa se diferencia de la investigación cuantitativa por no ser de enfoque calculable, en otras palabras:

Es utilizada para observar, describir, explorar, comprender las experiencias, formas de pensar, sentir de otras personas y propias. Esto genera que el estudio sea flexible ante posibilidades futuras.

(...) Entre los aspectos principales de la investigación cualitativa, se puede mencionar el emplazamiento natural de la misma, la significatividad de las perspectivas de las historias narradas y su comprensión, su análisis y visión holística (...) comprender el proceso en el que se ha llevado a cabo las historias, comprendiendo los roles y las políticas. (Rojas-Gutiérrez, 2022, p. 81, 83, 84)

Este enfoque permitió comprender las percepciones, significados y niveles de reconocimiento asociados tanto a la obra como a la figura del autor, considerando la experiencia subjetiva de los participantes frente al manga como producto cultural.

La recolección de información se realizó mediante encuestas estructuradas y revisión bibliográfica. Los instrumentos utilizados incluyeron cuestionarios de preguntas cerradas, material audiovisual, documentos en formato PDF y páginas web especializadas, los cuales fueron previamente revisados para garantizar su validez y confiabilidad. El análisis de los datos se llevó a cabo con el software Atlas.ti, lo que permitió organizar, codificar e interpretar la información obtenida. Los resultados evidenciaron un alto reconocimiento de la serie Dragon Ball, en contraste con un conocimiento limitado sobre su creador.

La población de estudio estuvo conformada por personas identificadas como otakus, seguidores del manga y el anime, así como individuos con afinidad específica hacia Akira Toriyama y la serie Dragon Ball. Al mismo tiempo, se incluyó otra población conformada por personas que no tienen ninguna interacción fuerte con el manga o el anime.

La muestra estuvo constituida por 92 participantes, cuyas edades oscilaron entre 18 y 40 años. La selección de la muestra se realizó mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional, considerando la participación de individuos en eventos relacionados con temática anime, espacios públicos y cursos universitarios, así como la colaboración de creadores de contenido digital con vinculación a la temática del manga y el anime, y con nula vinculación también.

### **- Tipo de Investigación**

Como se mencionó anteriormente, el tipo de investigación del presente trabajo es la investigación cualitativa, misma que, a definición de Roberto Hernández Sampieri, “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (2014, p.4).

## **-Técnicas e instrumentos de investigación**

La presente investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo–interpretativo, orientado a comprender el alcance cultural, artístico y simbólico de la producción de Akira Toriyama, así como el nivel de conocimiento, reconocimiento y apropiación de su obra por parte del público. Con este propósito, se emplearon dos técnicas principales de recolección de información: los grupos focales y las encuestas, las cuales permitieron abordar el fenómeno de estudio desde perspectivas complementarias.

En primer lugar, se aplicaron grupos focales, entendidos como una técnica cualitativa que posibilita la exploración profunda de percepciones, experiencias, actitudes y emociones compartidas dentro de un grupo social determinado. Esta técnica se implementó mediante una selección intencional de participantes pertenecientes a un universo específico, con el fin de generar un espacio de diálogo colectivo que favoreciera la construcción de discursos individuales y grupales en torno al objeto de estudio.

De acuerdo con Escobar y Bonilla-Jiménez (s.f.), los grupos focales permiten “hacer que surjan actitudes, sentimientos, creencias, experiencias y reacciones en los participantes”, lo que los convierte en una herramienta pertinente para investigaciones que buscan comprender fenómenos culturales desde la subjetividad. Asimismo, estos autores señalan que dicha técnica posibilita “obtener una multiplicidad de miradas y procesos emocionales dentro del contexto del grupo”, favoreciendo la identificación de coincidencias, divergencias y patrones discursivos relacionados con el tema analizado.

En esta investigación, los grupos focales se orientaron a identificar percepciones compartidas sobre la obra de Toriyama, el reconocimiento de sus personajes, el vínculo emocional con su producción y la posible diferenciación entre la obra y la figura del autor. El análisis de las interacciones permitió evidenciar tendencias comunes en las opiniones de los participantes, así como el peso de la memoria colectiva y la experiencia mediática en la construcción de significados.

Como segunda herramienta metodológica se utilizó la encuesta, aplicada a un grupo seleccionado de personas con el objetivo de obtener una aproximación general al nivel de conocimiento del artista y de su obra. La encuesta se estructuró a partir de preguntas cerradas, sin espacio para el diálogo abierto con el encuestado, lo que permitió sistematizar la información y comparar las respuestas de manera ordenada.

Según Grasso (2006), la encuesta puede definirse como:

“Un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y, al mismo tiempo, obtener esa información de un número considerable de personas. (...) Hace posible el registro detallado de los datos, el estudio de una población a través de muestras con garantías de representatividad, la generalización de las conclusiones con conocimiento de los márgenes de error y el control de algunos factores que inciden sobre el fenómeno a observar” (p. 13).

En el marco de esta investigación, la encuesta no se empleó con un enfoque estadístico riguroso, sino como una herramienta cualitativa de apoyo, orientada a identificar el alcance aproximado del conocimiento del artista, más que a la medición de variables cuantificables. Su función principal fue evidenciar hasta qué punto la obra más

emblemática de Toriyama, particularmente Dragon Ball, ha sido reconocida, recordada y consumida, incluso cuando el nombre del autor no es plenamente identificado por los encuestados.

Los resultados permitieron identificar una tendencia clara: la obra presenta un alto nivel de reconocimiento y apropiación cultural, mientras que la figura del autor queda, en muchos casos, en un segundo plano. Este hallazgo refuerza la existencia de una disociación entre la notoriedad del producto cultural y el reconocimiento de su creador.

Dado el carácter cualitativo de la investigación, las variables se operacionalizan como categorías analíticas, las cuales permiten interpretar percepciones, significados y discursos construidos por los participantes en torno a la obra y al autor. Estas variables no buscan medir relaciones causales, sino comprender procesos simbólicos y culturales.

### **Obra artística de Akira Toriyama como producto cultural del manga**

Esta variable se concibe como el eje generador de experiencias culturales, narrativas visuales y vínculos emocionales. Se analiza principalmente a través de la serie Dragon Ball, entendida como un referente mediático y simbólico de alcance global:

- Categorías de análisis
- Reconocimiento de la obra
- Consumo cultural del manga
- Vínculo emocional con los personajes
- Presencia de la obra en la memoria colectiva
- Indicadores cualitativos
- Identificación espontánea de la obra y sus personajes
- Frecuencia de consumo (infancia, adolescencia, adultez)
- Recuerdos asociados a la serie
- Significados atribuidos a la narrativa y estética
- Técnicas e instrumentos
- Grupos focales
- Encuestas de preguntas cerradas

### **Nivel de conocimiento, reconocimiento y apropiación cultural del autor**

Esta variable se refiere a la forma en que el público identifica, comprende y valora la figura del creador en relación con su obra, así como a la posible disociación entre el producto cultural y la identidad autoral:

- Categorías de análisis
- Reconocimiento del autor
- Relación obra–autor
- Visibilidad del creador
- Construcción simbólica del autor
- Indicadores cualitativos
- Identificación del nombre del autor
- Asociación consciente entre obra y creador
- Interés por la trayectoria artística

- Discursos que priorizan la obra sobre el autor
- Técnicas e instrumentos
- Grupos focales
- Encuestas de preguntas cerradas

La investigación parte del supuesto interpretativo de que la amplia difusión y apropiación cultural de la obra incide directamente en la forma en que el público reconoce —o invisibiliza— a su creador. En este sentido, el análisis conjunto de ambas variables permitió evidenciar una tensión entre la notoriedad del producto cultural y el reconocimiento simbólico del autor, revelando procesos de consumo cultural donde la obra adquiere autonomía frente a quien la produjo

#### **-Preguntas de investigación y/o hipótesis**

- ¿Cómo ha sido la influencia del manga japonés en la obra de Akira Toriyama, y que influencias sociales y artísticas, así como el impacto en el público occidental, tuvo?
- ¿Cómo plasmar a través de una obra sus influencias sociales y artísticas, así como el impacto en el público occidental que impuso?
- ¿Cuál es la historia personal y profesional de Akira Toriyama, incluyendo su contexto de vida y los hitos de su carrera, para obtener el alcance internacional de sus obras?
- ¿Cuáles son las diferencias artísticas del estilo de dibujo de Akira Toriyama y sus rasgos distintivos, y cómo han evolucionado a lo largo del tiempo?
- ¿Qué impacto social y artístico transmitieron las obras de Akira Toriyama en las sociedades occidentales, considerando aspectos como la crítica, la popularidad y qué influencia mantuvo en la cultura popular occidental?
- ¿Con qué obra se planea el registrar el proceso creativo, profesional y legado de Akira Toriyama en la industria del manga?

#### **Matriz de operacionalización de variables o matriz diagnóstica**

| <b>- TÉCNICA</b>                          | <b>DEFINICIÓN</b>   | <b>UTILIDAD Y/O APLICABILIDAD</b>  | <b>PROCEDIMIENTO</b>   | <b>VENTAJAS Y DESVENTAJAS</b>  |
|---|---|--|--|--|
| <b>Grupos focales/grupos de discusión</b> | Los grupos focales se centran en la conjunción de personas en un grupo pequeño, el cual destacará características similares entre sus integrantes. Estas características pueden ser rasgos propios de las | 1. Evaluar percepciones de grupos poblacionales.<br>2. Comprender los deseos y necesidades de la gente (mercadeo).<br>3. Evaluación de servicios comercializados.<br>4. Investigación relacionada con la salud, la familia, la | La dinámica es coordinada por un especialista en dinámicas de grupos.<br>Pasos para realizarlo:<br>1. Determinar el número de grupos y sesiones que habrán de realizarse.<br>2. Se define el tipo de personas (perfiles) que habrán de | <b>VENTAJAS:</b><br>1. Ayuda a ordenar y expresar los puntos de vista de los miembros que participan en él.<br>2. Permite analizar procesos sociales o fenómenos en los que participan |

|  |  |   |  |   |
|--|--|---|--|---|
|  | <p>personas, o también, conocimiento sobre un tema en específico, de esta forma, se busca descubrir los pensamientos e ideas que el grupo pueda expresar sobre un tema presentado, y así poder analizar y entender las generalidades e interacciones que puedan surgir en el trayecto (Hernández Sampieri, 2014; Hamui-sutton y Varela-ruiz, 2013). La base de los grupos focales es la construcción del conocimiento general a través de la confrontación de opiniones, conceptos y pensamientos semejantes y deferentes entre participantes en un espacio de interacción (Hamui-sutton y Varela-ruiz, 2013).</p> | <p>educación, la conducta sexual y otros tópicos sociales. Una reunión normal, para una investigación corriente, puede durar una o dos horas. En algunos casos, puede durar hasta cuatro y, excepcionalmente, puede requerir un fin de semana. Martínez M., Miguel. (2003; 7)</p> | <p>participar en la sesión.<br/>3. Se detectan personas del tipo elegido.<br/>4. Se invita a estas personas a la sesión o las sesiones.<br/>5. Se organiza la sesión.<br/>6. Se lleva a cabo la sesión.<br/>7. Se elabora el reporte de sesión Hernández R., Fernández C. y Baptista P. (2003; 466).</p> | <p>más de una persona.<br/><br/>DESVENTAJAS:<br/>1. Algunos temas no se pueden analizar en grupo ya que el grupo en vez de ser un provocador de los puntos de vista personales, puede convertirse en obstaculizador de los mismos.<br/>2. El moderador influye en las personas que participan en el grupo reduciendo la validez de los datos.<br/>3. La influencia del entrevistador/a puede afectar a la validez de los resultados.<br/>Krippendorff, K. (1990; 40).</p> |
|--|--|---|--|---|

| <b>TÉCNICA</b>                 | <b>DEFINICIÓN</b>   | <b>UTILIDAD Y/O APLICABILIDAD</b>   | <b>PROCEDIMIENTO</b>  | <b>VENTAJAS Y DESVENTAJAS</b>  |
|--------------------------------|---|---|---|--|
| <b>Encuesta en profundidad</b> | La encuesta es una herramienta de recolección para los procesos investigativos, se basa en la | Por la utilización del diálogo como método de conocimiento, a sabiendas de la relevancia, posibilidad y | El encuestador es quien sugiere el campo a explorar. Se conserva una cierta libertad en la forma de llevar la encuesta, | VENTAJAS:<br>1. Permite conocer en profundidad los temas y obtener información muy rica. |

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| <p>interrogación de individuos a través de un conjunto de preguntas, abiertas o cerradas, referentes a un tema específico para poder recopilar datos de los integrantes de un grupo social objetivo (Montes, 2000).</p> | <p>significación que el mismo genera.<br/>Martínez M., Miguel. (2004; 93) Genera mucha utilidad en aquellos casos en que se trata de analizar temas que exigen un gran anonimato. Aplicabilidad en estudios Ciencias Políticas; y en análisis de tomas de decisiones.</p> | <p>como el o los grupos de encuestados, en la forma de responder. Elementos a considerar:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseñar la guía de encuesta.</li> <li>2. Selección de los grupos de encuestados.</li> <li>3. Escogencia del sitio acorde para realizar la encuesta.</li> <li>4. Realización de la encuesta.</li> <li>5. Registro de la información</li> <li>6. Verificar la información (calidad de la misma).</li> <li>7. Sistema de codificación.</li> <li>8. Reflexividad sobre la encuesta (notas teóricas).</li> <li>9. Codificación de la información.</li> <li>10. Categorización de la información (clasificación).</li> </ol> <p>López E., Raúl E. y Deslauriers, Jean-Pierre. (2011). Se distinguen los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proceso de Interrelación con los encuestados.</li> <li>2. Proceso de obtención de la información.</li> <li>3. Proceso de registro de la información.</li> <li>4. Análisis e</li> </ol> | <p>2. Muy válida cuando tenemos muy poca información sobre un tema y queremos hacer una investigación explorativa.</p> <p><b>DESVENTAJAS:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El o los encuestados pueden tener problemas para manifestar sus puntos de vista respecto de un tema concreto.</li> <li>2. El encuestador/a está bajo el poder del o los encuestados; depende completamente de él o de ella para llevar a cabo la investigación.</li> <li>3. La influencia del encuestador/a puede afectar a la validez de los resultados.</li> </ol> <p>Ruiz Olabuenaga, J.I. e Ispizua, M.A. (1989; 113).</p> |
|---|---|--|--|

|  |  |  |   |  |
|--|--|--|---|--|
|  |  |  | interpretación de los datos.<br>5. Redacción del Informe Final.<br>Ruiz Olabuenaga, J.I. e Ispizua, M.A. (1989; 131 - 150). |  |
|--|--|--|---|--|

### **-Participantes**

Para la realización de las encuestas, se escogieron dos grupos focales, el primer grupo focal se centró en gente perteneciente a la subcultura otaku, sin enfoque en el rango de edad de los participantes. Para encontrar fácilmente a una gran aglomeración de otakus, se realizaron las encuestas mediante código QR en dos eventos de anime realizados en el país, además, mediante un directo de temática de anime en la plataforma de Twitch, con permiso del dueño, se enviará el link para que la encuesta llegue a gente de otros países.

El segundo grupo focal se centró en gente ajena, y dentro de lo posible, no conocedora del mundo del anime y manga, de igual manera, sin enfoque de edad. Para encontrar fácilmente a una gran aglomeración, se realizarán las encuestas a través de código QR en algunos de los cursos de las carreras de la FECYT en la Universidad Técnica del Norte, además de, mediante un directo de YouTube, ajeno al tema del anime, y con permiso del dueño, se envió el link de la encuesta.

### **-Procedimiento y plan de análisis de datos**

A continuación, se procederá a la explicación del procedimiento utilizado en esta investigación. En la resolución de encuestas, se realizaron las siguientes preguntas:

1. ¿Eres otaku?
  - a. Si
  - b. No
2. ¿Cuál es tu género?
  - a. Masculino
  - b. Femenino
  - c. Otro \_\_\_\_\_
3. ¿Cuántos años tienes?
4. \_\_\_\_\_  
¿De qué país eres?
5. \_\_\_\_\_  
¿Conoces el nombre de Goku?
  - a. Si
  - b. Tengo una idea de quien es
  - c. No
6. ¿Conoces las series de Dragon Ball o Dragon Ball Z?

- a. Si
  - b. No
7. (En caso de responder “Si” la pregunta 6) ¿A qué edad viste Dragon Ball o Dragon Ball Z?
- a. 4-8
  - b. 9-13
  - c. 14-18
  - d. 19-25
  - e. Otros \_\_\_\_\_
8. ¿Crees que Dragon Ball se ha vuelto un ícono mundial?
- a. Sí
  - b. Tal vez
  - c. No
9. ¿Cuánta influencia crees que Dragon Ball ha tenido en el mundo?
- a. Bastante
  - b. Poco
  - c. Nada
10. ¿Sabes quién es Akira Toriyama?
- a. Si
  - b. No
11. ¿Sabes lo que es un mangaka, o un manga?
- a. Si
  - b. No
12. De las siguientes obras, ¿Cuáles has visto, o conoces algo de ellas?
- a. Dr. Slump
  - b. Sand land
  - c. Jaco, el Patrullero Galáctico
  - d. Tomato, La chica detective
13. ¿Sabías que Dragon Ball y Dragon Ball Z eran adaptaciones animadas de un manga?
- a. Si
  - b. No
14. ¿Crees que Dragon Ball, en general, puede brindar valores y buenas enseñanzas?
- a. Si
  - b. No
15. ¿Cuánto significa Dragon Ball, en general, en tu vida?
- a. Bastante
  - b. Poco
  - c. Nada
16. En el estreno en Latinoamérica de Dragon Ball y Dragon Ball Z, varios grupos les acusaban de tener contenido satánicos, provocando el prohibir ver la serie a los niños y la destrucción de la mercancía relacionada con la misma. ¿Sufriste de estos problemas o fuiste parte de los que creyeron estos rumores?
- a. Si, sufrí de estos problemas
  - b. Si, fui parte de los que creyeron estos rumores
  - c. No, no tuve esos problemas
  - d. Nunca supe de los rumores

17. ¿Sabías sobre la reciente muerte de Akira Toriyama?
  - a. Si
  - b. No
18. (En caso de responder “Si” la pregunta 13) ¿Cuánto impactó en ti, la muerte de Akira Toriyama?
  - a. Bastante
  - b. Poco
  - c. Nada

Se realizó la encuesta con preguntas cerradas y se formuló digitalmente a través de la página Microsoft Forms. La encuesta se la transmitió a un máximo de 90 participantes divididos entre ambos grupos focales y se les compartió por código QR para la resolución.

Al haber procedido con la resolución de las encuestas, se recopilaron y analizaron los datos registrados en el mismo sistema a través del software Atlas.ti para la realización del análisis de resultados provenientes de las respuestas.

El software Atlas.ti, a palabras de Roberto Hernández Sampieri:

Es un excelente programa desarrollado en la Universidad Técnica de Berlín por Thomas Muhr, para segmentar datos en unidades de significado; codificar datos (en ambos planos) y construir teoría (relacionar conceptos y categorías y temas). El investigador agrega los datos o documentos primarios (que pueden ser textos, fotografías, segmentos de audio o video, diagramas, mapas y matrices) y con el apoyo del programa los codifica de acuerdo con el esquema que se haya diseñado. Las reglas de codificación las establece el investigador. (2014, p. 451)

Este software concreta la información que se le introduce sin importar el medio en que sea introducida, de forma que ayuda al investigador a realizar un análisis preciso. Atlas.ti permite al investigador el controlar el análisis, para que resulte acorde a como se lo requiera, es así que acorta y agiliza el proceso del análisis de resultados de las encuestas que se usaron para la presente investigación.

## **CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

### **-Presentación general de los resultados**

El análisis de resultados se construyó a partir de la encuesta cerrada aplicada a participantes divididos en dos universos: 1) personas vinculadas a la subcultura otaku y 2) personas con poca o nula interacción con el anime/manga, incluyendo estudiantes universitarios.

De acuerdo con el resumen de hallazgos ya planteado en el documento, se identificó un elevado reconocimiento de Dragon Ball como conocimiento general, junto con un patrón central se reconoce con facilidad la obra y su protagonista (Gokú), pero no existe un conocimiento generalizado del creador (Akira Toriyama), quedando este último más asociado a públicos de nicho (otaku) y a personas con mayor interés por el origen del producto cultural.

Los resultados fueron organizados siguiendo las preguntas de la encuesta (reconocimiento, familiaridad con manga/mangaka, significación cultural, valores, controversias mediáticas y reacción ante la muerte del autor).

### **-Análisis de resultados por categorías**

#### **a. Reconocimiento del personaje y de la obra.**

Las respuestas vinculadas a ¿Conoces el nombre de Gokú? y ¿Conoces las series de Dragon Ball o Dragon Ball Z? evidencian que la figura del protagonista y el título de la obra funcionan como íconos culturales ampliamente reconocibles, incluso fuera del grupo otaku.

Este comportamiento confirma lo señalado en el propio documento: Dragon Ball operó como puente cultural y generacional, ingresando al imaginario latinoamericano mediante adaptaciones animadas y consumo televisivo, hasta convertirse en referencia compartida por jóvenes y adultos.

El reconocimiento del personaje suele ser más inmediato que el de la autoría, porque la cultura popular prioriza rostros narrativos (personajes) por encima del creador. En términos de circulación cultural, el personaje es una marca visual de alto impacto: fácil de recordar, de reproducir y de compartir.

#### **b. Percepción de Dragon Ball como ícono e influencia cultural**

En las preguntas ¿Crees que Dragon Ball se ha vuelto un ícono mundial? y ¿Cuánta influencia crees que Dragon Ball ha tenido en el mundo?, se explora la dimensión social del fenómeno.

La obra deja de ser solo entretenimiento y se convierte en referente cultural: influye en estilos visuales, en consumo mediático y en formas de identificación juvenil. Por eso, aun cuando alguien no se considere otaku, puede reconocer y validar su impacto.

### **c. Invisibilidad relativa del autor Akira Toriyama.**

En la pregunta ¿Sabes quién es Akira Toriyama?, se evidencia el núcleo más importante de tu investigación: la distancia entre fama de la obra y reconocimiento del creador.

No se trata solo de falta de información del público, sino de una combinación entre: lógica mediática (se masifica el producto, no el autor), estrategia de distancia/autorretrato del propio mangaka (Tori-bot como mediación), y segmentación cultural el autor se vuelve relevante sobre todo cuando el consumidor busca profundizar (perfil otaku, coleccionista, artista, investigador).

### **d. Conocimiento del manga/mangaka y del origen (manga → anime)**

Las preguntas ¿Sabes lo que es un mangaka, o un manga? y ¿Sabías que Dragon Ball y Dragon Ball Z eran adaptaciones animadas de un manga? permiten observar el nivel de alfabetización cultural sobre el medio.

Aquí suele aparecer la brecha más clara entre universos el grupo otaku tiende a manejar conceptos y genealogías del producto (autoría, industria, formatos), mientras que el público general puede consumir la obra desde la TV o el streaming sin relacionarla con el manga como lenguaje y sistema editorial.

### **e. Significación, valores y memoria afectiva**

Preguntas como ¿Crees que Dragon Ball puede brindar valores y buenas enseñanzas? y ¿Cuánto significa Dragon Ball en tu vida? miden el nivel de vínculo emocional y narrativo.

Cuando una obra significa algo para alguien, deja huella por aprendizajes simbólicos (esfuerzo, amistad, superación), repetición y ritual (ver capítulos en la infancia/adolescencia), y transmisión social (familia, amigos, cultura meme, referencias).

### **f. Controversias culturales y recepción social en Latinoamérica**

La pregunta sobre rumores de contenido satánico y prohibiciones permite reconocer tensiones históricas de recepción cultural: censura, moralización del contenido y estigma hacia consumidores.

Este punto muestra que Dragon Ball no solo fue popular: también fue un objeto de disputa simbólica. Esa tensión refuerza la idea de “fenómeno cultural”, porque una obra que genera censura y debate normalmente ya superó el nivel de consumo privado y entró en la esfera pública.

### **g. Reacción ante la muerte de Akira Toriyama**

Las preguntas ¿Sabías sobre la reciente muerte de Akira Toriyama? y ¿Cuánto impactó en ti? evalúan el vínculo con la figura autoral.

Este bloque funciona como indicador indirecto: Si el público no conoce al autor, es probable que la noticia no le afecte. Si lo conoce (más común en otakus o artistas), la muerte puede activar duelo cultural y reconocimiento del legado.

### **h. Discusión integradora**

Los resultados sostienen la hipótesis cultural central del trabajo, Dragon Ball opera como ícono transgeneracional en Occidente, mientras que Akira Toriyama permanece mayoritariamente reconocido dentro de un nicho.

Esta diferencia no invalida el aporte del autor; al contrario, revela cómo funciona el reconocimiento en la cultura visual contemporánea: el consumo masivo tiende a identificar la obra y sus signos (personajes, escenas, frases, estética) antes que los procesos autorales. Al mismo tiempo, el propio Toriyama contribuyó a una autorrepresentación mediada por Tori-bot, reforzando una distancia con la celebridad tradicional y protegiendo su vida personal.

El personaje se convierte en símbolo (memoria visual compartida). El autor se vuelve relevante cuando el espectador cruza al nivel de interés por el origen, típico del nicho otaku, del artista o del investigador.

### **i. Limitaciones del estudio**

La muestra se conforma por acceso a participantes en eventos, cursos universitarios y transmisiones en línea, lo que implica un muestreo por conveniencia.

Al tratarse de encuesta cerrada, la interpretación cualitativa se apoya en patrones generales; futuras investigaciones podrían ampliar con entrevistas o grupos focales plenamente desarrollados.

Los hallazgos justifican la propuesta del “Manual para hacer manga”, ya que evidencian que el público consume y reconoce la obra, pero muchas veces desconoce el medio (manga) como lenguaje y proceso artístico, así como la figura del creador. Esto abre un espacio pedagógico para traducir la investigación en un recurso artístico–didáctico que acerque el manga como herramienta creativa y no solo como producto de consumo.

## **CAPÍTULO IV: PROPUESTA ARTÍSTICA**

### **Título de la Obra**

Manual para hacer manga

### **Presentación**

La propuesta “Manual para hacer Manga” surge del estudio de la trayectoria profesional del artista Akira Toriyama, y de la historia del manga. A raíz de lo investigado, el empuje profesional que puede proporcionar la elaboración de un manga se vincula con el deseo naciente de contar historias que muchos individuos llegan a tener, pero, sin una guía disponible para hacerlo.

La obra resultante se ata al contexto moderno de la elaboración del manga, tomando un espacio para explicar cómo surgió y presentar al manga como una herramienta, más no un estilo de dibujo. En conjunto, se ilustrará a un personaje inspirado en el avatar personal de Akira Toriyama, “Tori-bot”, para interactuar con los espectadores en las explicaciones de los temas del manual, y ser parte de los ejemplos correspondientes. Todo el proceso de ilustración y escritura se los realizó de forma digital, y posteriormente, se imprimió para tener una versión física del manual.

Se busca transmitir lo necesario para iniciar el proceso de creación de manga, enfocándose en como estructurar y componer un manga y brindando una explicación concreta y concisa para no abrumar con demasiado texto. La información se engloba en puntos básicos de cada tema para que el lector lo comprenda, complementado con los ejemplos gráficos respectivos, y le motive a más exploración.

### **Referentes**

La obra “Manual para hacer Manga”, tiene su base teórica en la investigación de la historia del manga, y en experiencias personales referentes al tema, concretándose con información inspirada de otros autores con una obra similar.

El principal referente artístico es el mismo Akira Toriyama, quien, en su repertorio, creó la obra “Taller de Manga” donde se personifica como maestro e imparte clases para elaborar un manga desde cero a un estudiante, pero manteniendo el enfoque explicativo en temas artísticos y técnicos, sin perder su toque humorístico.

El segundo referente es la colección de libros “¿Cómo dibujar Manga?” de Norma Editorial, la cual se conforma de más de 20 volúmenes con explicaciones de distintos incisos de la elaboración técnica y artística del manga. Se enfatizan los Volúmenes 2, 8 y 9, por tocar los temas más técnicos y estructurales en la composición e ilustración del manga. Cabe destacar que cada volumen usa personajes originales para explicar los temas, ya sea interactuando entre ellos, o con el lector.

El último referente es el artista J. J. Rovella, con su obra “Manga Paso a Paso”. La obra muestra una explicación con enfoque artístico al proceso creativo del manga, usando un personaje original para dar las explicaciones y mostrar los ejemplos, y en algunos casos, ser usado para los ejemplos.

Con el análisis y estudio de estos referentes, se logró conformar la idea base de cómo se desarrollará el manual con su contenido.

### **Descripción de obra**

La obra se presenta como un libro ilustrado que exhibe detalles básicos y técnicos que llegan ser omitidos en otros productos con enfoque similar. El manual permite conocer el manga como herramienta artística que une lo gráfico y lo literario para transmitir los pensamientos y deseos del artista. El modo en que enseña al lector es interactivo, a través de un personaje original con inspiración en “Tori-bot”, convirtiendo la enseñanza en una experiencia parecida a la explicación de un maestro.

### **Contextualización**

La obra busca conectar con aquellos que desean contar una historia a través de un manga, de esta forma puedan tener una idea de cómo empezar, y que se tiene que hacer para elaborarlo. No es solo hacer dibujos en viñetas, hay todo un proceso para dar coherencia en lo gráfico y en lo narrativo, lo que el manual busca es ampliar el concepto de lo que es el manga para quienes quieren realizarlo, mostrando porque existe, y como se estructura antes de empezar a dibujarlo.

### **Proceso creativo**

La investigación y recopilación de información permitió tener una lluvia de ideas para la elaboración de la obra artística. Gracias a entender el cómo la obra de Akira Toriyama tuvo su influencia de forma global, se decidió realizar un manual, de tamaño B5 (17.6 x 25 cm), y a través de ilustraciones y explicaciones, enseñar a cualquier persona las bases para empezar a elaborar un manga.

Primero se tuvo en cuenta: ¿Qué se requiere saber para crear un manga? Se indagó sobre los temas que puedan ayudar a la construcción base de un manga, teniendo en cuenta el contexto histórico y los procesos que siguen en Japón. Con lo recopilado, se determinaron los siguientes temas:

- Historia del manga
- Tipos de manga
- Géneros y demografías
- Materiales y formatos para dibujar manga
- Fondos y perspectiva
- Las viñetas

- Globos de texto
- Planos y ángulos visuales
- Dibujar manga en digital
- El guión
- Boceto y Storyboard
- Delineado
- Onomatopeyas
- El color en el manga
- Portada, lomo y contraportada

La información de cada tema se manejó de forma concisa, pero entendible para el lector. En los temas más largos o complejos, se presentaron las bases, lo que brinda la oportunidad de expandir esos temas de forma autónoma, y gracias a un resumen de la historia del manga se da contexto de cómo y de dónde es, presentando sus características y su conexión cultural.

Como el manual presenta un personaje original (Tóribot), se inició el bocetado del personaje junto con expresiones que ayudaría a entender las emociones con las que los diálogos son dichos. El diseño del Personaje se basa en el avatar personal de Akira Toriyama, comúnmente conocido como Tori-bot, pero la idea de este diseño es homenajear a quien ha inspirado a muchos para crear grandes historias.

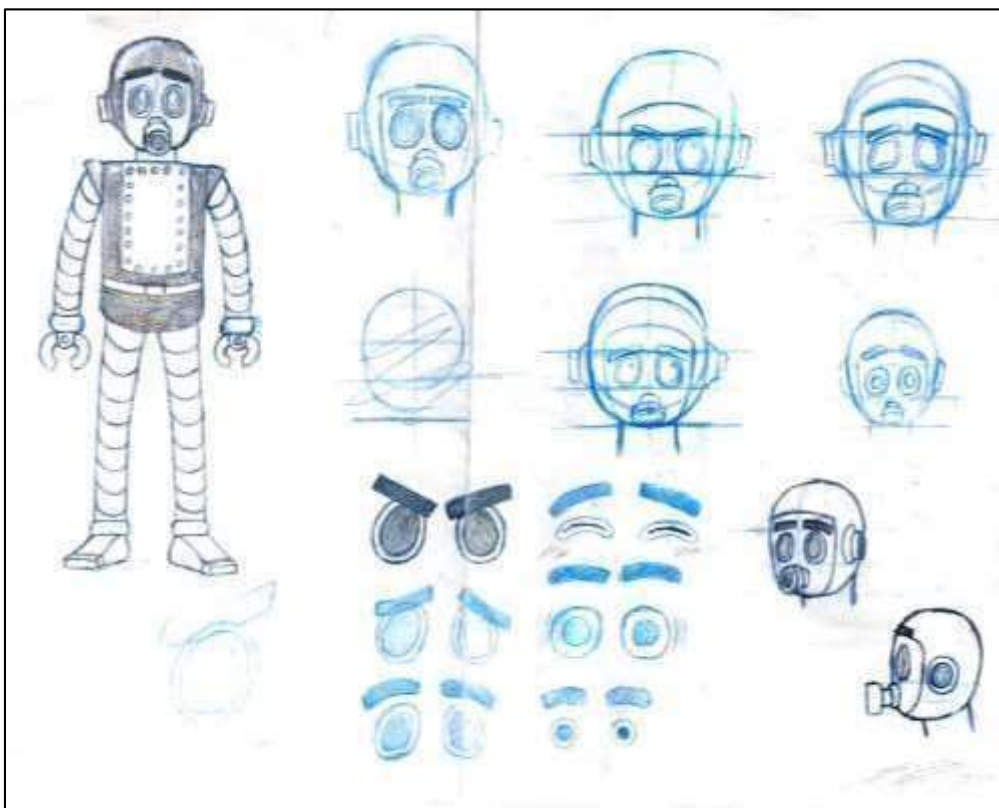


Figura 1. Boceto de Tóribot y sus expresiones. Autoría propia.



Figura 2. Boceto cabeza de Tóribot y distintas vistas. Autoría propia.

El proceso continuo con la elaboración del guión, al mismo tiempo que se hacían bocetos pequeños de cómo se posicionarían el texto, los diálogos, las ilustraciones y las imágenes acompañantes. El guión se escribió en digital, al mismo tiempo que el bocetado se lo realizó a lápiz. Al tenerlo completo, se procedió a revisión y corrección, conllevando a la reescritura de varias partes hasta tener coherencia en las explicaciones.



Figura 3. Escritura del guión del manual. Autoría propia.

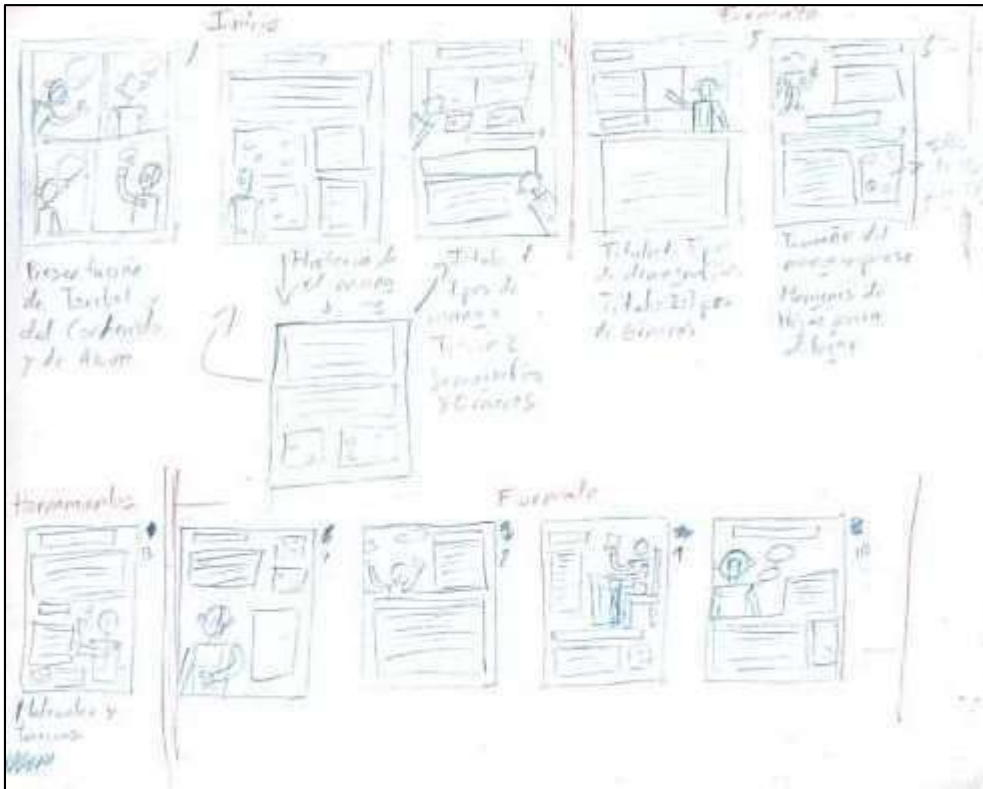


Figura 4. Boceto de las hojas 1-11 del guión. Autoría propia.

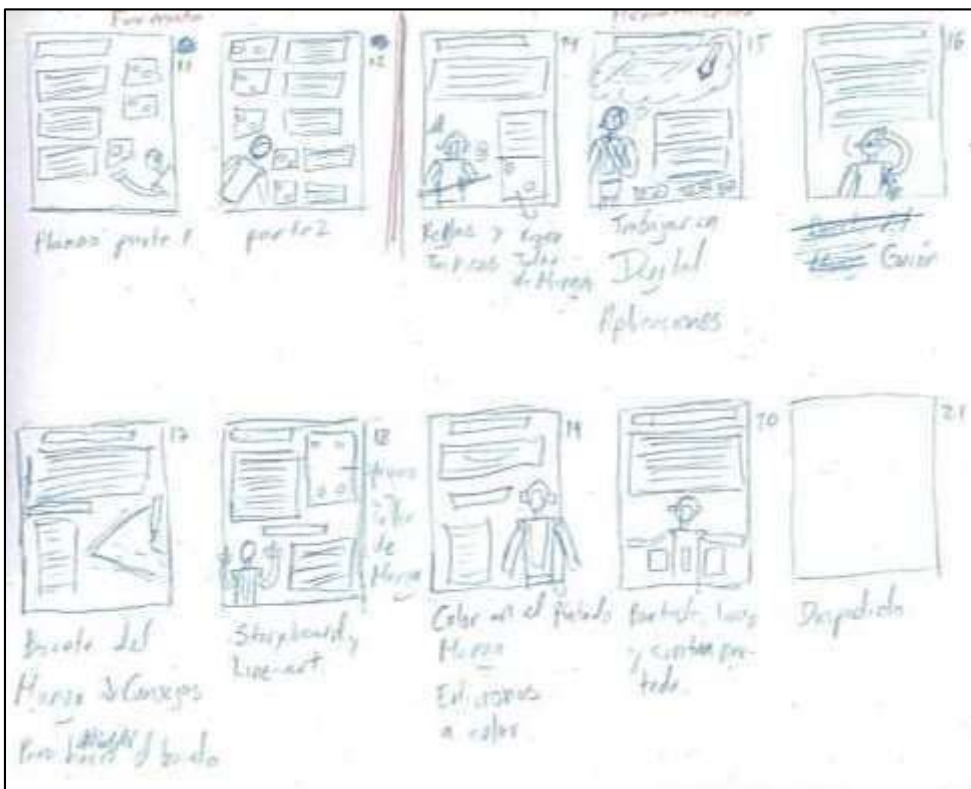
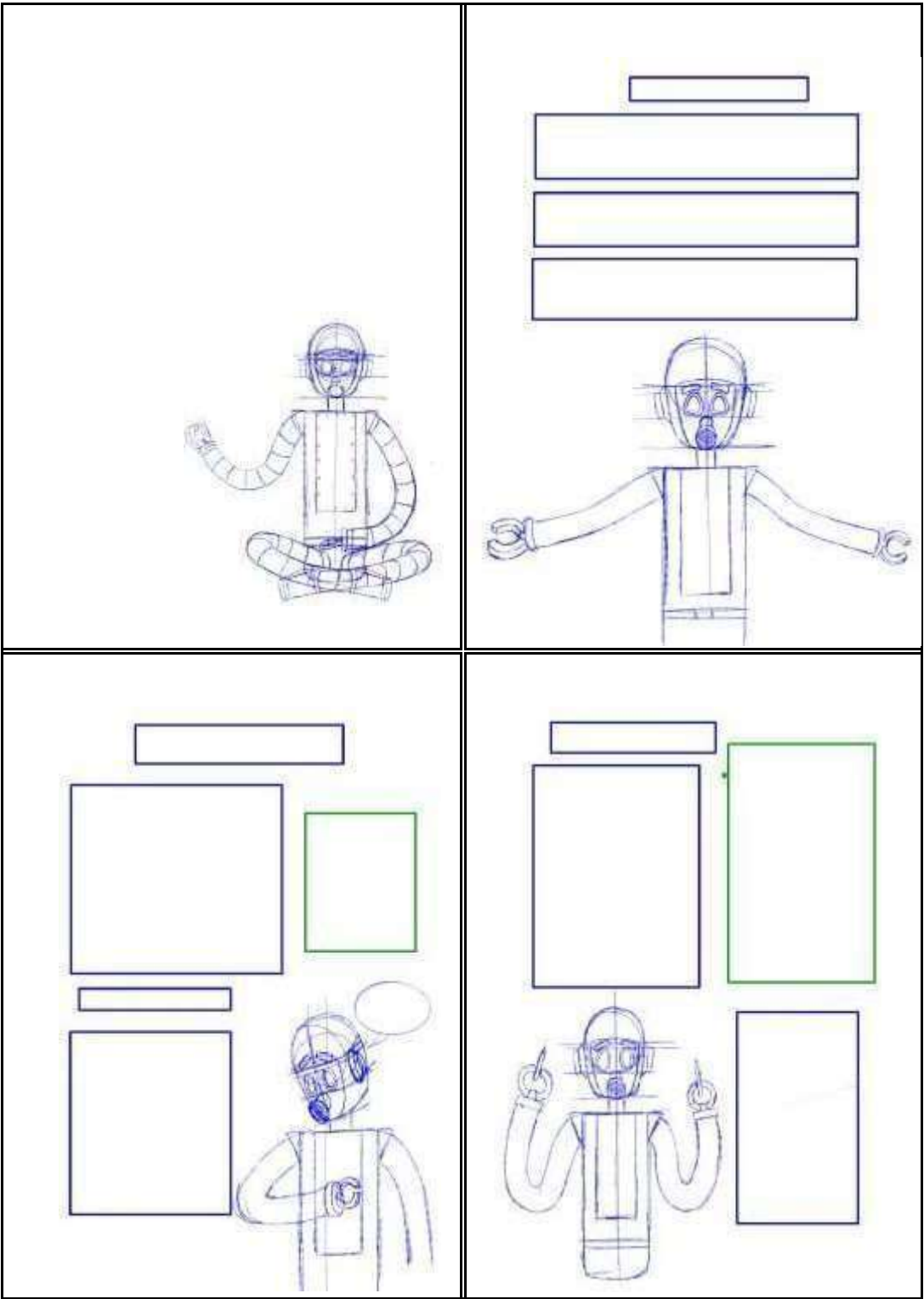
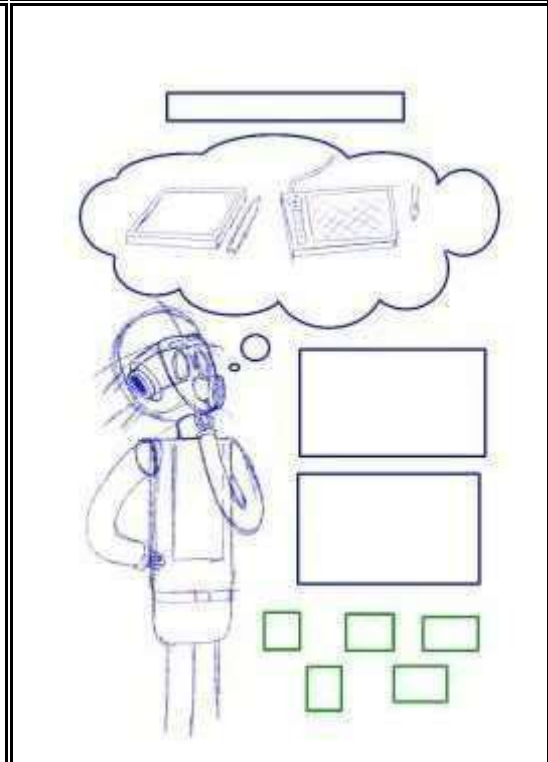
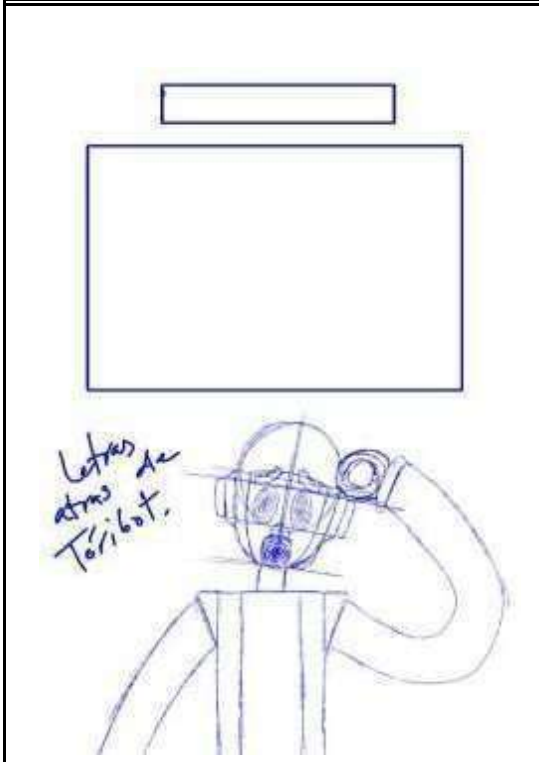
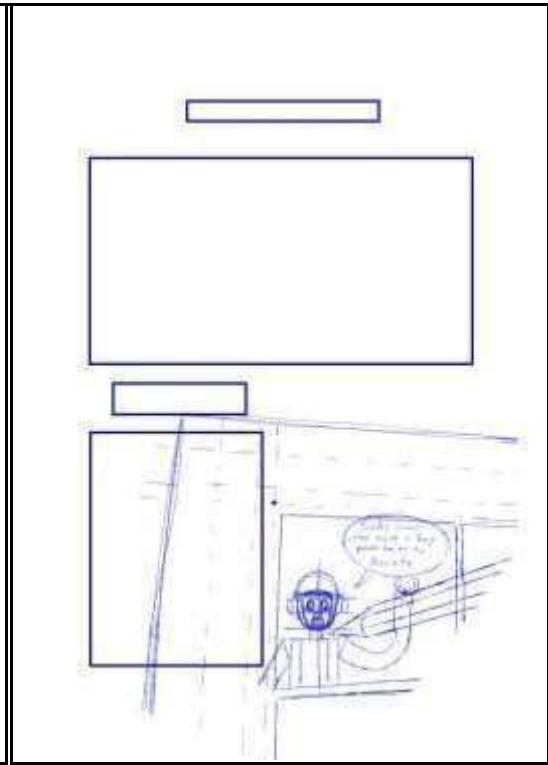
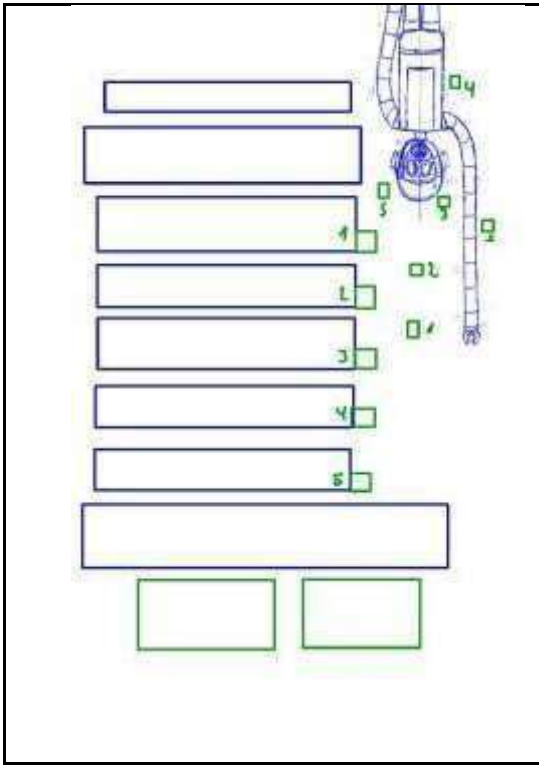
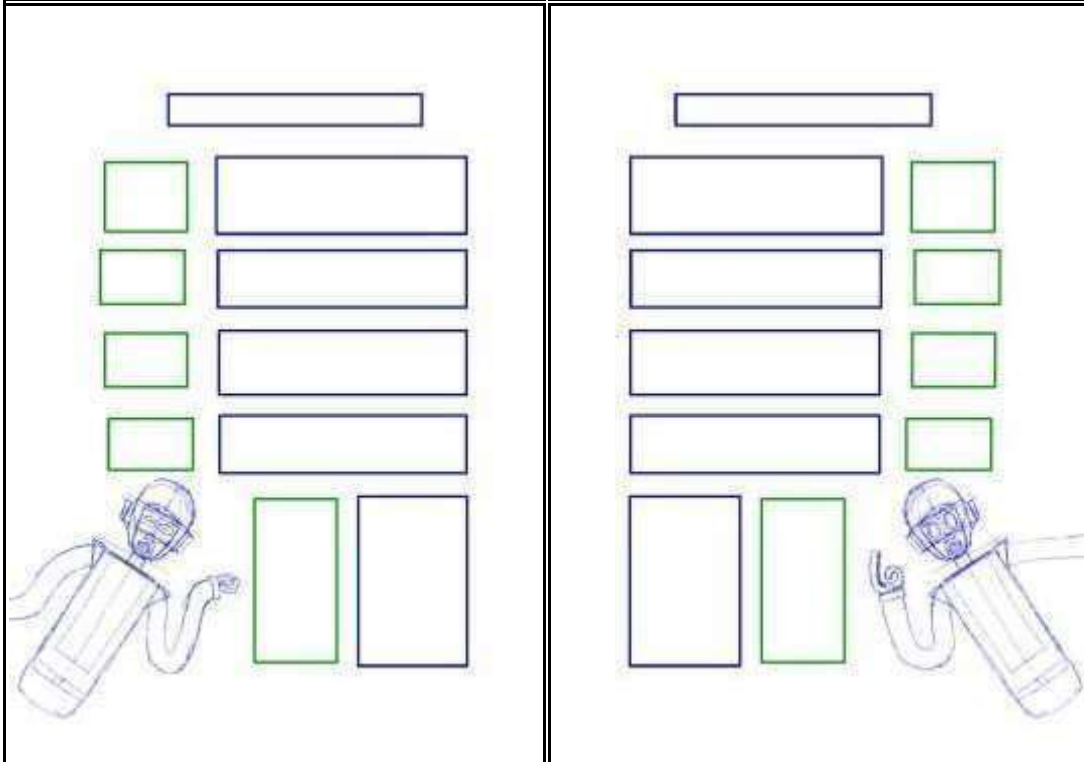
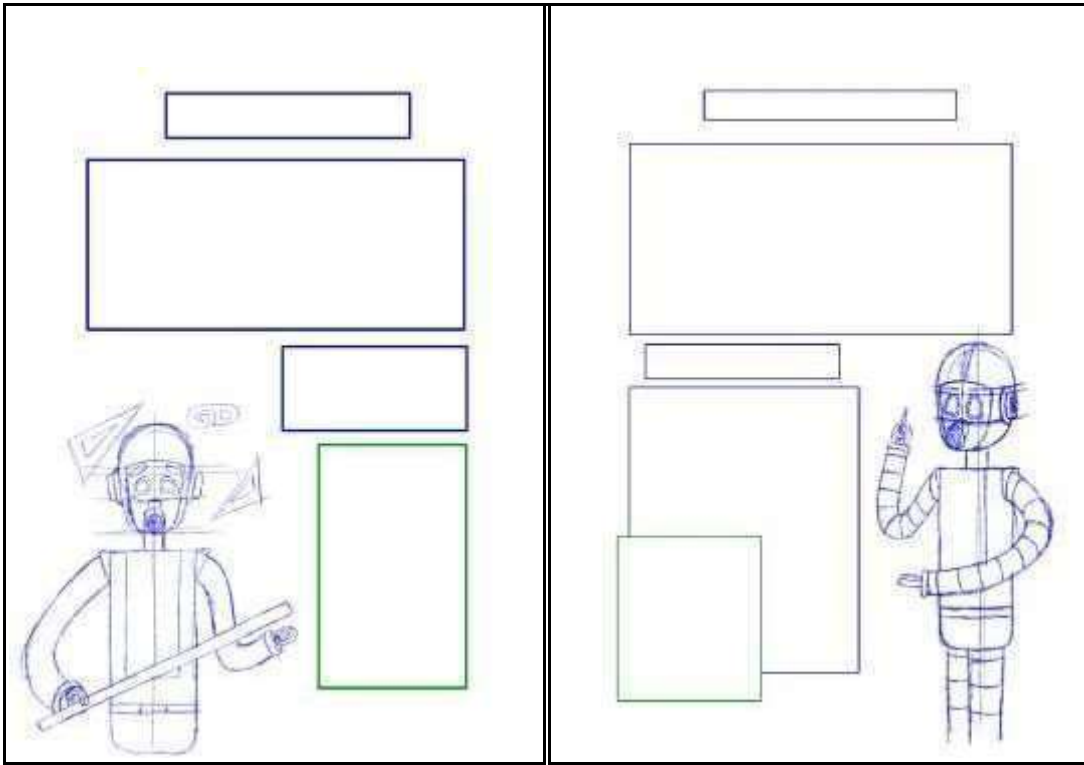
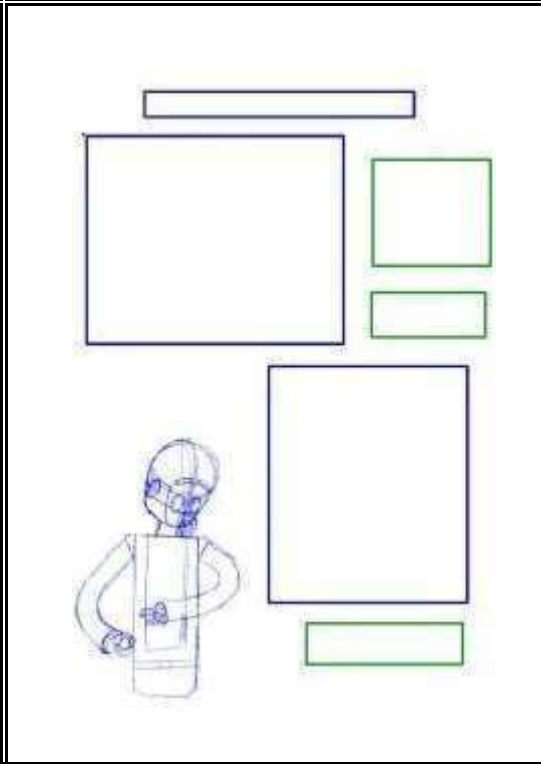
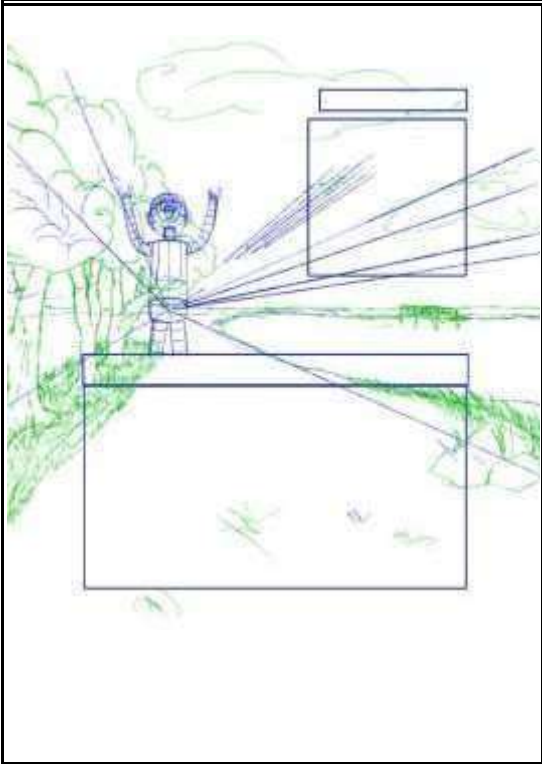
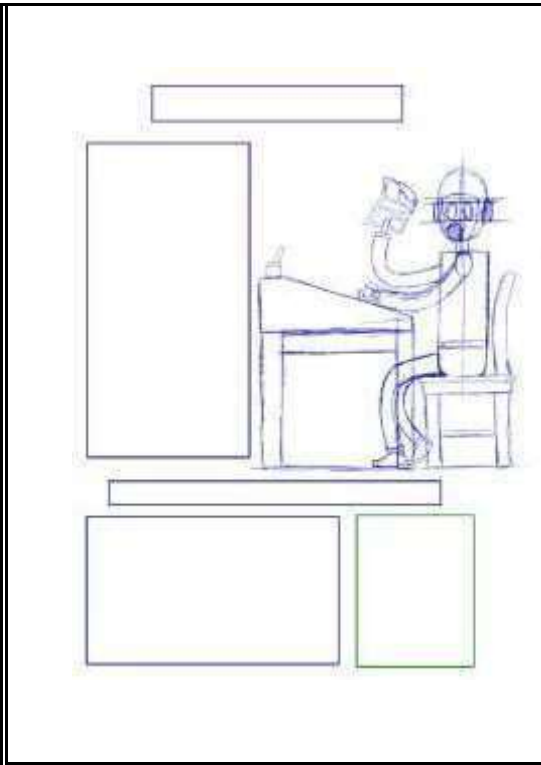
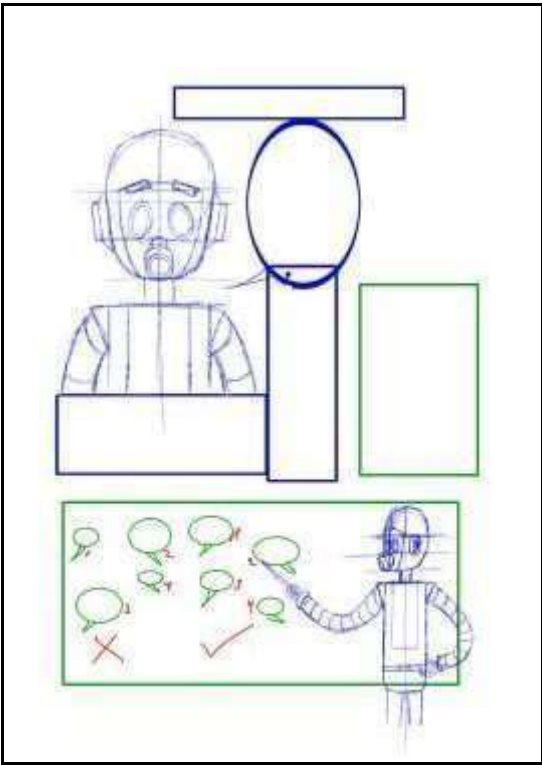


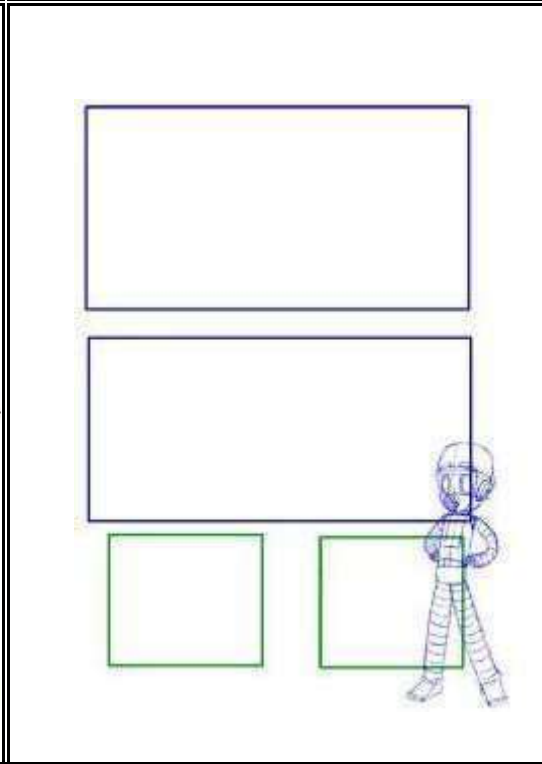
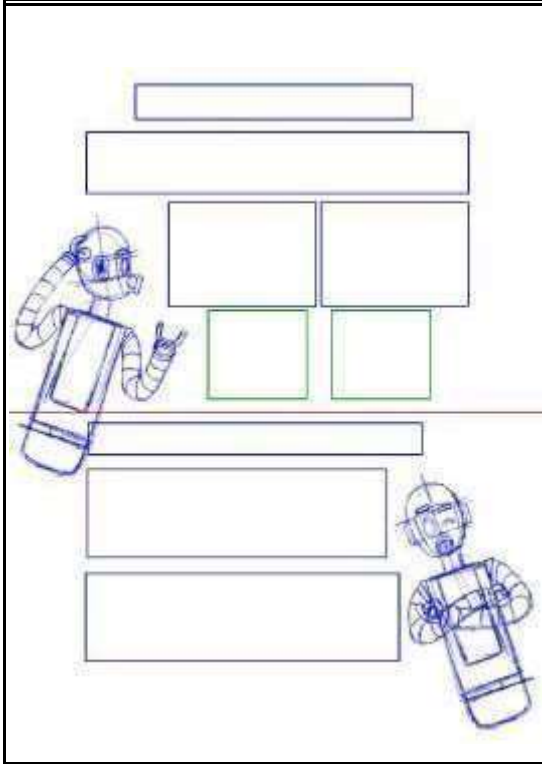
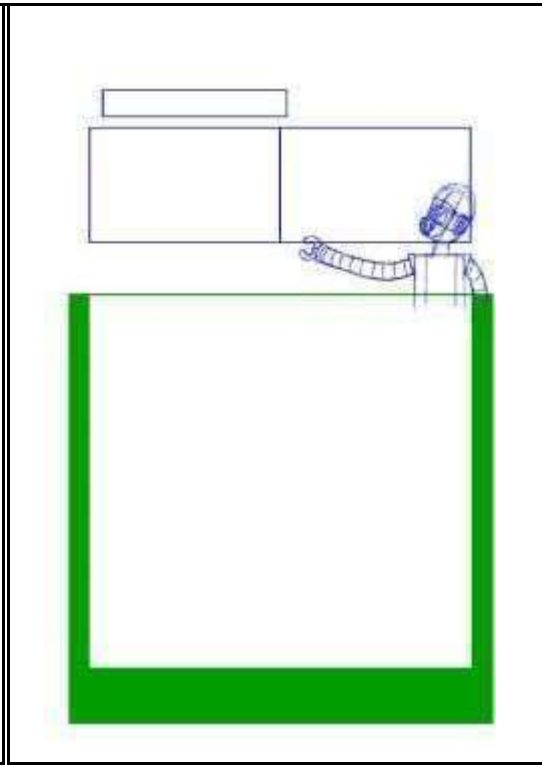
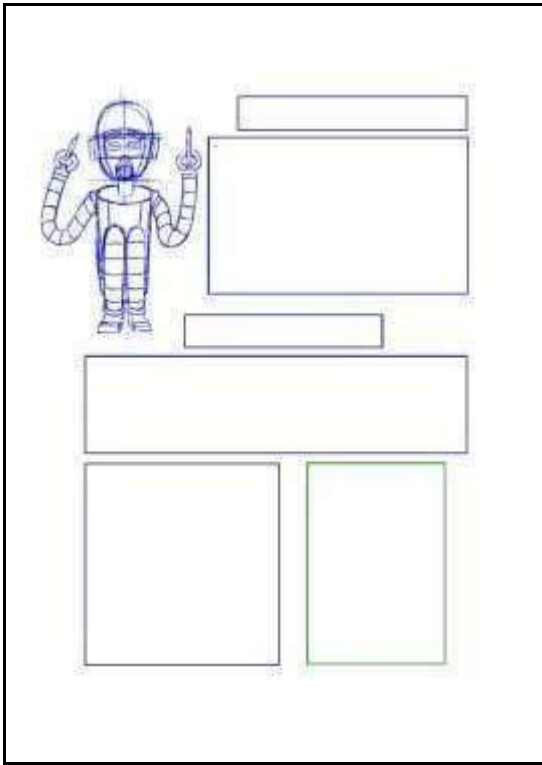
Figura 5. Boceto de las hojas 12-20 del guión. Autoría propia.











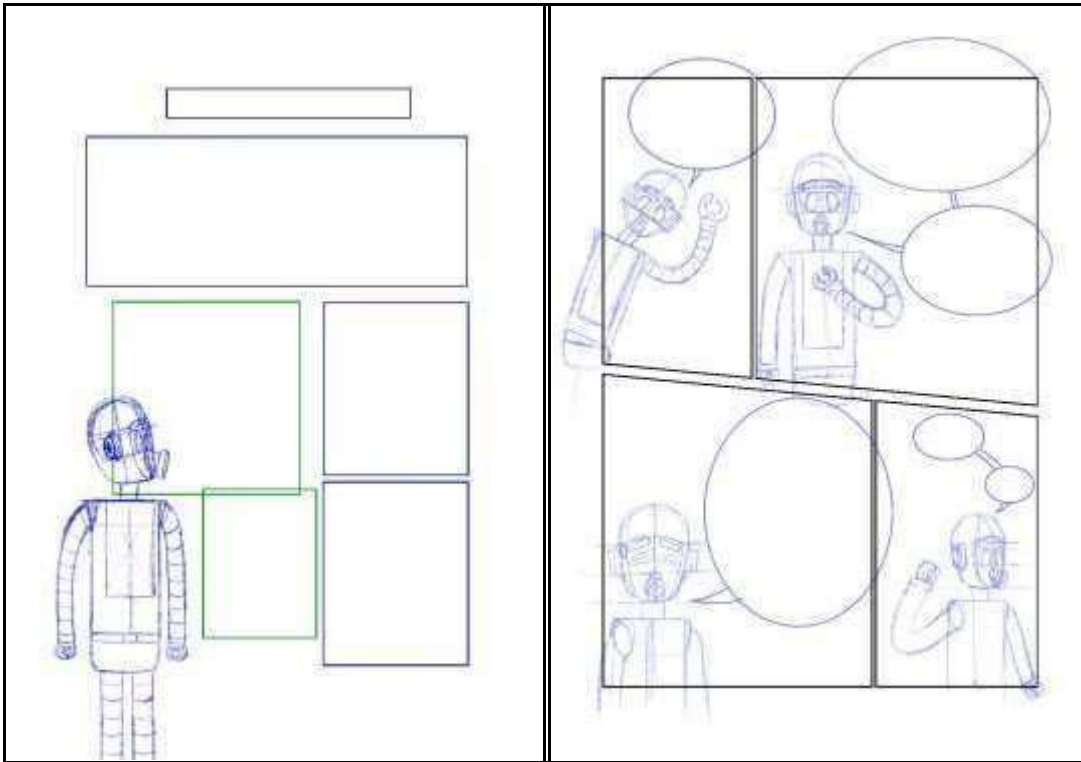
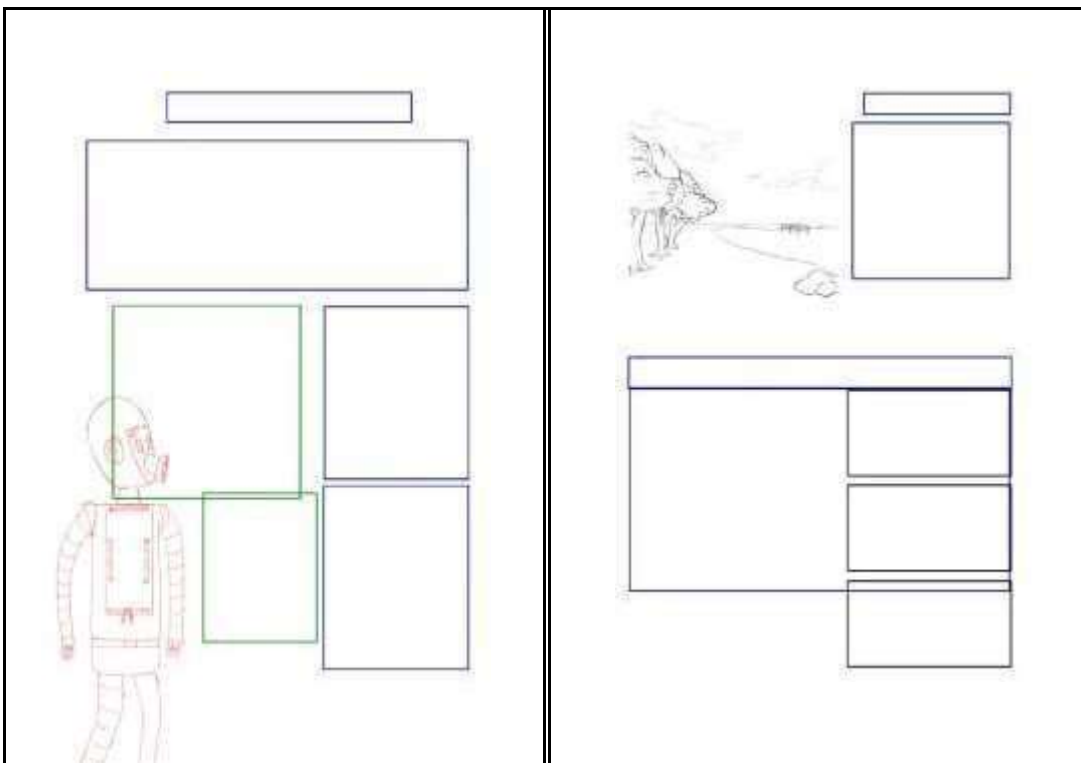


Figura 6-27. Bocetos digitales de las hojas 1-22 del manual. Autoría propia.



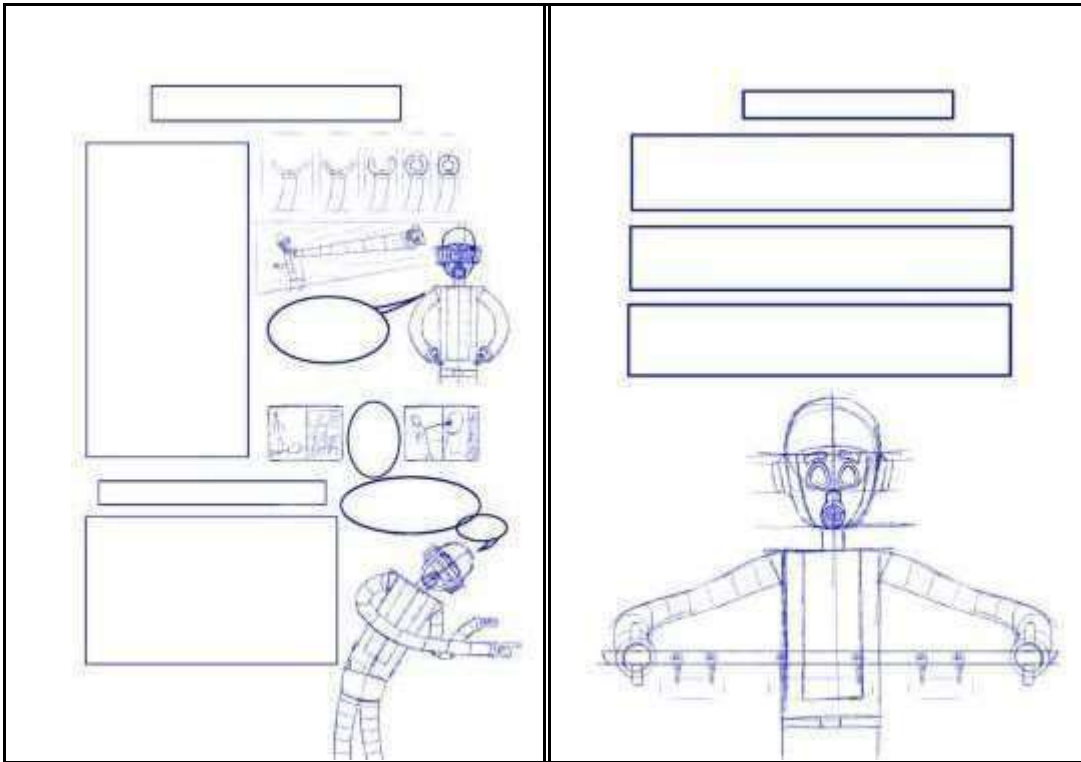
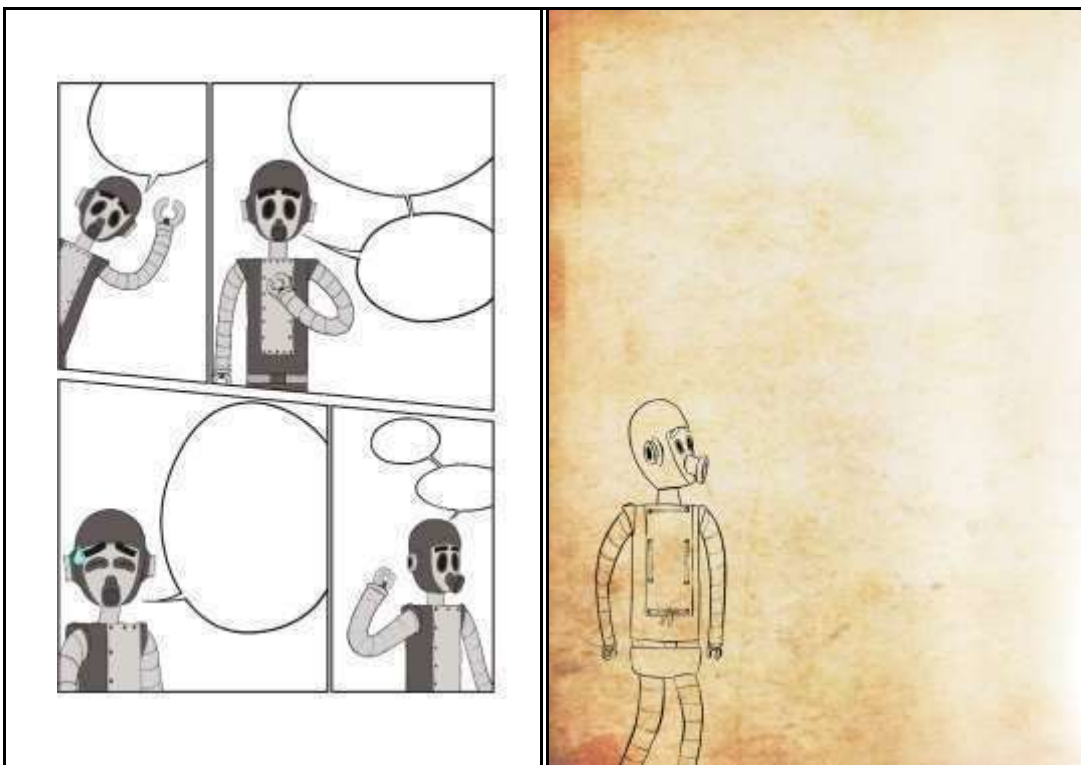
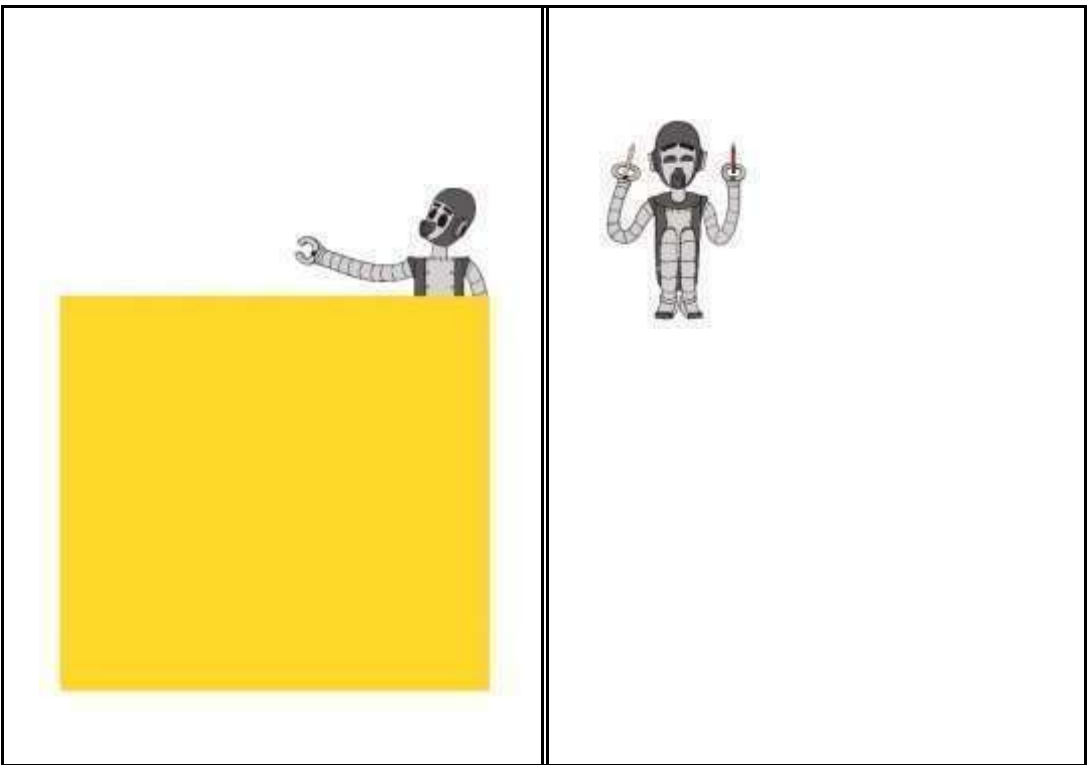
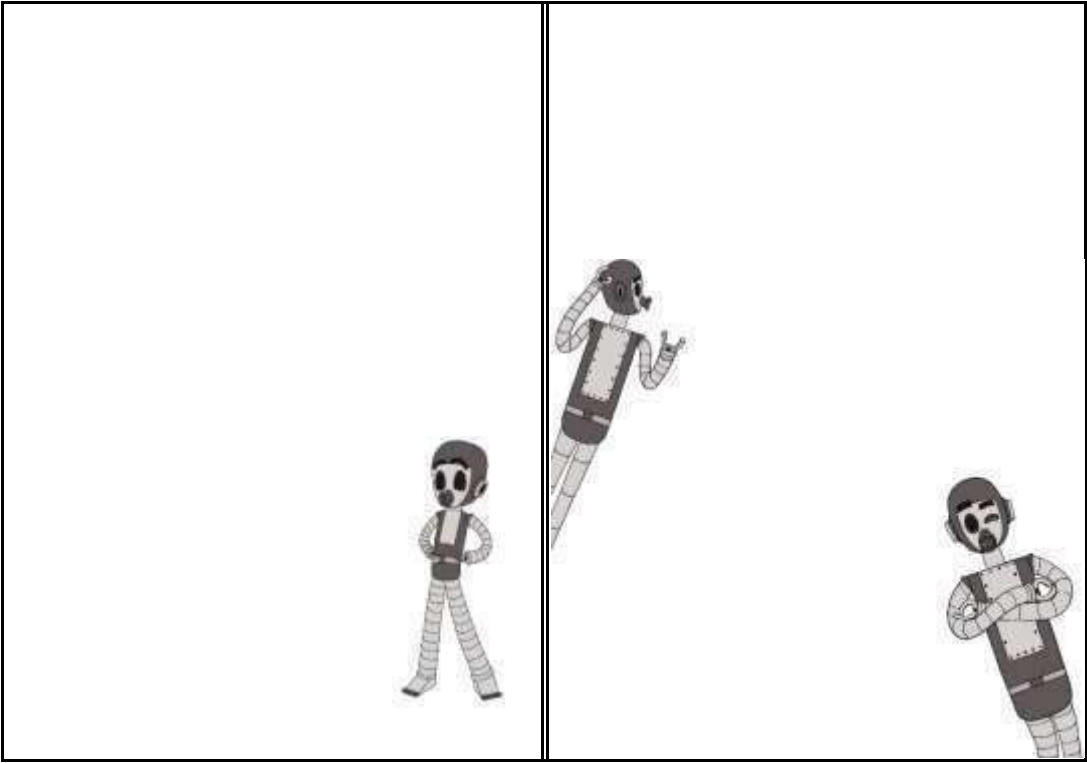
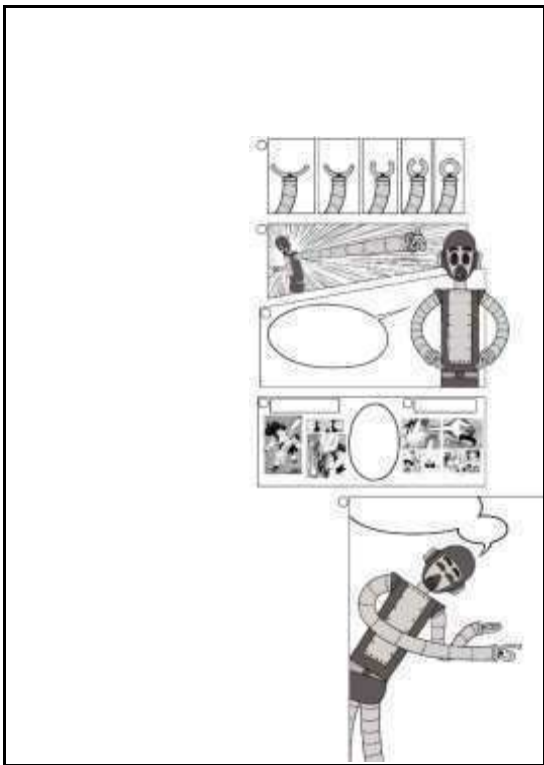
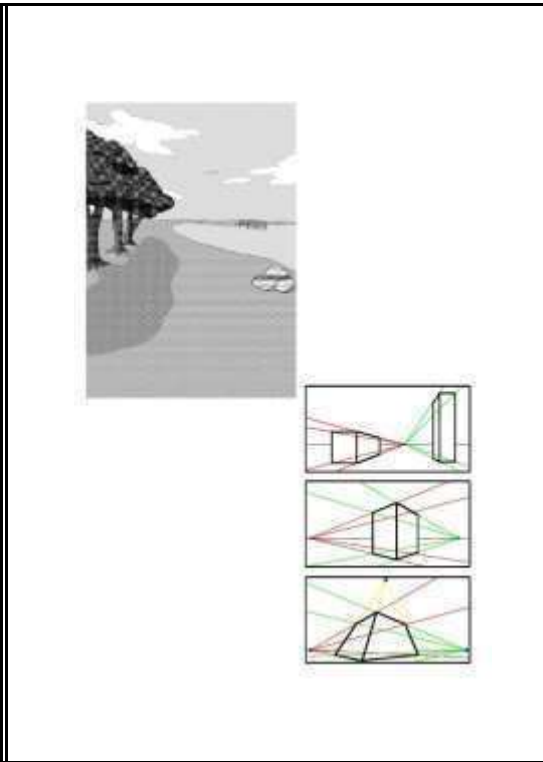


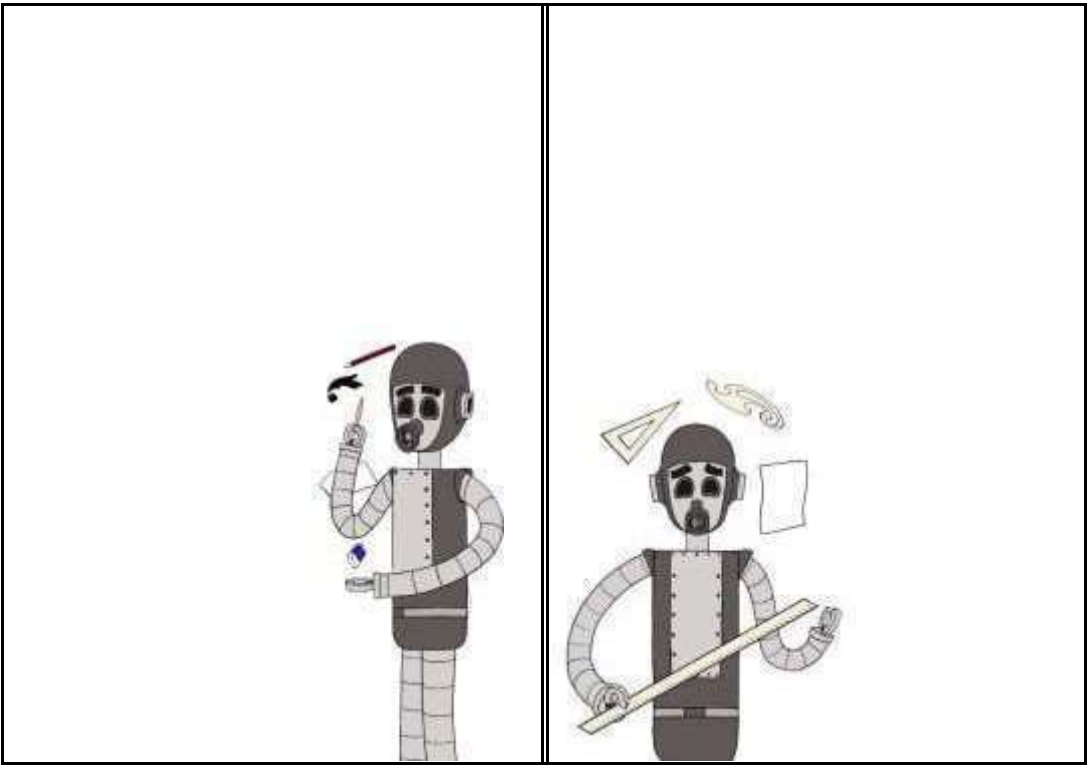
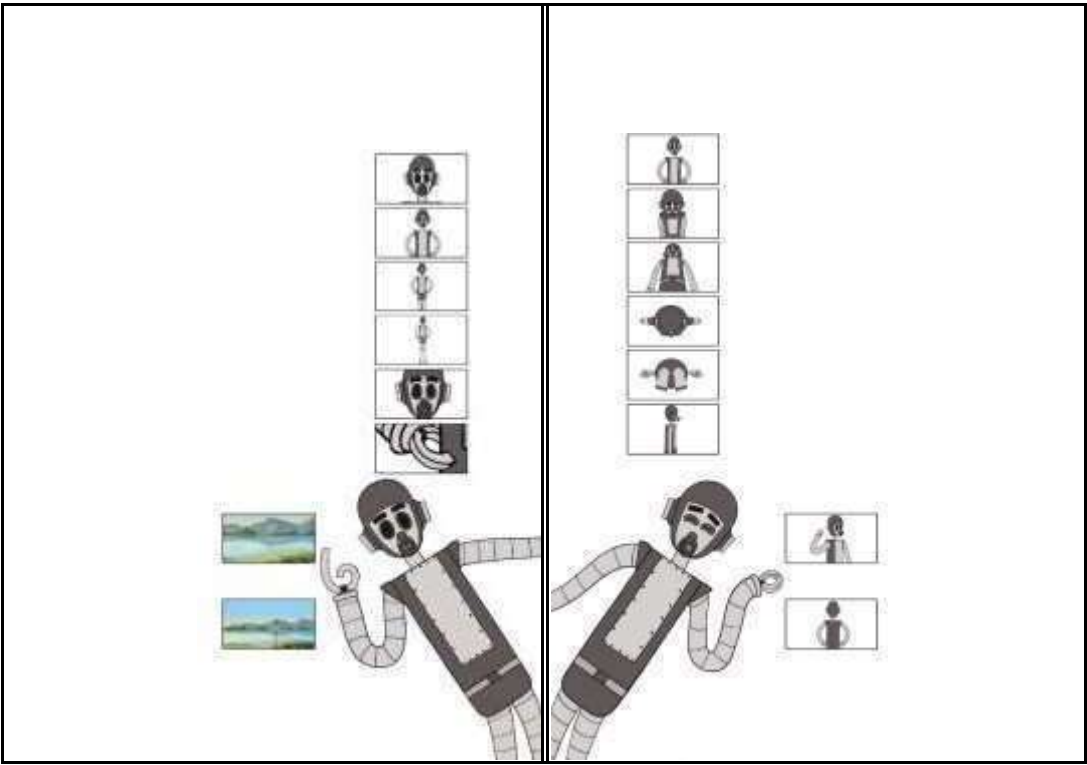
Figura 28-31. Bocetos digitales con cambios de las hojas 4, 8, 9, 21 del manual. Autoría propia.

Ya aprobados los bocetos, se procedió al delinado, y posteriormente, al coloreado. Todas las ilustraciones realizadas en esta parte acompañan a los temas y los ejemplifican de ser necesario.









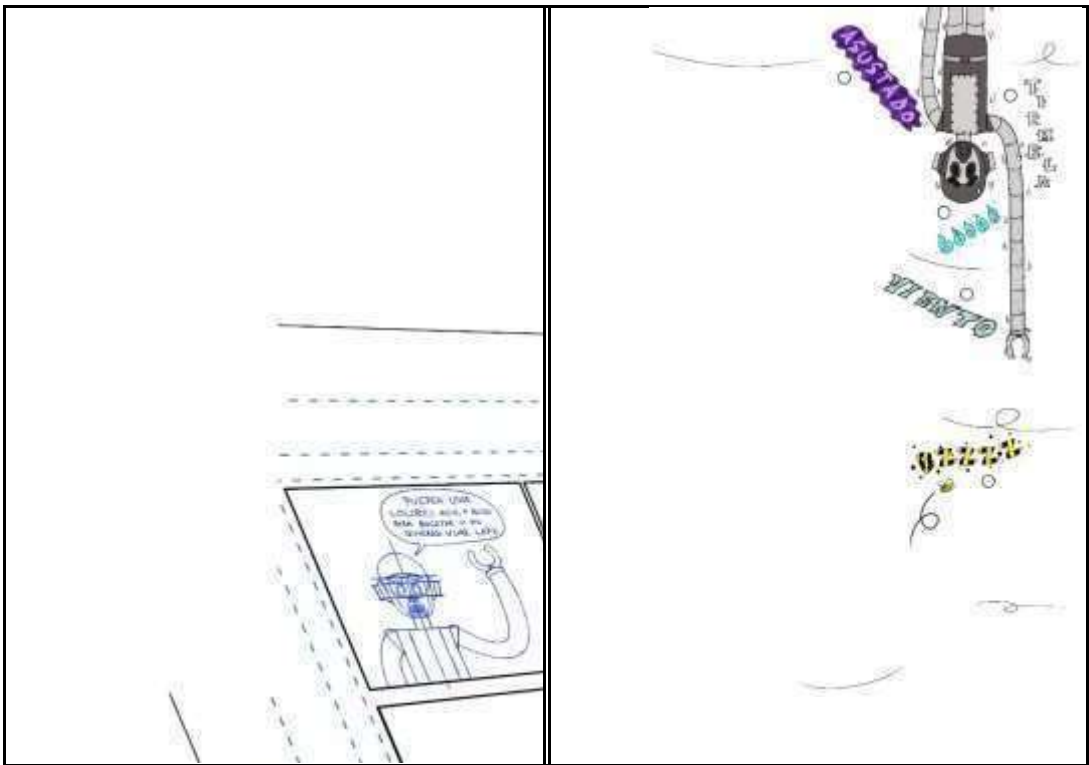
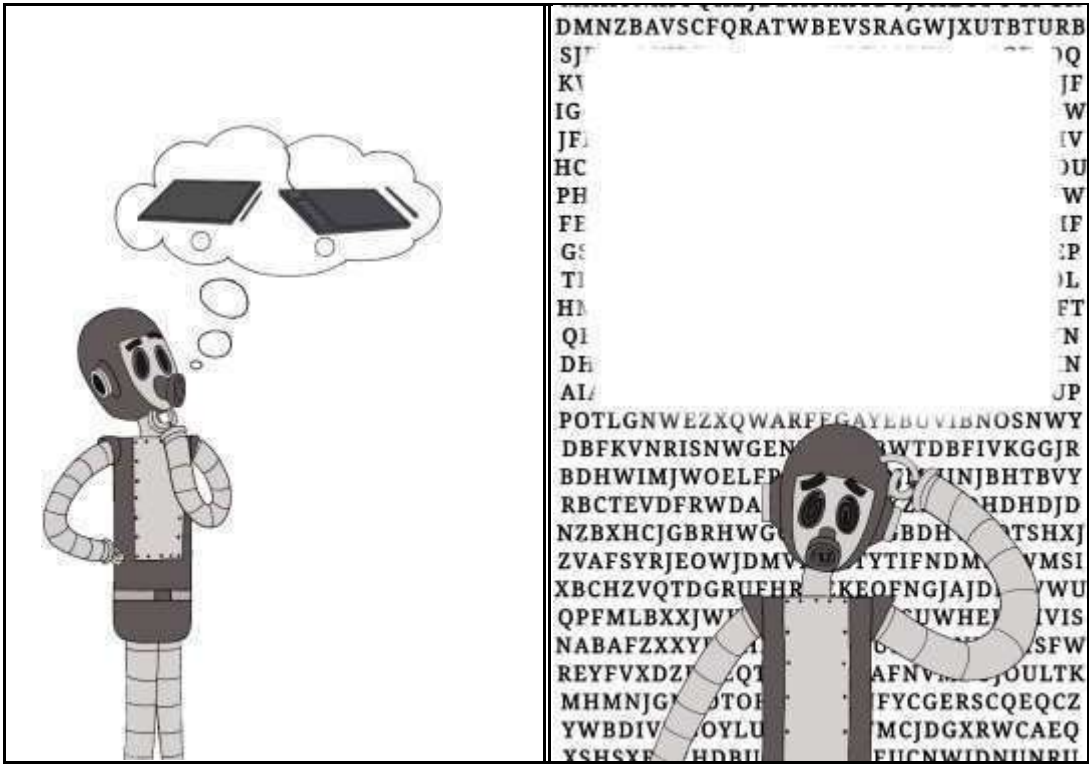




Figure 32-53. Delineado y coloreado digital de las hojas 1-22 del manual. Autoría propia.

Teniendo las hojas ilustradas, el proceso continuo en la aplicación Adobe Illustrator, en donde se mapearon las hojas para la impresión, y se insertó el texto y las imágenes acompañantes, integrándolo todo para una impresión nítida. Para completar la impresión, se requería una portada, la cual se ilustró de forma sencilla, pero llamativa. Se presenta a Tóribot estirando el brazo con un lápiz, dando la idea de invitar al lector a dibujar. Y

teniendo la palabra “manga” en grande para destacar el enfoque del manual.

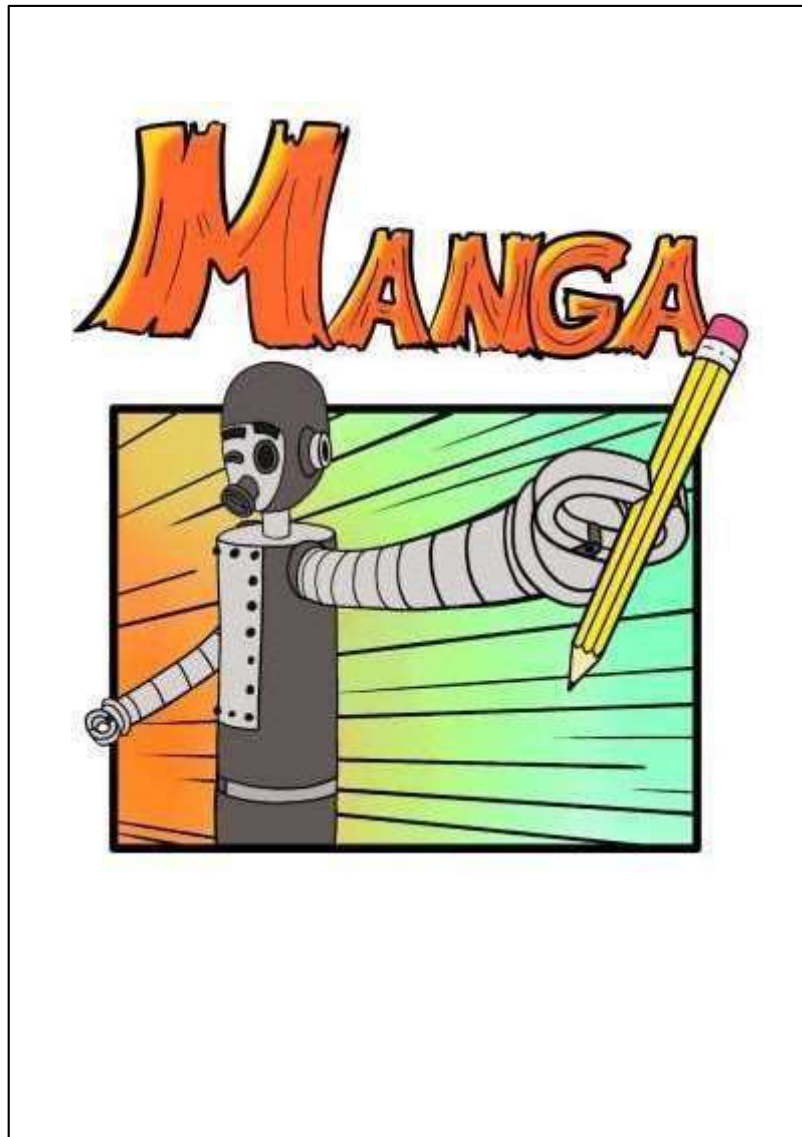
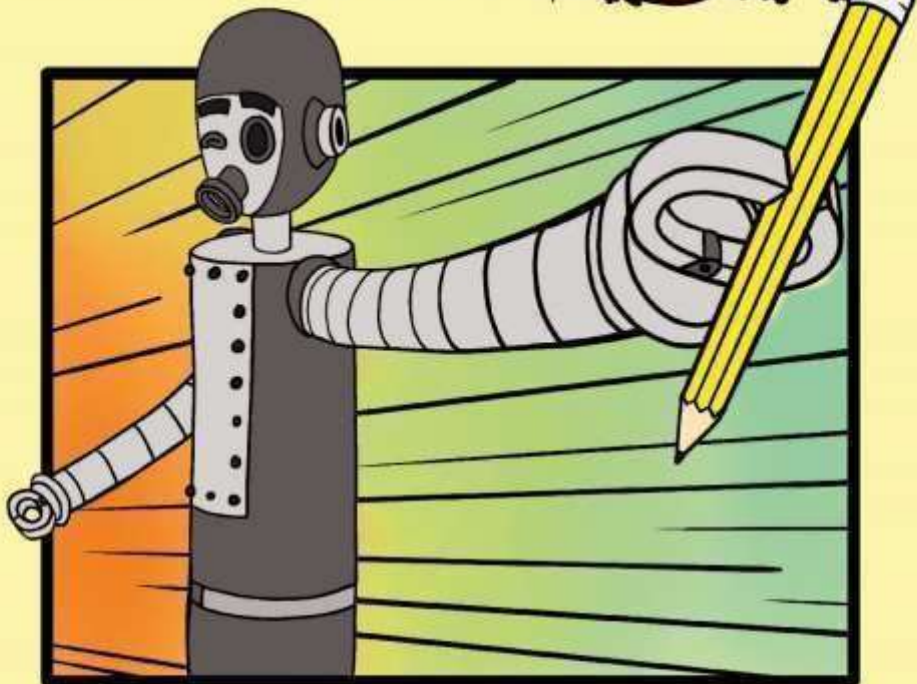


Figure 54. Delineado y coloreado de la portada del manual. Autoría propia.

Para finalizar, la impresión y armado del manual tomo dos días. Para ser armado, con ayuda de la imprenta elegida, se recortó las impresiones en el tamaño escogido (B5) y se procedió a unir con pegamento todas las hojas. Para que sequen y no se separen, se le aplicó peso al manual hasta que estuviera listo. Al estar completamente seco, se procedió a llevar el manual a la exposición artística.

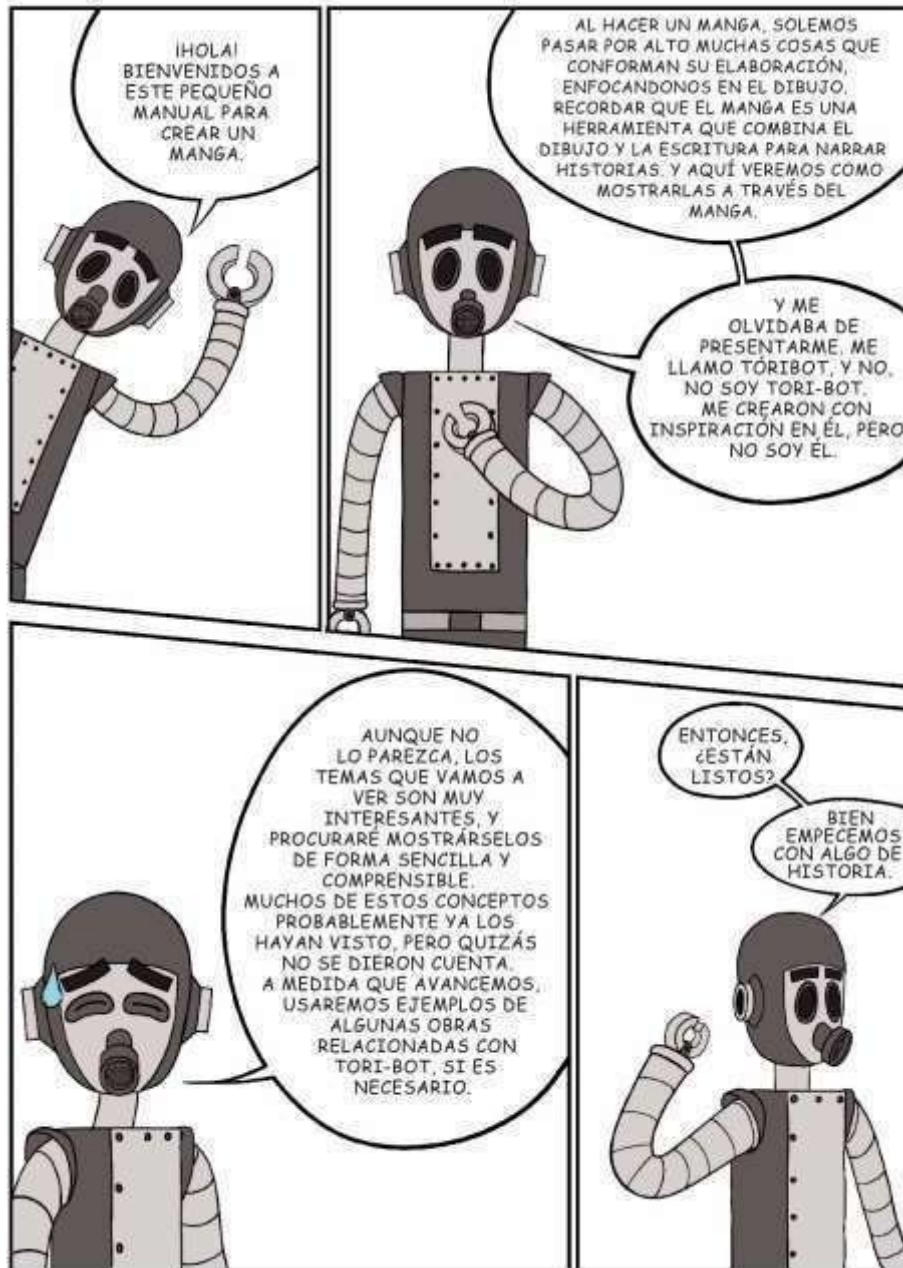
# MANGA



## MANUAL PARA HACER MANGA

ASPECTOS PREVIOS AL DIBUJO

POR: JOSUÉ BASTIDAS



Muy bien. Primero que nada ¿saben qué es el manga o cómo llegó a existir?

La historia del manga, de forma breve, comienza hace siglos, entre los periodos Heian y Kamakura, con los dibujos del Japón antiguo llamados Choju Giga del siglo XII. Aunque no se los llamaba mangas, ya contaban historias mezclando imágenes y textos, centrados en la vida cotidiana de los japoneses de la época.

Años más tarde, entre los siglos XVIII y XIX, surgieron los grabados en madera de nombre Ukiyo-e. Entre los artistas de esta técnica, se encuentra el artista Katsushika Hokusai, creador de la famosa obra "La Gran Ola de Kanagawa", y quien utilizó por primera vez la palabra manga para referirse a una serie de dibujos que realizó de la vida cotidiana de la gente.



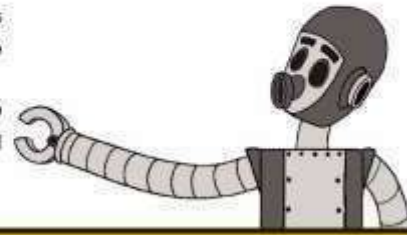
Para el siglo XX, pocos años después de la II Guerra Mundial, surgió Osamu Tezuka, responsable de que el manga tuviera un nuevo punto de inicio. Gracias a él, surge el manga moderno, con la innovación de crear historias visual y narrativa mente más interesantes, dando origen a las clasificaciones de los mangas por géneros y demografías, permitiendo tocar temas más profundos que serían lo que daría más auge al manga.

A partir de Tezuka, distintos mangas empezaron a surgir, definiéndose por sus géneros y demografías, llegando a tener bastante popularidad en todo Japón, convirtiéndose en la inspiración para los mangakas más jóvenes, y posteriormente, esparciéndose al mundo entero. Es así como llegamos a la actualidad, donde el manga es un mercado que se ha expandido a nivel internacional.



### TIPOS DE DEMOGRAFÍAS

- **Kodomo (子ども):** para un público infantil, destacando la enseñanza y el entretenimiento.
- **Shōnen (少年):** Dirigido a chicos adolescentes, y es común ver enfoque en la acción y la aventura.
- **Shōjo (少女):** Para chicas adolescentes donde predominan el romance, la fantasía, los dramas escolares.
- **Seinen (青年):** Dirigido a jóvenes adultos, las historias se tornan más crudas, complejas o reflexivas.
- **Josel (女性):** Para mujeres jóvenes adultas, y con temas realistas, a menudo con enfoque en el romance maduro y la vida cotidiana.



### TIPOS DE GÉNEROS

Isekai: alguien viaja a un mundo diferente.

Isekai inverso: un ser de otro mundo llega al nuestro.

Nekketsu: batallas, esfuerzo y crecimiento constante.

Acción: peleas, persecuciones, peligro.

Spokon: deportes (fútbol, voleibol, boxeo, etc.).

Mecha: robots, armaduras, tecnología avanzada.

Gore: violencia explícita, sangre, contenido visceral.

Romance: relaciones amorosas.

Rom-com: romance con comedia.

Comedia: situaciones absurdas, humor físico o verbal.

Harem: un chico rodeado de varias chicas.

Harem inverso: una chica rodeada de varios chicos.

Gakuen: historias escolares, vida estudiantil.

Ecchi: contenido erótico ligero o insinuante.

Mahō Shōjo: "chica mágica" que obtiene poderes para combatir el mal.

## TIPOS DE MANGA

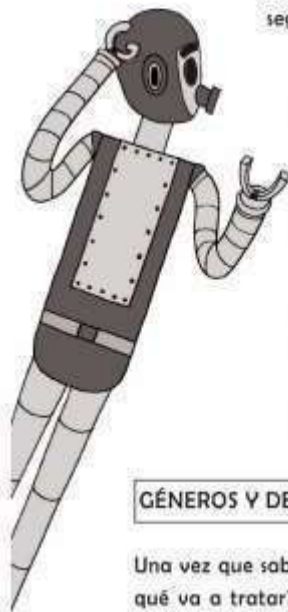
Si quieren hacer manga, deben saber que existen dos formas principales de contar sus historias:

### ONE SHOT

Si gustan de historias cortas, su mejor opción es el One Shot, una historia de un solo capítulo, con un inicio y un final. No importa si el final es abierto o cerrado, no hay continuación directa. Si desean seguir la historia, tendría que ser a través de otro protagonista.

### SERIALIZADO

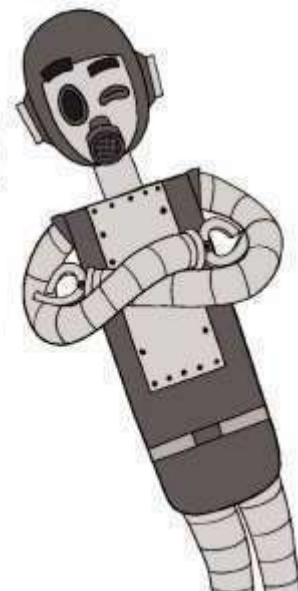
Si les interesan historias más largas, llenas de desarrollo y crecimiento, entonces el formato Serializado es para ustedes. Publicar por capítulos permite explorar el mundo de su historia, hacer crecer a los personajes y mantener la intriga del lector capítulo a capítulo.



## GÉNEROS Y DEMOGRAFÍAS

Una vez que saben como contar su historia, les pregunto, ¿Saben de qué va a tratar? No me refiero a las acciones de protagonista o a su viaje, sino al tipo de historia. Para eso, en el manga se consideran dos cosas clave:

- Demografía: a qué público va dirigida su obra.
- Género: de qué trata la historia, o su temática principal. Aquí puedes combinarlos.





#### PARA DIBUJAR MANGA

Muy bien, vamos a preparar nuestros materiales. Tradicionalmente, el manga se dibuja con papel y lápiz, pero hay algo importante que saber: el tamaño en el que se dibuja no es el mismo tamaño en el que se imprime.

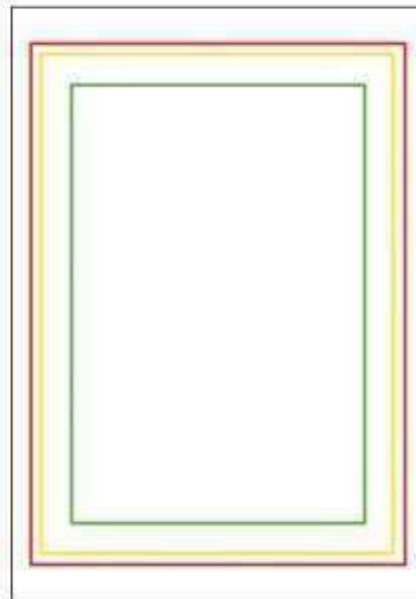
Los tomos de manga impresos pueden medir aproximadamente 13 x 18 cm, por eso los mangakas trabajan en un formato más grande, como A4 o A3, para lograr mejor calidad de impresión y más detalle en los trazos y las ilustraciones.

#### EL TAMAÑO IMPORTA

El tamaño estándar para impresión de manga es el formato B6 (12.8 cm x 18.2 cm). Aunque pueden variar un poco, los tomos suelen mantenerse en esas medidas.

Para trabajar de forma ordenada, se usan márgenes dentro de las hojas A4. Ahora, les mostraré las tres zonas principales delimitadas por los márgenes:

- Margen de corte (exterior) (rojo): 18 x 25 cm. No dibujar nada aquí. Es la parte que se recorta al imprimir.
- Margen de sangrado (intermedio) (amarillo): Queda a 5 mm dentro del margen de corte. Aquí puedes extender el fondo, pero podría perderse al recortar.
- Margen de trabajo (interior) (verde): 15 x 22 cm. Aquí va todo lo importante: personajes, diálogos, globos, detalles, etc.



## TRAMAS

¿Quiéren darle sombra, textura o volumen a su manga? Usar las tramas es la solución.

Las tramas son laminas adhesivas transparentes compuestas por patrones de puntos o líneas que se colocan sobre el dibujo. Simulan distintos tonos de grises gracias a la variación de tamaño y al espacio entre puntos y rayas respectivamente, de esta forma ayudan a dar sombra y textura sin necesidad de variar tonos.

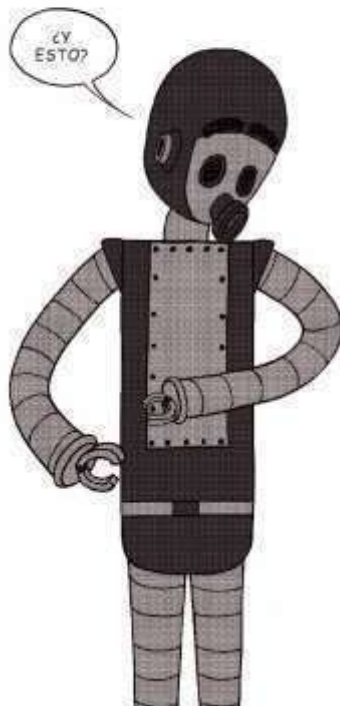
Algunos mangakas prefieren hacer sus propias sombras a través de técnicas de entramado, pero la mayoría usa tramas para poder darle más vida y tridimensionalidad a sus historias.



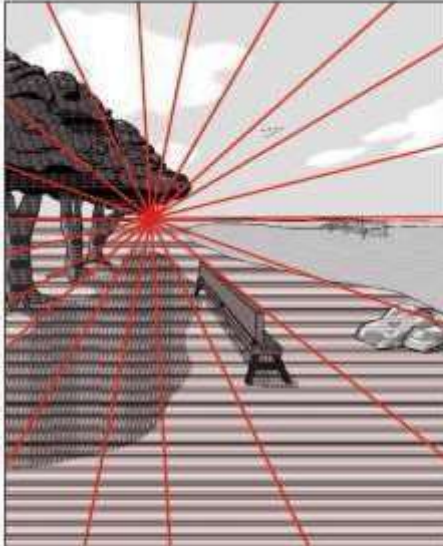
¿Y cómo se usan? es muy sencillo:

1. Pegan la trama sobre el dibujo y dan la forma que requieran, no muy presionada para poder retirarla después.
2. Despegan y Cortan con una cuchilla la forma trazada y luego pegan lo recortado. Si resulta mas facil, pueden solo recortan mientras estan pegadas, y luego presionar para que se adhiera bien.
3. Si necesita un efecto de difuminado, pueden raspar un poco la trama con la cuchilla.

En lo digital, existen programas que te permiten usar tramas digitales fácilmente, como si estuvieras pintando.



## FONDOS



Los fondos pueden parecer complicados, pero en realidad no lo son tanto. Todo comienza con algo muy básico pero poderoso: la perspectiva. Gracias a ella, podemos mostrar qué está cerca, qué está lejos, y dónde acontece la historia, permitiéndonos dar profundidad.

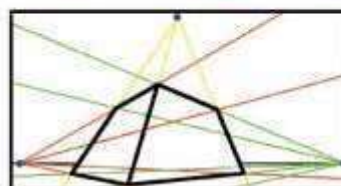
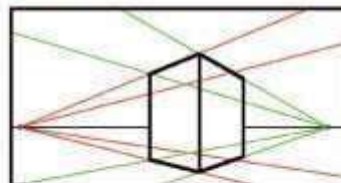
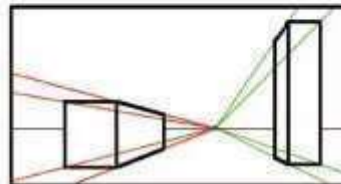
También puedes usar fondos simbólicos o abstractos para representar emociones, o un fondo blanco para enfatizar la importancia de lo que está en la viñeta.

## PERSPECTIVA BASICA

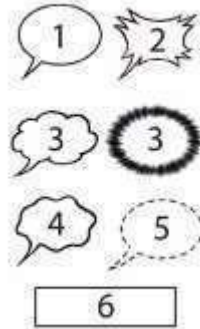
La base para construir la perspectiva, son los puntos de fuga, que representan hacia donde se "escapan" las líneas paralelas de un dibujo para simular profundidad. Estos puntos de fuga se ubican en la conocida línea de horizonte, que representa el límite visual en la lejanía. Los puntos de fuga se pueden usar de las siguientes formas:

- Con 1 punto de fuga: para escenas simples o de frente.
- Con 2 puntos de fuga: para mostrar ángulos (esquinas, objetos girados o en 3/4).
- Con 3 puntos de fuga: para vistas más dramáticas y verticales (desde arriba o abajo).

A partir de las líneas que tracemos de los puntos, podremos ubicar los objetos, haciendo que lo más cercano al horizonte se vea más pequeño, y lo más alejado del horizonte se vea más grande.



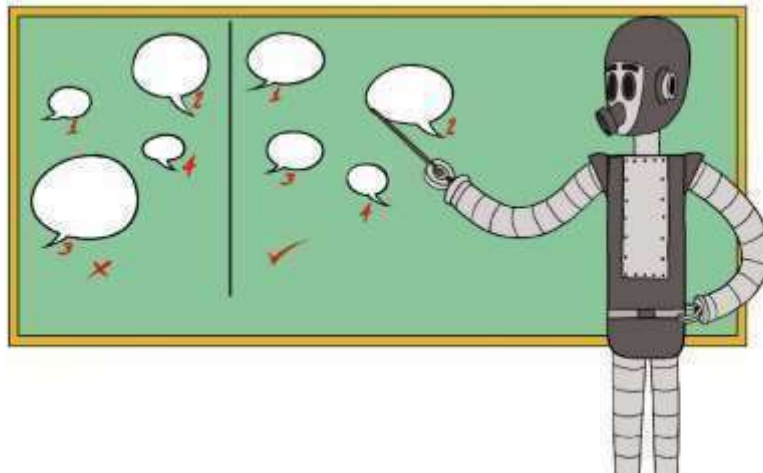
## GLOBOS DE TEXTO



Los globos de texto permiten ubicar los diálogos con quienes los dicen, piensan o sienten. Según su orden, guían la lectura, y se pueden multiplicar a partir del tamaño del texto. Los globos de texto son:

- Ovalado (1): diálogo normal.
- Puntigudo (2): gritos o emociones intensas.
- Nube o de rayas (3): pensamiento o reflexión.
- Irregular (4): miedo o voz temblorosa.
- Punteado (5): susurros.
- Rectángulo (6): explicación o narrador.

Este recurso te puede ayudar a guiar la lectura de los diálogos, y así asegurar que los leerán en el orden en que los escribieron. Una de las mejores formas de hacerlo es posicionando de arriba hacia abajo los globos, y variando tamaños, tal como vemos en la pizarra.



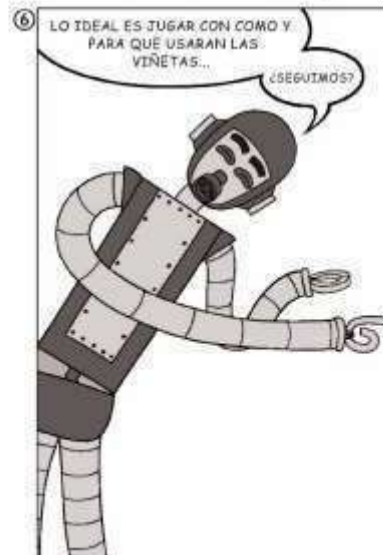
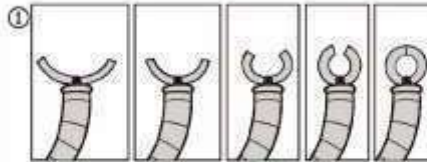
## LAS VIÑETAS

Son recuadros donde ocurre la acción, permitiendo organizar ritmo y tiempo en la historia. Los espacios entre viñetas son de mínimo 5 mm en horizontal, y en verticales, 2 a 3 mm. Las viñetas varían tamaños según lo necesiten, estando en el orden base de 4 filas y 3 columnas. Según el tamaño:

- Grandes: para escenas importantes o impactantes.
- Medianas: para acción o diálogos, siendo más comunes.
- Pequeñas: para detalles, silencios, movimiento y paso del tiempo (1).

Las viñetas tienen variantes con las que puedes jugar para lograr impacto en distintos momentos de la historia:

- Viñetas inclinadas (2): para escenas de acción, dinamismo e impacto.
- Viñetas sin bordes (3): Ideales para presentar personajes o destacarlos. Estas viñetas pueden superponerse en la página.
- Página completa (4): Una sola imagen ocupa toda la página para destacar momentos épicos, revelaciones o escenas emocionales fuertes.
- Página doble (5): Dos páginas continuas que forman una sola escena para mostrar paisajes, batallas o grandes presentaciones.
- Viñetas al borde de página (6): Perfectas para dejar una escena en suspenso o de transición para cambiar de página.



## PLANOS VISUALES

Los planos visuales son el enfoque que se le dará a un personaje, y estos son:

**Primer plano:** solo la cabeza y parte del cuello. Sirve para mostrar emociones.



**Plano medio:** desde la cintura hasta la cabeza. Ideal para conversaciones.



**Plano americano:** desde las rodillas hasta la cabeza. Muy usado en acción.



**Plano entero:** muestra todo el cuerpo del personaje.



**Primerísimo primer plano:** enfoca una parte del rostro (ojos, boca, etc.).



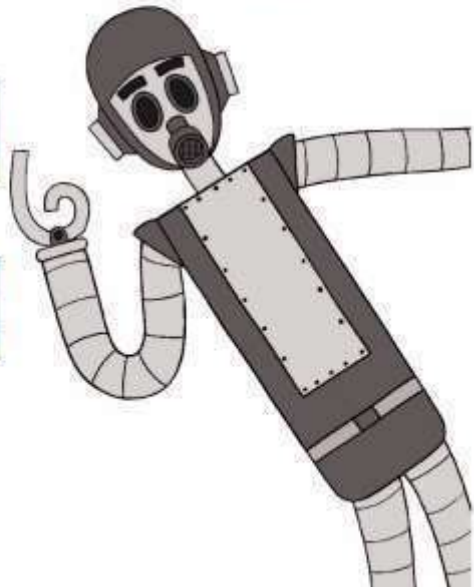
**Plano detalle:** muestra algo muy específico (una mano, una lágrima, un objeto).



**Plano general:** muestra el entorno donde ocurre la escena.



**Gran plano general:** vista muy lejana, como un paisaje o una ciudad. El personaje se ve muy pequeño.



## ÁNGULOS VISUALES



Frontal: frente al personaje.



Picado: desde arriba. Provoca un efecto de debilidad o de estar indefenso.



Contrapicado: desde abajo. puede engrandecer a un personaje.



Cenital: se ve desde un punto de vista muy alto, como ver al suelo directamente.



Nadir: se ve desde un punto de vista muy bajo, como ver al cielo directamente.



Perfil: se ve los lados de lo que se muestra.



Tres cuartos (¾): una vista intermedia entre frontal y perfil.



Desde atrás: el personaje está de espaldas al lector.

## MATERIALES

Los mangakas profesionales tienen acceso a materiales específicos que les permiten transmitir una alta calidad en sus obras, estos materiales pueden no ser accesibles en cualquier lugar, pero si hay otros que pueden reemplazarlos y brindar una calidad parecida. Los materiales básicos que más se usan profesionalmente son:

Para bocetar:

- Lápiz de grafito tipo B, entre 2B y 6B. Estos ayudan a hacer trazos suaves y fáciles de borrar más adelante.
- Lápices de color azul o rojo. Pueden ser una opción para el boceto, los trazos suavizados se pueden borrar digitalmente.
- Portaminas. Lo mismo que un lápiz, pero sin la necesidad de sacarpuntas.

Para entintar:

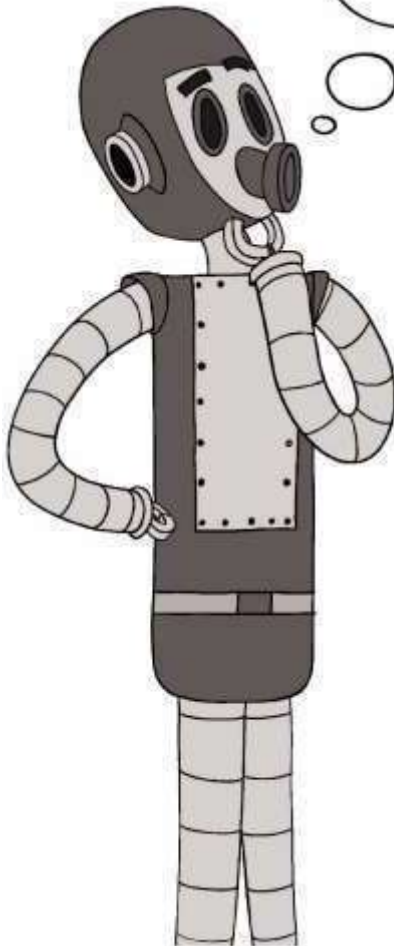
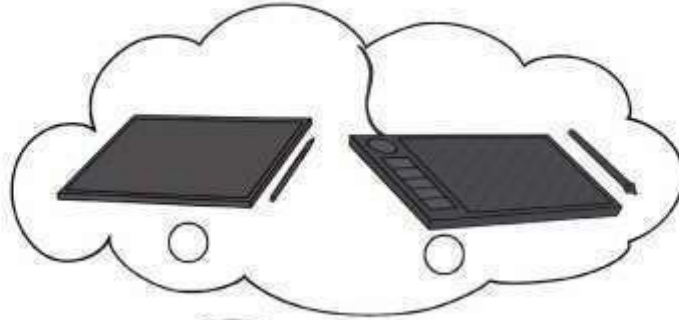
- Tinta china.
- Plumillas G, la cual, puede variar el grosor de línea.
- Plumillas Maru para trazos finos y detalles.
- Pinceles para rellenar las zonas grandes.

Ahora, puedes ver materiales que te ayuden en las mismas tareas, siendo un reemplazo accesible e igual de útil:

- Lápiz de grafito o portaminas.
- Estilógrafos o rapidógrafos de distintos grosores de punta, y también de punta pincel.



## MANGÁ EN DIGITAL



El trabajar en digital tiene sus dificultades, pero puede facilitar el proceso de dibujo. Lo principal que necesitan es:

- Tablet con lápiz digital: existen modelos que incluyen un lápiz digital y brindan comodidad y portabilidad.
- Tableta gráfica: se le conecta a una PC o una laptop para que funcione.

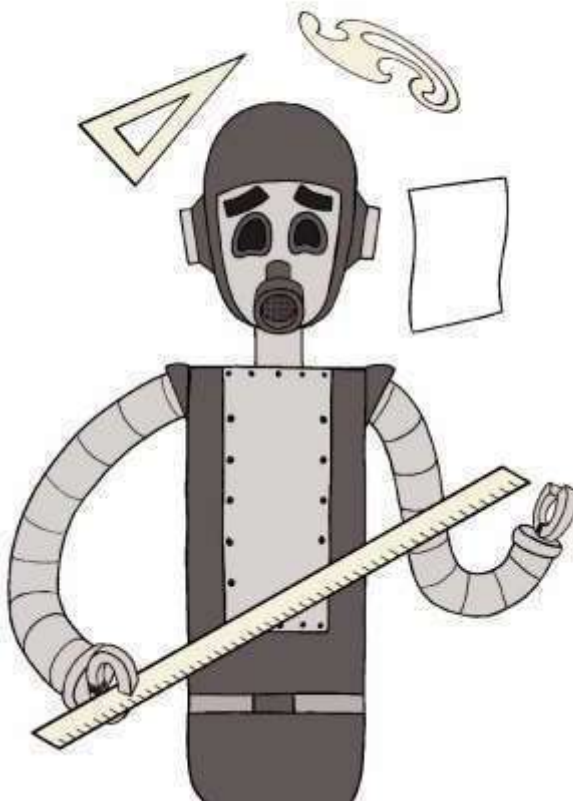
Lo que hay que destacar, es el uso de algún software o aplicación que te permita dibujar. Existen muchas que son tanto gratuitas, como de paga, algunas destacándose por tener mayor enfoque en realizar comic y manga, y por supuesto, están disponibles para cualquier dispositivo antes mencionado.

## MATERIALES COMPLEMENTARIOS

Para complementar el dibujado del manga, se usan otros materiales que ayudan a dar más vida a los trazos y los detalles, y estos son accesibles en cualquier lugar:

- Reglas comunes: para realizar trazos rectos y guiar las líneas de perspectiva de los fondos.
- Escuadras: Angulos rectos de 45, 30, 60 y 90 grados, mas enfocadas en las viñetas.
- Reglas curvas: para hacer líneas dinámicas o de movimiento.
- Compases: ayudan arealizar circunferencias que puedan ayudar al diseño de las ilustraciones.

Otro punto importante es el soporte donde van a presentar su manga antes de imprimirlo. Normalmente se usan hojas comunes para los márgenes y los primeros bocetos, lo que permite hacer cambios y correcciones de ser necesarios, pero, para la versión definitiva con delineado, se usan hojas especiales.



El papel tipo Caballo de 250g, tiene gramaje alto, lo que le brinda a cada hoja mayor grosor, firmeza y resistencia a trazaos humedos y borrones o arrugas; tambien posee una superficie lisa, permitiendo trazos bien definidos para no dañar los materiales.

Si el papel Caballo no es accesible, hay otras opciones por las que también pueden optar, como hojas de 180g o 200g, lo importante es que no sean porosas y sean resistentes.

CJASNJNDMÑAWOMCKZXCMPENQWIDNF

ENPIIENZYCNEMIDMAKCKCNWEQNECEDKVN

WI

**EL GUIÓN**

El guión es la base escrita del manga, indica que dibujar en las viñetas. A pesar de ser un paso largo, es fundamental hacerlo de forma que la historia se entienda y mantenga coherencia. Aquí se definen los diálogos y las acciones que cada personaje realiza, de igual forma la cantidad de viñetas, y que tipo de viñetas se usarán por página, y también, en donde se ubica todo lo que acontezca.

EF

PC

CR

DK

MJ

Si va a realizar trabajo en equipo, es decir, un guionista y un dibujante, el guión tiene que, primero, especificar el número de página y la hora y lugar de lo que se mostrará; después, se menciona cual es la viñeta, y se describe el fondo, los personajes que interactuarán, las acciones, las emociones, los objetos importantes y los planos y ángulos de vista necesarios. Una vez hecha la descripción, se continua con el personaje, lo que hace y siente, y su diálogo. Así se vuelve más fácil para el dibujante comprender que dibujar.

RK

VQ

OV

SH

OG

KS

ANDHJFKCKMZINANSUSUNJSAUASJAUJD

VNDISALQKWMNCHSKABXVZNASKIAICM

FEOCJNCOJVXKKM RWYEUFORPTPG

LVMNBXVZFSHA DM CNVHF

BDGEYWODLSKA LJDNA WTEYRI

UTOYPLAMQNH SV GDNBDFEHJ QBX

HCNKMAMAN WZKAM DKM

CSLALOSP EN EY W XZXJD

SNVOSEMSJB NEWHJDFSAMMC

NZBDU WYRT LJPHOTMVNDUS



## EL BOCETO O STORYBOARD

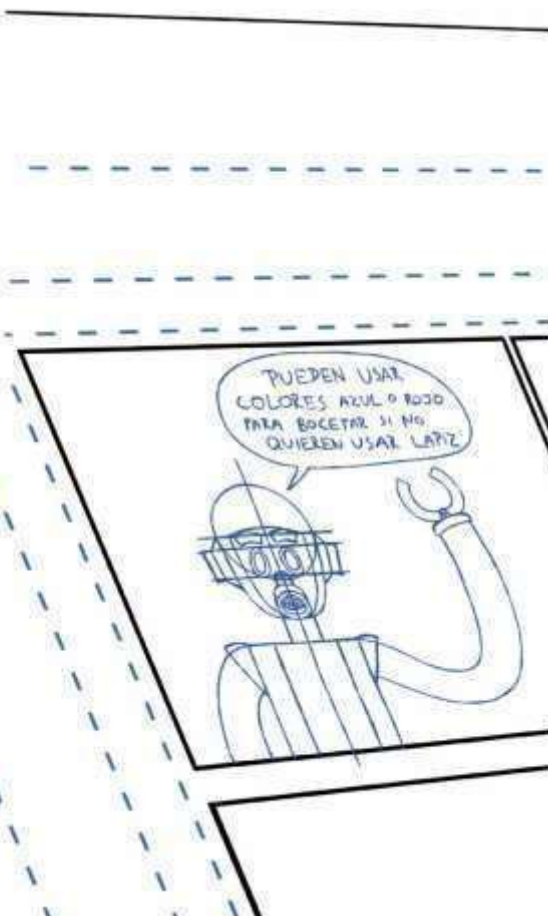
Si el guión es la base escrita, hacer el boceto es la base gráfica. Aquí se plasma, de forma sencilla, lo que el guión describe, y ayuda a saber cómo ubicar los globos de texto sin que interfieran visualmente. El boceto brinda la comprensión del dónde y del cómo se estructurará cada página y cada ilustración, permitiendo realizar correcciones donde sea necesario.

## ¿GUIÓN PRIMERO?

Normalmente primero se realiza el guión, pero no es la única forma de hacerlo, ya que pueden variar el cómo realizar ambas cosas. Se puede empezar por el boceto y luego trabajar el guión, permitiendo tener la estructura gráfica y realizar la escrita a partir de ello, este método puede facilitar decidir el tamaño y la posición de cada diálogo en las viñetas.

También se puede escribir y dibujar al mismo tiempo, para tener el storyboard lo más pronto posible. De igual forma, esto puede ayudar a organizar posiciones y diálogos, permitiendo hacer correcciones sobre la marcha.

Lo importante es, sea como sea que empiecen, su storyboard final deberá retratar la forma final de su manga, tanto en el diseño como en la narrativa, permitiendo ser entendible para los lectores y estar listo para el entintado.



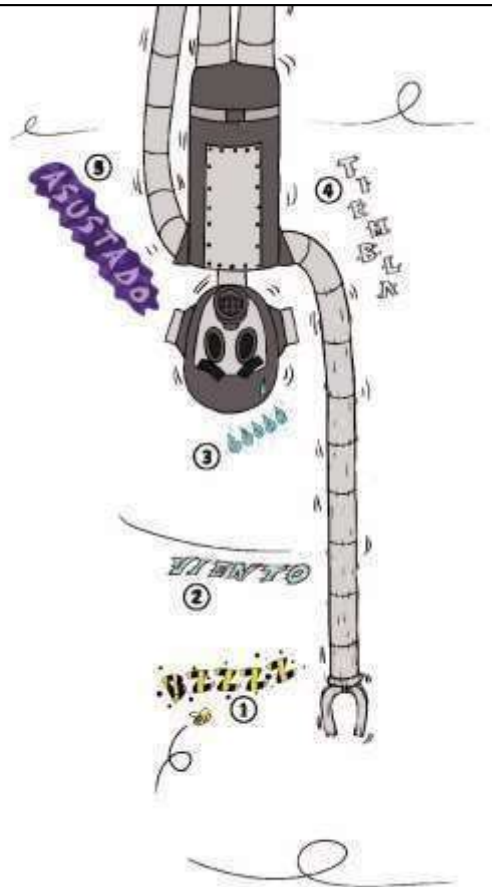
## ONOMATOPEYAS

Las onomatopeyas son la forma en la que se grafican los sonidos en el manga, estas usan conjuntos de letras o palabras que asemejan el sonido de algo al ser pronunciados. El mejor momento para realizarlas y ubicarlas es en el boceto, y si, en el guión también se se puede mencionar que onomatopeyas hacer y para que proposito.

Las onomatopeyas japonesas se dividen en 5 tipos:

- Giseigo (1): sonidos de personas o animales (miau, zzz).
- Giongo (2): sonidos naturales o ambientales (boom, splash).
- Gitaigo (3): sonidos y representaciones de sensaciones y acciones (gulp, sniff).
- Giyougo (4): para representar movimientos (tap, deslizar).
- Gijougo (5): para representar emociones o sentimientos (tik-tik, brrr).

Pueden realizarlas a mano o en digital, o inventar sus propias onomatopeyas, como en los ejemplos, solo hay que mantener el proposito de la onomatopeya, que represente el sonido o la acción de la ilustración que acompañe. Y según el diseño y decorado, pueden transmitir volumen, emoción o intensidad.



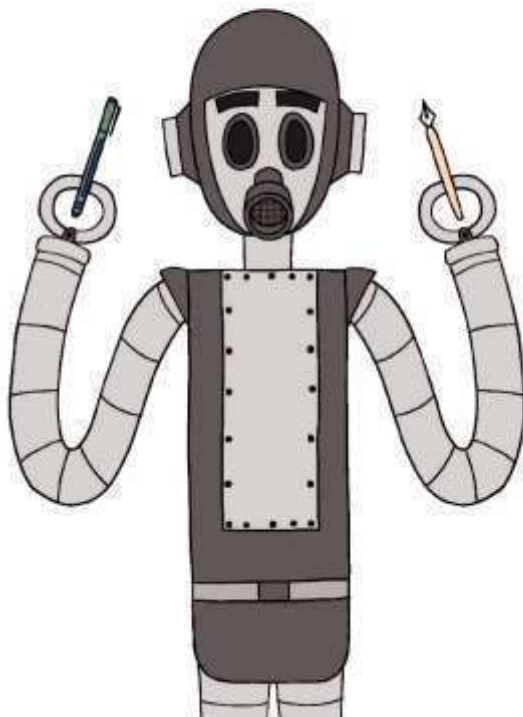
## DELINEADO

Ya llegando a la etapa final, el delineado define la apariencia final de su manga. Aquí es donde aplicamos los materiales que antes vimos, las plumas, la tinta, etc. Y claro, se usa como soporte el papel de gramaje alto.

El objetivo es delinear lo que el boceto final tiene trazado, y agregarle los detalles que sean necesarios en cada ilustración. Si van a usar los materiales más accesibles, usar la punta pincel puede asemejar al trazo de una pluma, o ir intercalando entre los tamaños de los estilógrafos puede ser de ayuda.

Las reglas son la mejor herramienta para realizar las viñetas o para hacer entramados, pueden ser una gran ayuda para la perspectiva de los fondos, o incluso jugar con el dinamismo de las líneas a través de las reglas curvas.

Hay que tener en cuenta que, para delinear, lo mejor es empezar del lado que no es su principal, es decir, si dibujan con la derecha, empiecen desde la izquierda, así evitarán manchas de tinta por pasar la mano encima de lo ya delineado, siguiendo un orden que evite el delinear zonas que no correspondan.



Un orden sugerido sería:

1. Líneas externas que sobresalgan de las viñetas.
2. Bordes de viñetas.
3. Globos de texto.
4. Personajes y fondos.
5. Tramas, sombras y detalles.

El delineado es un proceso que requiere concentración y paciencia, así que se pueden tomar su tiempo para que obtengan el mejor resultado posible.

## EL COLOR Y EL MANGA

El manga, desde sus inicios, se destacó por no usar colores y variar tonos a través del blanco y negro, lo que incluso en la época actual se mantiene como un estándar. Pero su popularización brindó la oportunidad de saltarse esta "norma" para agregar algo de color, sea directa o indirectamente:

- Primera página: en muchas ocasiones, se le pone color para presentar la paleta de colores base, sea de algún personaje, o del mundo en sí, y esto se puede repetir en un primer capítulo, capítulo final, o para algún capítulo de clímax en la historia.
- Páginas especiales: las páginas especiales pueden incluirse antes de la primera página, y esta tienden a llevar una ilustración de los personajes en color, pero no se relaciona con la historia y solo informa algo importante.
- Portadas e ilustraciones promocionales: este es algo de trampa, ya que las portadas siempre llevan color para transmitir la idea de la obra, y presentarla, por otro lado, las ilustraciones, son productos que el autor realiza de algún manga para promocionarlo.
- Versión a color: dependiendo de la popularidad del manga, se puede decidir relanzarlo, pero con la particularidad de hacerlo a color, lo cual puede elevar las ventas.

Aunque el color no es obligatorio, su uso puede ser un enganche para quienes van a iniciar a leer su manga, lo que será un paso dado en el propósito del porque decidimos h



## PORTADA, LOMO Y CONTRAPORTADA

Agreguemos un detalle importante. Su manga siempre debe tener su "tarjeta de presentación", y para ello, existe la portada, la cuál, presenta la idea base de la obra. La portada es la mejor forma de enganchar a los lectores, así que lo que decidan ilustrar de portada, debe ser también narrativo, que narre lo de lo que va la historia para que haya una razón para que continúen leyendo.

Si tienen la chance de que su manga sea impreso y publicado por alguna editorial, la portada es una muestra de lo que van a ver los lectores, y se puede complementar con el lomo y la contraportada. La contraportada en la parte trasera de un tomo de manga, aquí lo normal es dejar en blanco, pero puedes optar por crear una ilustración que muestre alguna escena o personaje de la obra.

El lomo, es la parte que une las hojas del manga, y a pesar de que lo común es presentar el número de tomo y el nombre de la obra, el lomo puede presentar a los personajes de su obra, o si quieren llevarlo más allá, presentar una ilustración que se complete con la unión de todos los tomos. Al final, es una decisión artística que puede ayudar a llamar la atención del público.



Figure 55-77. Portada y hojas ya terminadas del manual. Autoría propia.



Figure 78. Manual en exposición de la UTN. Autoría propia.

### Interpretación de obra

La obra brinda una oportunidad, un camino para avanzar, abriendo el paso a aquellos que conecten con la idea de contar historias a través del manga. Con este objetivo, no se busca impartir las típicas enseñanzas básicas al realizar un manga, más bien, señala los puntos técnicos y estructurales que uno no logra entender hasta después de abordar el proceso

creativo, tiempo que se ahorrará el lector con lo que el manual le presenta.

### **Ficha Técnica**

Nombre: Manual para hacer Manga Categoría: Libro ilustrado

Técnica: Ilustración digital

Texto Curatorial: El manual se lo realizó como una forma de guía para demostrar que el manga es una herramienta y no un estilo de dibujo, algo que puede ayudar a cualquier persona a compartir las historias que deseen. Con esto como objetivo, se transmiten temas básicos, apartándose de las típicas enseñanzas de dibujar manga para dar foco a temas que llegan a ser subestimados al crear un manga, lo cual, es un punto al que se desea cambiar.

### **Plan de Realización**

- Stand cuadrado y alto de madera
- Papel adhesivo para impresiones
- Ilustraciones del manual agrandadas

### **Plan de Montaje**

- El Montaje se lo realizó dos días previos a la fecha de inauguración.
- Se usó un stand cuadrado de madera que tenga la altura suficiente como para mantener al manual al alcance del público.
- Se imprimió algunas de las ilustraciones del Manual en un tamaño grande y en papel adhesivo para decorar el Stand.
- Uno de los adhesivos es Tóribot sentado y alzando una mano, el cual se pegó en la parte superior del stand.
- El manual se expuso parado, teniendo una leve apertura entre sus hojas, y con una parte sobre la mano de Tóribot para dar ilusión de que lo está sosteniendo.

### **Plan de Desmontaje**

- Se alzó el manual y se procedió a retirar los adhesivos del stand.
- Se procedió a mover y guardar el stand en bodega.

### **Conclusiones de la Propuesta Artística**

La obra surge como una indicación de cómo empezar a recorrer un camino, no es que no sea necesaria la parte artística del manga, es porque, el entender cómo se estructura un manga permite desarrollar formas de deformar su base estructural y obtener distintos impactos en el lector. Este manual se ha hecho con el fin de retirar la idea de “estilo de dibujo manga”, porque el dibujo de un manga puede variar con el artista, pero la estructura narrativa no tiene casi ninguna variación, ya que de esta forma podemos contar una historia potente, coherente y hermosa.

El Manual no es más que el primer escalón que muchos que han brindado un producto similar omiten, dejando incompleta la base para que cada uno de aquellos lectores que quieran empezar, erren por falta de conocimiento; con esta obra, esos errores serán por fallos en el proceso, y no por no saber exactamente, como empezar su propio manga.

## CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

El análisis de la obra de Akira Toriyama permitió comprender cómo el manga japonés influyó de manera decisiva en la configuración de su lenguaje artístico y en su proyección internacional. Su formación visual se nutrió tanto de la tradición del manga moderno, particularmente de las obras de Osamu Tezuka, como de referentes occidentales vinculados al cine, la animación y el humor gráfico. La convergencia de estas influencias dio lugar a un estilo visual sintético, dinámico y altamente legible, lo que facilitó la circulación transnacional de sus obras y contribuyó a consolidar al manga como un medio capaz de establecer puentes entre contextos culturales diversos.

La trayectoria personal y profesional de Toriyama evidencia un proceso de construcción artística progresivo, que va desde sus primeras publicaciones hasta la consolidación de Dragon Ball como un fenómeno cultural de alcance global. A pesar de su carácter reservado y de una exposición mediática limitada, su obra alcanzó una difusión masiva gracias a las adaptaciones animadas y a su inserción estratégica dentro de la industria del entretenimiento. Este proceso generó una disociación entre la notoriedad de la obra y el reconocimiento público del autor, especialmente en los contextos occidentales, donde los personajes, la narrativa visual y la experiencia audiovisual adquirieron mayor protagonismo que la figura creadora.

Desde una perspectiva artística, el estilo de Toriyama se caracteriza por la claridad gráfica, la expresividad de los personajes y una narrativa visual fluida que evoluciona y se complejiza con el tiempo. Sus primeras producciones presentan un enfoque marcadamente caricaturesco y humorístico, mientras que en sus obras posteriores se observa una progresiva estilización formal, una mayor definición anatómica y un incremento del dinamismo compositivo, particularmente en las escenas de acción. Esta evolución permitió la consolidación de una identidad visual fácilmente reconocible, que influyó de manera directa en generaciones posteriores de mangakas y en la configuración estética del manga de acción contemporáneo.

Finalmente, el impacto social y cultural de la obra de Toriyama en las sociedades occidentales se manifiesta en su permanencia dentro de la memoria colectiva y en su apropiación como referente generacional. Dragon Ball trascendió el ámbito del entretenimiento para convertirse en un símbolo cultural, influyendo en imaginarios, prácticas de consumo y expresiones de la cultura popular, incluso en contextos atravesados por tensiones sociales y controversias ideológicas. A partir de estos hallazgos, la investigación derivó en una propuesta artística orientada a comprender y transmitir el manga no solo como producto cultural, sino como una herramienta creativa y formativa, capaz de reinterpretar y resignificar el legado de Akira Toriyama desde una perspectiva artística y académica.

## **RECOMENDACIONES**

A partir de los resultados obtenidos, se recomienda:

- Profundizar en el estudio de la ilustración y el manga como lenguajes artísticos con alto potencial formativo, expresivo y cultural.
- Ampliar futuras investigaciones hacia otros autores y corrientes del manga, estableciendo comparaciones estilísticas, narrativas y simbólicas.
- Fomentar el análisis del manga no solo como producto de entretenimiento, sino como una herramienta válida dentro de los procesos de investigación artística y académica.
- Incentivar prácticas creativas que integren el manga y la ilustración como medios de reflexión visual, narrativa y cultural en contextos educativos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Anticona Verástegui, A., Felices Huanchi, A. y Rodríguez Ramírez, J. (2015). *El Otaku como principal consecuencia del impacto de la cultura japonesa en los jóvenes de Latinoamérica a través de anime y manga en el siglo XXI*. [Monografía, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. [https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/338996/chiharunyan\\_monografiaalumnos2014-%20menci%c3%b3n%20honrosa.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/338996/chiharunyan_monografiaalumnos2014-%20menci%c3%b3n%20honrosa.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Canal Antonio García Villarán. (16 de noviembre de 2023). *HOKUSAI INVENTÓ el MANGA. El origen del CÓMIC*. Arte [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NPAD6sgc0UM>
- Canal BeerusOutsider. (21 de octubre de 2021). *¿LA EVOLUCIÓN ARTÍSTICA DE AKIRA TORIYAMA? | Retrospectiva al MANGAKA* | [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZZJ1Y2usC6c>
- Canal De Todo Un Paco. (13 de marzo de 2024). *¿POR QUÉ TORIYAMA SE DIBUJABA COMO UN ROBOT Y CUÁL ES SU NOMBRE REAL?!* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=x4tb2redgDA>
- Canal Enciclopedia Dragon Ball. (16 de octubre de 2023). *⊕AKIRA TORIYAMA confiesa PORQUE se dibuja como TORI-BOT para sus CAMEOS en DRAGON BALL⊕* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=FjXvQLJEvJM&t=36s>
- Canal Punkidio. (29 de noviembre de 2020). *➤ Los MANGAS del CREADOR de Dragon Ball o Dr. Slump ➤ AKIRA TORIYAMA - Historia de Mangakas* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wqLDLHFUS1U>
- Canal Saensca. (23 de agosto de 2022). *¿Por qué CAMBIÓ el dibujo de TORIYAMA? | #dragonball* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=mySP3KQnOzg&list=WL&index=64>
- Canal Yotaro. (8 de diciembre de 2022). *La historia del Manga: Orígenes, estilo propio y expansión* [Archivo de video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=B\\_x1Sq2BTvI](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=B_x1Sq2BTvI)
- CurioSfera. (s.f.). *Historia del Manga: inventor y evolución* . <https://curiosfera-historia.com/historia-del-manga-origen-inventor-evolucion/>
- Díaz Herreros, R. (19 de marzo de 2024). *¿Por qué Akira Toriyama se dibujaba como un robot y que tiene que ver Square Enix con ello?*

- Vandal. <https://vandal.lespanol.com/noticia/1350769980/por-que-akira-toriyama-se-dibujaba-como-un-robot-y-que-tiene-que-ver-square-enix-con-ello/>
- Díaz Ramos, I. y Díaz Maingon, R. (2015). *GOKU y el heroísmo japonés en Venezuela: comparación de la concepción de heroísmo de Akira Toriyama, contenida en Dragon Ball Z con la que existe en la audiencia joven venezolana* [Tesis de Licenciatura, Universidad Central de Venezuela].  
<https://saber.ucv.ve/bitstream/10872/9202/2/Completo.pdf>
- Fernández, M. (s.f.). *Historia del manga*. Superaficionados.  
<https://www.superaficionados.com/manga-historia/>
- Hernandez Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. Universidad Técnica del Norte
- Japonerías. (5 de octubre de 2022). *Choju-giga, ¿El primer manga japonés?*  
<https://japonerias.com/blog/choju-giga-el-primer-manga-japones/>
- Perillán, L. (2009). *Otakus en Chile* [Tesis de Antropología, Universidad de Chile].  
<https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/106188/Otakus.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Villa, C. M. (2024), *Todos los mangas que creó Akira Toriyama, el autor de Dragon Ball*. Areajugones. <https://areajugones.sport.es/anime/todos-los-mangas-que-creo-akira-toriyama-el-autor-de-dragon-ball/>
- Rojas-Gutierrez, W.J. (2022). *La relevancia de la investigación cualitativa*.  
<https://n9.cl/tbbkg>
- Escobar, J. y Bonilla-Jiménez, F.I. (s.f.). *Grupos focales: una guía conceptual y metodológica*.  
<file:///C:/Users/Josue/Downloads/Gupos%20focales%20una%20gu%C3%A1%20conceptual%20y%20metodol%C3%B3gica.pdf>
- Grasso, L. (2006). *Encuestas: elementos para su diseño y análisis*. Encuentro Grupo Editor.  
[https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=jL\\_yS1pfbMoC&oi=fnd&pg=PA5&dq=metodologia+y+tecnicas+de+dise%C3%B1o+y+realizacion+de+encuestas+en+arte&ots=CvPonWGbrw&sig=pxkKRb4iXBaCbWZY8s91ZKJ7vH4&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=jL_yS1pfbMoC&oi=fnd&pg=PA5&dq=metodologia+y+tecnicas+de+dise%C3%B1o+y+realizacion+de+encuestas+en+arte&ots=CvPonWGbrw&sig=pxkKRb4iXBaCbWZY8s91ZKJ7vH4&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Mella, O. (2000). *Grupos focales ("focus groups")*. *Técnica de investigación cualitativa*.  
[file:///C:/Users/Josue/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/XMI62F8H/Gruposfocalesunatecnica\[1\].pdf](file:///C:/Users/Josue/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/XMI62F8H/Gruposfocalesunatecnica[1].pdf)
- Borgues del Rosal, A. (s.f.). *Diseño y análisis de encuestas*.  
[file:///C:/Users/Josue/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/XMI62F8H/encuesta\\_com\[1\].pdf](file:///C:/Users/Josue/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/XMI62F8H/encuesta_com[1].pdf)

Lorca Montoya, S. Carrera Farran, X. y Casanovas Catalá, M. (2016). *Análisis de herramientas gratuitas para el diseño de cuestionarios on-line.*  
[file:///C:/Users/Josue/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache /  
IE/6ULPIPW7/36846509007\[1\].pdf](file:///C:/Users/Josue/AppData/Local/Microsoft/Windows/INetCache/IE/6ULPIPW7/36846509007[1].pdf)

## ANEXOS

Como parte del respaldo metodológico de la investigación, se incluyen en los anexos:

Ejemplos del cuestionario aplicado en la encuesta, con el detalle de las preguntas utilizadas.

|   |                             |
|---|-----------------------------|
| ¿Eres otaku?  | Si                          |
| ¿Cuál es tu género?   | Femenino                    |
| ¿Cuántos años tienes?   | 29                          |
| ¿De qué país eres?  | Ecuador                     |
| ¿Conoces el nombre de Goku?   | Si                          |
| ¿Conoces las series de Dragon Ball o Dragon Ball Z?   | Si                          |
| (En caso de responder "Si" la pregunta 6) ¿A qué edad viste Dragon Ball o Dragon Ball Z?  | 9-13                        |
| ¿Crees que Dragon Ball se ha vuelto un ícono mundial?   | Si                          |
| ¿Cuánta influencia crees que Dragon Ball ha tenido en el mundo?   | Bastante                    |
| ¿Sabes quién es Akira Toriyama?   | Si                          |
| ¿Sabes lo que es un mangaka, o un manga?  | Si                          |
| De las siguientes obras, ¿Cuáles has visto, o conoces algo de ellas?  | Tomato, La chica detective; |
| ¿Sabías que Dragon Ball y Dragon Ball Z eran adaptaciones animadas de un manga?   | No                          |
| ¿Crees que Dragon Ball, en general, puede brindar valores y buenas enseñanzas?  | Si                          |
| ¿Cuánto significa Dragon Ball, en general, en tu vida?  | Poco                        |
| En el estreno en Latinoamérica de Dragon Ball y Dragon Ball Z, varios grupos les acusaban de tener contenido satánicos, provocando el prohibir ver la serie a los niños y la destrucción de la mercancía relacionada con la misma. ¿Sufriste de estos problemas o fuiste parte de los que creyeron estos rumores? | No, no tuve esos problemas  |
| ¿Sabías sobre la reciente muerte de Akira Toriyama?   | Si                          |
| (En caso de responder "Si" la pregunta 13) ¿Cuánto impactó en ti, la muerte de Akira Toriyama?  | Nada                        |

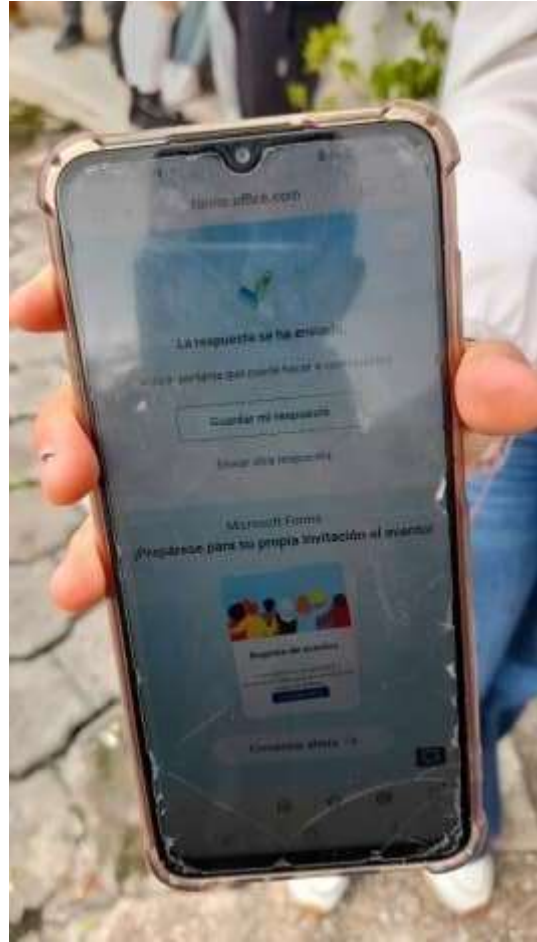
|   |   |
|---|---|
| ¿Eres otaku?  | No  |
| ¿Cuál es tu género?   | Femenino  |
| ¿Cuántos años tienes?   | 21  |
| ¿De qué país eres?  | Ecuador   |
| ¿Conoces el nombre de Goku?   | Tengo una idea de quien es                      |
| ¿Conoces las series de Dragon Ball o Dragon Ball Z?   | No  |
| (En caso de responder "Si" la pregunta 6) ¿A qué edad viste Dragon Ball o Dragon Ball Z?  | 9-13  |
| ¿Crees que Dragon Ball se ha vuelto un ícono mundial?   | Si  |
| ¿Cuánta influencia crees que Dragon Ball ha tenido en el mundo?   | Bastante  |
| ¿Sabes quién es Akira Toriyama?   | Si  |
| ¿Sabes lo que es un mangaka, o un manga?  | No  |
| De las siguientes obras, ¿Cuáles has visto, o conoces algo de ellas?  | Ninguna ;                                       |
| ¿Sabías que Dragon Ball y Dragon Ball Z eran adaptaciones animadas de un manga?   | No  |
| ¿Crees que Dragon Ball, en general, puede brindar valores y buenas enseñanzas?  | No  |
| ¿Cuánto significa Dragon Ball, en general, en tu vida?  | Nada  |
| En el estreno en Latinoamérica de Dragon Ball y Dragon Ball Z, varios grupos les acusaban de tener contenido satánicos, provocando el prohibir ver la serie a los niños y la destrucción de la mercancía relacionada con la misma. ¿Sufriste de estos problemas o fuiste parte de los que creyeron estos rumores? | Si, fui parte de los que creyeron estos rumores |
| ¿Sabías sobre la reciente muerte de Akira Toriyama?   | Si  |
| (En caso de responder "Si" la pregunta 13) ¿Cuánto impactó en ti, la muerte de Akira Toriyama?  |   |

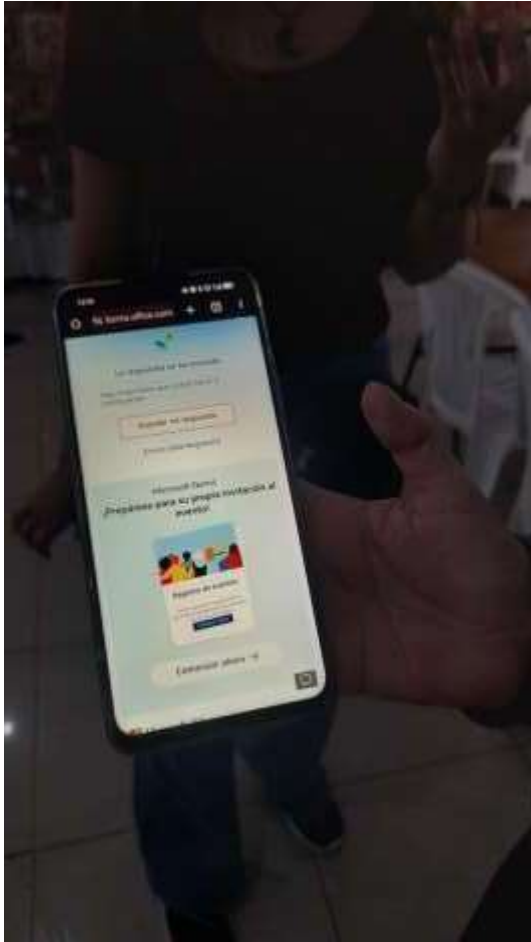
|   |  |
|---|--|
| ¿Eres otaku?  | Si                                       |
| ¿Cuál es tu género?   | Masculino                                |
| ¿Cuántos años tienes?   | 22                                       |
| ¿De qué país eres?  | Ecuador                                  |
| ¿Conoces el nombre de Goku?   | Si                                       |
| ¿Conoces las series de Dragon Ball o Dragon Ball Z?   | Si                                       |
| (En caso de responder "Si" la pregunta 6) ¿A qué edad viste Dragon Ball o Dragon Ball Z?  | 4-8                                      |
| ¿Crees que Dragon Ball se ha vuelto un ícono mundial?   | Si                                       |
| ¿Cuánta influencia crees que Dragon Ball ha tenido en el mundo?   | Bastante                                 |
| ¿Sabes quién es Akira Toriyama?   | Si                                       |
| ¿Sabes lo que es un mangaka, o un manga?  | Si                                       |
| De las siguientes obras, ¿Cuáles has visto, o conoces algo de ellas?  | Dr. Slump;Jaco, el Patrullero Galáctico; |
| ¿Sabías que Dragon Ball y Dragon Ball Z eran adaptaciones animadas de un manga?   | Si                                       |
| ¿Crees que Dragon Ball, en general, puede brindar valores y buenas enseñanzas?  | Si                                       |
| ¿Cuánto significa Dragon Ball, en general, en tu vida?  | Poco                                     |
| En el estreno en Latinoamérica de Dragon Ball y Dragon Ball Z, varios grupos les acusaban de tener contenido satánicos, provocando el prohibir ver la serie a los niños y la destrucción de la mercancía relacionada con la misma. ¿Sufriste de estos problemas o fuiste parte de los que creyeron estos rumores? | Si, sufrí de estos problemas             |
| ¿Sabías sobre la reciente muerte de Akira Toriyama?   | Si                                       |
| (En caso de responder "Si" la pregunta 13) ¿Cuánto impactó en ti, la muerte de Akira Toriyama?  | Poco                                     |

|   |                            |
|---|----------------------------|
| ¿Eres otaku?  | No                         |
| ¿Cuál es tu género?   | Masculino                  |
| ¿Cuántos años tienes?   | 31                         |
| ¿De qué país eres?  | Ecuador                    |
| ¿Conoces el nombre de Goku?   | Si                         |
| ¿Conoces las series de Dragon Ball o Dragon Ball Z?   | Si                         |
| (En caso de responder "Si" la pregunta 6) ¿A qué edad viste Dragon Ball o Dragon Ball Z?  | 4-8                        |
| ¿Crees que Dragon Ball se ha vuelto un ícono mundial?   | Si                         |
| ¿Cuánta influencia crees que Dragon Ball ha tenido en el mundo?   | Bastante                   |
| ¿Sabes quién es Akira Toriyama?   | Si                         |
| ¿Sabes lo que es un mangaka, o un manga?  | Si                         |
| De las siguientes obras, ¿Cuáles has visto, o conoces algo de ellas?  | Ninguna ;                  |
| ¿Sabías que Dragon Ball y Dragon Ball Z eran adaptaciones animadas de un manga?   | No                         |
| ¿Crees que Dragon Ball, en general, puede brindar valores y buenas enseñanzas?  | Si                         |
| ¿Cuánto significa Dragon Ball, en general, en tu vida?  | Poco                       |
| En el estreno en Latinoamérica de Dragon Ball y Dragon Ball Z, varios grupos les acusaban de tener contenido satánicos, provocando el prohibir ver la serie a los niños y la destrucción de la mercancía relacionada con la misma. ¿Sufriste de estos problemas o fuiste parte de los que creyeron estos rumores? | No, no tuve esos problemas |
| ¿Sabías sobre la reciente muerte de Akira Toriyama?   | Si                         |
| (En caso de responder "Si" la pregunta 13) ¿Cuánto impactó en ti, la muerte de Akira Toriyama?  | Poco                       |

Figure 79-82. Encuestas realizadas. Autoría propia.

Registro fotográfico de los participantes que formaron parte del proceso de encuestado, respetando los criterios éticos de consentimiento y confidencialidad.





*Figure 83-87. Participación de los encuestados. Autoría propia.*

Estos anexos cumplen la función de transparentar el proceso investigativo y fortalecer la validez del estudio.