

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
Y ARTES DE CHIAPAS
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ELABORACIÓN DE TEXTOS

**HYPER BUSTER: Narrativa distópica
a través del manga**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ARTES
VISUALES

PRESENTA

LUIS GARCÍA ARREOLA

ASESORA

MTRA. TANIA RAMOS PÉREZ





UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS

SECRETARÍA GENERAL

DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES

DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR

AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

23 de Octubre de 2023

C. LUIS GARCÍA ARREOLA

Pasante del Programa Educativo de: LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

HYPER BUSTER:

Narrativa distópica a través del manga

En la modalidad de: Elaboración de Textos

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

Revisores

Dr. Jorge Champo Martínez

Mtra. Sandra Beatriz Astudillo Constantino

Mtra. Tania Ramos Pérez

Firmas:





c. c. p. Expediente



Dedicatoria

Le dedico el resultado de este trabajo con todo mi cariño a mi madre Rosalva, que estuvo conmigo en todo momento y me impulsó a seguir adelante a pesar de que intenté tirar la toalla incontables veces, gracias por todos los sacrificios que hizo para poder afrontar las dificultades para que yo no perdiera nunca la cabeza, a usted le dedico todas mis victorias.

A mis amigos Josué y Marisol que a pesar de mi frustración siempre extendieron su mano para apoyarme en todo momento, ayudándome a levantarme y seguir haciendo frente a una lucha que creí imposible ganar, les estaré agradecido eternamente.

Finalmente le dedico este proyecto a mi ferviente pasión por los videojuegos que me impulsaron a crear un proyecto tan complejo, siendo este un homenaje por marcar tan profundamente en mi ser.

Agradecimientos

Agradezco infinitamente a mi madre por todo lo que hizo por mí para poder dar marcha a este proyecto, tuvimos que sacrificar un sinfín de cosas, pero afortunadamente pudimos salir adelante.

A mis compañeros de clase que bien o mal me impulsaron a retomar mi proyecto.

A mis lectores que por un momento creí que habían perdido la fe en mí, pero sobre todo a mi asesora por tenerme paciencia al aparecerme y desaparecerme tan seguido.

A mis amigos por tener que soportar mis rabietas y frustraciones, dándome el apoyo moral para levantarme una vez más y librar mis peores batallas.

A mi hermano Andrés por haber financiado gran parte de mi carrera, estoy seguro de que no lo defraudaré.

A mi padre porque a pesar del poco apoyo que me brindó me dio la libertad de escoger mi propio camino.

Finalmente a la música por ser mi apoyo emocional tanto en los buenos como en los malos momentos, motivándome a seguir poniéndome en pie.

ÍNDICE

Introducción.....	4
Planteamiento del problema.....	5
Preguntas centrales	6
Objetivo general	6
Objetivos específicos	6
Justificación	7
Teoría.....	8
Metodología.....	9
CAPÍTULO I: LA DISTOPÍA Y EL MANGA	11
1.1.1.- La utopía	11
1.1.2.- La distopía	12
1.1.3.- La trilogía fundacional distópica.....	12
1.1.3.1- Un Mundo Feliz (1932), de Aldous Huxley	13
1.1.3.2- 1984 (1948), de George Orwell	15
1.1.3.3- Fahrenheit 451 (1953), de Ray Bradbury.....	17
1.2 El manga.....	20
1.2.1-Definición e historia del manga	20
1.2.2.- Katsushika Hokusai	22
1.2.3.- El manga moderno.....	23
1.2.4.- Osamu Tezuka y su aporte en el manga moderno.....	25
1.2.5.- ¿Por qué los japoneses hacen obras de este género?	27
1.2.6.- Los primeros mangas distópicos.....	28
1.2.6.1.- Akira (1982-1990)	28
1.2.6.2.- Hokuto no Ken (1983)	29
1.2.6.3.- Berserk (1989)	30

1.2.6.4.- Ghost in the Shell (1989)	31
1.2.6.5.- Grey (1985-1987).....	32
CAPÍTULO II: Referentes artísticos y metodología	34
2.1.- Concepto	34
2.2.- Yukito Kishiro	35
2.2.1.- Battle Angel Alita (1991-1994)	36
2.3.- Shirow Masamune	38
2.3.1.- Appleseed (1985-1989).....	38
2.3.2.- Ghost in the Shell (1989-1997).....	39
2.4.- Videojuegos como referentes	40
2.4.1.- Metal Slug (Saga)	40
2.4.2.- The King Of Fighters XIII	43
2.4.3.- Radiant Silvergun.....	45
CAPÍTULO III: PROCESO ARTÍSTICO	48
3.1.-Hyper Buster: concepto.....	48
3.2.- Hyper Buster ¿A qué se debe el nombre?	50
3.3.- Conceptos iniciales	51
3.4.- Entorno	55
3.5.- Protagonistas	57
3.5.1.- Roldan “Gunbino” Mondragón.....	57
3.5.2.- Raden Harzenetter.....	61
3.5.3.- Nocht “PENTA” von Vastelite	65
3.5.4.- Antagonistas.....	67
3.6.- HYPER BUSTER Capítulo 0: Prólogo.....	68
3.7.- Proceso visual	70
3.7.1.- Magic Pose.....	70
3.7.2.- Bocetaje y entintado.....	72
3.7.3.- Impresión de hojas y armado de cuadernillos	74
3.8.- Storyboard	77
3.9.- Costos de producción.....	78

3.10.- Información técnica	79
3.11.- Concepto a largo plazo	80
Conclusión.....	81
Referencias Bibliográficas	82
Webgrafía.....	83

Introducción

Desde muy temprana edad tuve una fuerte atracción hacia las películas y los videojuegos distópicos una fuerte atracción por el tema distópico al crear personajes en situaciones post-apocalípticas, donde a pesar de que en parte fueron los videojuegos los que me generaron interés por el tema lo que realmente despertó mi sentimiento de creación fueron grandes obras del manga tales como *Akira* (1982) de Katsuhiro Otomo, *Ghost In The Shell* (1993) de Masamune Shirow y *GUNNM: Hyper Future Vision* (1991) de Yukito Kishiro, estos artistas logran plasmar tanto de manera visual como de la narrativa una sociedad distópica en las que converge el hombre con la tecnología en un mundo cada vez más hecho pedazos a consecuencia de la avaricia del mismo, pero también en crear chispas de esperanza creando personajes con los que el lector se puede identificar, como lo planteó Osamu Tezuka con una de sus obras más famosas hasta la fecha, siendo ésta una de las precursoras del formato manga moderno actual: *Astroboy* (1952).

Mi propósito es llevar a cabo una obra ilustrada en formato manga con la temática post-apocalíptica, reflejando las desventuras de unos mercenarios con sueños truncados por la necesidad y la traición, pero con el deseo de poder seguir adelante aún en un mundo decadente a consecuencia de múltiples desastres naturales a raíz de un desastre global.

Dado a que el propósito es crear un manga desde cero el punto de partida consiste en la indagación de la historia del manga, su estructura, cómo se implementa la distopía en éstas, las problemáticas sociales que abarca en específico, sus exponentes (tanto precursores como a los actuales), su elaboración y su posterior divulgación.

En otro lado, el desarrollo de la narrativa para la historia es el punto clave para la realización de este proyecto, donde se desarrollará una tanto a partir de las obras distópicas del manga como de las obras pilares del género, planificando desde el desarrollo del entorno como de los personajes involucrados, así como de la estructura del guión, uso de tropos narrativos y viceversa, debido a su complejidad se requiere un tiempo considerable de práctica para el apartado de ilustración.

Planteamiento del problema

Hoy en día vivimos situaciones que se describen en la religión cristiana como preludio del denominado ‘apocalipsis’, donde en nuestra cotidianidad presenciamos la corrupción por parte del gobierno, el terrorismo, el dominio progresivo de la tecnología en la sociedad, el desabasto de insumos y recursos naturales a causa de la sobrepoblación y la industria, la inflación, guerras, enfermedades y delincuencia a tal grado que estos temas se nos empiezan a parecer de lo más normal.

A pesar de que se han tomado medidas para contrarrestar estos problemas lamentablemente nunca se hace lo suficiente y, por lo tanto, existen diversos artistas que crean obras narrativas donde plasman cómo sería la vida si ocurriera un evento catastrófico para la humanidad, algunas están hechas a manera de protesta denominadas comúnmente como distopías.

La distopía es en esencia un género literario que tiene como énfasis imaginar un futuro post-apocalíptico, donde los seres humanos luchan por su supervivencia, una situación no muy lejos de la realidad, pues estamos viviendo de primera mano las precuelas de tales imaginadas en estas obras.

En Japón a inicios de los años ochenta surgieron ilustradores del manga cuyas obras basadas en precursores de la novela distópica como Ray Bradbury, George Orwell y Aldous Huxley, daban como énfasis el tema distópico y, que más que ser una obra de ficción mucha de su narrativa y temas se han estado percibiendo en nuestra sociedad actual como lo es el dominio de la tecnología sobre el hombre, el abandono de la moral del ser humano, la privación del libre albedrío y el inminente cambio de un orden social, así como la abismal brecha entre clases sociales.

Aunque si bien estos autores buscan generar consciencia sobre este tema, hay otros que buscan plasmar a manera de deseo personal plasmar estas obras, ya sea por la curiosidad o por imaginarse futuros hipotéticos, como crítica a su sociedad o la manera de auto proyectarse en éstos contextos.

Preguntas problematizadoras

¿Qué es la distopía? ¿Cómo surge la distopía? ¿Cuáles son las obras más influyentes del género distópico? ¿Quiénes son los autores más importantes del género? ¿Quiénes son los mayores exponentes en el manga? ¿Qué autores distópicos del manga son los más influyentes? ¿Qué es el manga? ¿Por qué el manga retoma lo distópico? ¿Por qué a los ilustradores japoneses les gusta enfatizar en este género (contexto)? ¿Qué se piensa plasmar en la propuesta? ¿Por qué el interés personal hacia este tema? ¿Por qué representar este tema en particular?

Preguntas centrales

¿Cómo y qué se expresa en lo distópico, y cómo puedo llevarlo a la creación de un cómic con base técnica del manga japonés?

¿Cuál es el significado y propósito de los mangas de este género?

¿Qué elementos emplea la creación del manga y cómo se lleva a cabo?

¿Qué se planea ilustrar y por qué?

Objetivo general

- Elaborar un universo conceptual que de paso a la creación de un manga distópico, con posibilidad de una continuación a largo plazo.

Objetivos específicos

- Investigar en qué consiste la distopía y su inclusión en el manga.
- Recopilar obras de manga cuya temática abarquen el tema en cuestión así como otros medios que han influido personalmente, así como en la indagación de obras distópicas precursoras escritas que han influido en el manga.
- Desarrollar un universo ficticio, estructurar personajes y entorno y crear un guión para su posterior representación ilustrativa en formato manga.

Justificación

El calentamiento global, las guerras, las enfermedades, la corrupción, el cada vez mayor poder del crimen organizado, la actual pandemia y la crisis económica alrededor del mundo de las cuales somos testigos de primera mano, cuyo impacto es irreversible en la sociedad actual han sido considerados un preámbulo para una catástrofe mayor, en la que está comprobada de manera científica que si no hacemos algo por nuestro planeta durante los próximos siete años estaremos condenados.

Grupos de científicos, intelectuales, escritores, artistas y algunas organizaciones (*Green Peace*, etc.) han buscado la manera de dar mensajes de conciencia a la población, donde plantean un mundo distópico a través de la literatura, el cine, los videojuegos, el arte, entre otros medios. Mostrando de maneras hipotéticas sociedades que sufren los estragos de sus acciones, pero en el caso de los mangakas japoneses no sólo enfatizan en el paisaje, sino también en las situaciones de la gente, de los personajes, llegando a contar sus sueños de superación en una sociedad endurecida por la tragedia.

En mi caso no sólo busco plasmar una sociedad distópica, sino también en enfatizar en las vidas de mis personajes mediante una narrativa basada en la aventura, tomando varios elementos propios de la distopía, así como de la ciencia ficción.

Este proyecto surge más como un deseo personal, aunque también cabe decir que es un aporte al medio del cómic chiapaneco, también al del género distópico que aún no es mencionado.

Teoría

Las distopías son obras narrativas que plasman futuros indeseables e impensables para la humanidad que curiosamente con el paso de las décadas cada vez se separan más de la ficción y se vuelve más una realidad.

Gloria Baeza Martínez¹ de la facultad de filosofía y letras de la Universidad de Barcelona en su proyecto '*¿Vivimos en una distopía? Una mirada al género distópico*' es un gran trabajo de investigación que abarca la creación del subgénero de la ciencia ficción y ayuda a comprender la misma al abarcar sus orígenes.

Ella utiliza su investigación para evidenciar que las obras distópicas que surgieron hace más de medio siglo cada día se vuelven una realidad:

La distopía ha sido el género protagonista del siglo XX que ha servido como crítica a diferentes estados y maneras de gobernar. Se ha puesto siempre el punto de mira en aquellas personas que sabían que estaban siendo controlados y reprimidos sabiendo que era muy difícil poder llegar a un acuerdo con sus gobernantes. También son representadas de una manera crítica como las clases más altas disfrutaban de ello. Cada una de las distopías que salieron a la luz se adaptaron a sus respectivos presentes, pasando de la Revolución Rusa, las dos guerras mundiales hasta la explosión de la globalización e Internet. (Baeza, 2020, p. 2)

Otra investigación esencial la de María Salvador Cabrerizo en '*Distopía y deshumanización en el arte último: el ciberpunk. Un viaje a través del cine*' otorga un panorama más concreto para la elaboración de mi proyecto ilustrativo, pues me ayuda a brindarle un contexto a la misma: el *Cyberpunk*², una sociedad cada vez más dominada por la tecnología.

“En la sociedad que vivimos es habitual una relación estrecha con la máquina y la técnica: la utilización de gafas, los automóviles, los ordenadores personales o los teléfonos portátiles están en la vida diaria de casi todos. En el momento en que la máquina pasa a formar parte del cuerpo del sujeto, se da una maquinización del ser humano, una transformación de su existencia física aunque sea a niveles aparentemente inocentes, como la necesidad de un marcapasos”(Salvador, 2011, p. 3)³

Aquí busca resaltar en cómo la tecnología cada vez más se vuelve parte de nuestra cotidianidad, en cómo está existiendo una simbiosis y en un inminente cambio en el orden social que conocemos.

1. Gloria Baeza Martínez es egresada de la facultad de Filosofía y Letras en la Universidad de Barcelona,
2. Término introducido por William Gibson en su obra *Neuromante* (1984).
“El caos a través de la tecnología, la línea entre el ser humano y la máquina desaparece. Esta corriente fantasea con futuros distópicos en los cuales la humanidad se ha corrompido y ha sido rebasada por la ciencia, prevaleciendo la desigualdad y las brechas sociales.” (Ciclo Cyberpunk | Casa del Lago UNAM, s. f.)

Por otro lado el proyecto busca dar mayor prioridad a la creación de un manga tomando no sólo obras de este género, sino también en otros mangas que dan un marco más claro para su creación:

“En primer lugar, hay que destacar que el término manga se refiere a todo cómic en el ámbito japonés. Pero su realidad es distinta a la del medio en cualquier otra localización, ya que es la representación cultural más reconocible del Japón actual. Su naturaleza popular se observa en todo tipo de elemento de la sociedad japonesa, desde el cine y la televisión hasta la publicidad o la educación, pasando por la moda o los videojuegos, por citar ejemplos significativos. El manga se convierte así en un elemento que forma parte de la vida diaria de los japoneses gracias a que su vertiente lúdica o pedagógica lo convierte en algo apto para cualquier público” (Berndt, 1996, p. 9)⁴

Afirmando lo que dice Jaqueline, el manga no sólo es el formato de cómic predilecto en Japón, pues durante estas últimas décadas ha ganado popularidad gracias a la traducción y exportación en todo el planeta, esto debido a que presentan narrativas poco comunes a lo acostumbrado en los cómics americanos, así como una mayor libertad creativa en las mismas.

Retomaremos la breve historia del manga debido a que realmente es muy extensa, sus obras más influyentes y sobre todo las del género distópico más importantes a mi parecer.

Juan Luis Lorenzo Otero en *‘El manga de ciencia ficción: la distopía como reflejo de las inquietudes de la sociedad japonesa’*⁵ hace un análisis de las obras más influyentes del manga distópico, las cuales a menudo relatan los miedos de la sociedad japonesa no sólo por su futuro, sino también como un medio de crítica hacia su constitución totalitaria que cada vez es más invasiva con su población hasta que las armas nucleares amenacen una vez más la paz del país nipón.

3. En esta investigación María Salvador abarca el fenómeno *cyberpunk* y el papel de la mujer en éste.
4. Jaqueline Berndt en su libro “El fenómeno manga” publicado en el año de 1996.
5. Otero, Licenciado en Historia del Arte por la Universidad de Santiago de Compostela en ésta obra busca indagarse en el contexto de algunas obras distópicas del manga y buscar un significado en ellas.
6. Kenny Ruiz es un dibujante de cómic y profesor de Domestika que reside en Madrid España, destacado por su serie manga Team Phoenix, protagonizado por personajes de Osamu Tezuka.

Metodología

Este proyecto se llevará a cabo en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.

Daré énfasis tanto en el proceso de creación como en la investigación, debido a las medidas sanitarias contra la pandemia actual, la facilidad que proporciona el internet para el acceso a artículos escritos, películas, libros, videojuegos y mangas relacionados con el tema distópico será una herramienta primordial para la recopilación de información.

Este mismo se clasifica como un proyecto híbrido que mezcla la narrativa con la ilustración, usualmente es un trabajo entre el escritor y el ilustrador, pero por deseo personal tengo planeado resolver ambas, debido a esto el proyecto tendrá un tiempo considerable para su realización.

Para reforzar la estructuración de la narrativa planeo leer las novelas precursoras del movimiento distópico para obtener una mejor visión del tema, seguido de lectura de mangas, observar películas, analizar videojuegos, investigar tropos narrativos característicos de la distopía y tomar cursos online por medio de las plataformas web *Crehana* y *Domestika* para comprender la creación de un manga.

Al ser un proyecto de índole personal no planeo tomar un público de muestra, sino que se hará un recopilado de acontecimientos mencionados en obras de este tipo.

Para crear el manga en el apartado ilustrativo optaré por usar programas de diseño digital tales como *Adobe Illustrator* y *Clip Studio Paint*, este último contando con un apartado exclusivo para crear cómic y manga, empleando así también una tableta digitalizadora con pantalla para mayor precisión y menor tiempo de producción al momento de ilustrar.

Al culminar el proyecto se realizará una impresión del resultado final y posteriormente compartido a los lectores como evidencia.

CAPÍTULO I: LA DISTOPÍA Y EL MANGA

1.1.1.- La utopía

*Tomas Moro*⁷ crea el libro de nombre *Utopía* en los años del *Renacimiento* (1516), donde recién se hacían los más grandes descubrimientos, pero aún predominaba el poder de la iglesia, por lo que escribe este libro a manera de crítica hacia la monarquía.

La trama consiste en un supuesto viajero que descubre una isla de nombre *Utopia* en un lugar lejano donde existe un gobierno casi perfecto, donde todos los habitantes gozan de derechos, privilegios y libertad ideológica, no existe el dinero ni la propiedad privada, pues todo es compartido.

“La utopía tiene el desagradable hábito de transformarse en distopía. Incluso la obra de Tomás Moro, que bautizó el género literario de la utopía, tenía una doble cara(...) pero, de hecho, había algunos aspectos de esa sociedad imaginada que Moro contemplaba probablemente con horror: por ejemplo, la ausencia de Dios. Soy de los que piensan que realmente no estaba abogando por un buen lugar. Por el contrario, estaba imaginando un no-lugar como atalaya desde la que comentar, disimuladamente, el mundo que le rodeaba”. (José María Merino, 2014).⁸

La obra en sí es una alegoría a un gobierno perfecto en donde no existe la influencia de la iglesia ni de medios externos, pero a pesar de ello existe un adoctrinamiento hacia sus habitantes, dándoles una falsa sensación de libertad, puesto que los privan de su libre albedrío.

Al igual que lo que plantea Tomas Moro las utopías existen con el fin de hacer reflexionar al lector y observar nuestras fallas como sociedad.

Si bien las intenciones de Moro son para la invitación a la reflexión, esto solo generó que trescientos años después muchos escritores crearan su homónimo: la distopía.

7 Tomás Moro (1478-1535) fue un erudito, escritor y canciller cuyas obras generaron controversia entre la iglesia y los nobles, siendo *Utopía* su obra más importante “*Utopía*”, hoy en día es considerado un santo en la iglesia católica.

8 Jose María Merino para el artículo de El País “El tiempo de la distopía” de Jordi Acosta de 2014.

1.1.2.- La distopía

John Stuart Mill, economista y filósofo hace uso por primera vez de este término en 1868 durante un discurso en el cual denunciaba malas prácticas del gobierno en Irlanda con la siguiente frase:

Es, quizás, también de cortesía que les llame utópicos, aunque deberían más bien ser llamado distópicos o cacotópicos. Lo que se llama comúnmente utópico es algo demasiado bueno para ser practicable; Pero lo que parecen favorecer es demasiado malo para ser viable (John Stuart Mill,1868)⁹

Esta antítesis resultó posteriormente en la apertura de un nuevo género para la literatura de ciencia ficción que con los años ganaría mayor popularidad gracias a los medios de entretenimiento.

¿En qué consiste la distopía?

La dístopía es un subgénero de la ciencia ficción que consiste en un mundo indeseable, que a pesar de que no hace mucho cabía solamente en la ficción se convirtieron en predicciones al ver cómo muchos acontecimientos narrados de este género se vuelve una cruda realidad.

Muchas de éstas se ambientan en un futuro no muy distante y son creadas no sólo para plasmar el contexto de la sociedad en la que viven los autores, sino también en reflejar el miedo en si alguna de éstas se hará realidad algún día.

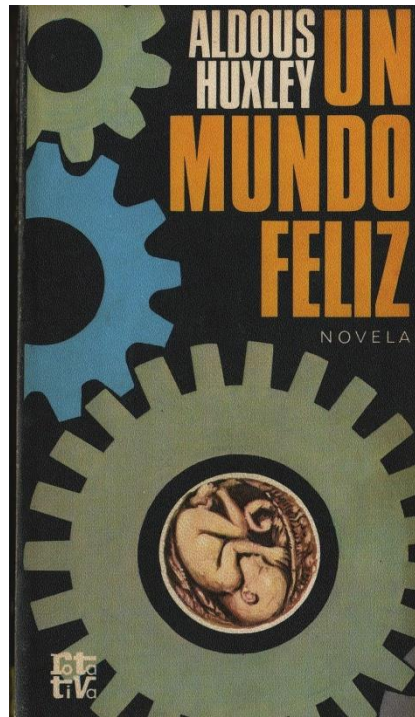
1.1.3.- La trilogía fundacional distópica

Existen tres novelas que se consideran los pilares del género distópico que, a pesar de que existen obras como *Nosotros* de *Yevgueni Zamiatin*¹⁰ que dieron los primeros indicios de una obra distópica los autores que realmente marcaron el género fueron *George Orwell*, *Ray Bradbury* y *Aldous Huxley* con sus obras *1984* (1948), *Fahrenheit 451* (1953) y *Un Mundo Feliz* (1932) respectivamente, que reseñé para destacar lo más importante de éstas tres:

9 “John Stuart Mill (1806 – 1873) fue un filósofo, economista y político escocés defensor del utilitarismo enfocado en la calidad, la libertad, la igualdad de género y la búsqueda de la felicidad para la mayoría de las personas” (Roldán, Paula, 2022)

10 “Nosotros presenta un futuro dominado por una sociedad teóricamente perfecta que ha renunciado a la naturaleza a favor de la tecnología y el control de los humanos. Un Estado omnipresente domina una sociedad en la que las personas han sido reducidas a números. La individualidad es aniquilada. El constructor jefe de la gran nave espacial encargada de implantar en otros planetas las bondades de este sistema opresor comienza a tener dudas...” (Librerías Gandhi, s. f.)

1.1.3.1- Un Mundo Feliz (1932), de Aldous Huxley



Ésta es la obra más famosa de Huxley, donde plantea una sociedad minuciosamente controlada en donde cada individuo tiene su papel en la sociedad inclusive su estatus social aún antes de nacer, son criados en laboratorios y posteriormente educados para obedecer a sus superiores. Se puede ver la infantilización en la obra debido a que a muy temprana edad se les fuerza a la libertad sexual.

Este método conocido como *Método Bokanovsky* selecciona cuidadosamente embriones para posteriormente poder crear individuos que compartirán las mismas características, ya sean físicas, psicológicas, etc. Donde se plantea que la producción en masa de los seres humanos está a la vuelta de la esquina.

Aquí los individuos son clasificados desde su nacimiento mediante castas, en donde los Alfa son instruidos para ocupar los cargos más importantes en la sociedad, mientras que el resto son individuos que fungen como la clase obrera, éstos en especial son la población a la que más contenta se le debe de tener al proporcionarles Soma (una droga que genera

satisfacción) y promiscuidad de manera constante, esto con el fin de evitar futuras rebeliones.

La droga Soma en la obra es tan común en el punto de que es completamente legal, esto debido a que al no saber cómo controlar sus emociones ya que no fueron criados para ello, los habitantes llegan a repudiar las emociones como lo son el odio y la tristeza, inclusive el amar a una persona por largos periodos de tiempo, prácticamente fueron criados para ser insensibles con su prójimo.

El concepto de la droga Soma es empleada de manera recurrente en las obras distópicas modernas, que ayudan a mitigar el estrés social y emocional.

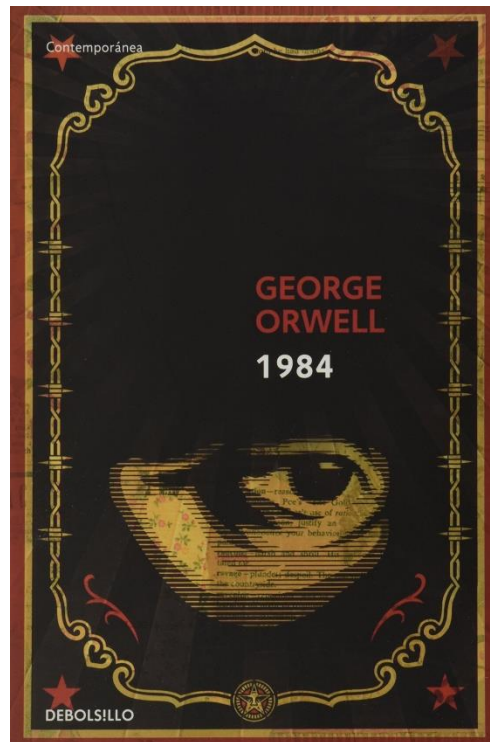
La obra también da énfasis en la vida de un ‘salvaje’ llamado John, donde es manipulado y visto como un simple espectáculo, rayando al morbo de la gente. Finalmente, éste no soporta la presión y termina acabando con su vida.

También se nos plantea un lugar donde son recluidas en una isla personas llamadas ‘salvajes’, que son en nuestro equivalente actual las tribus, poblaciones indígenas y minorías sociales que poseen un pensamiento diferente al nuestro, donde se miran de mala manera, ya sea con morbo, lástima o para lucrar con ellas como lo es en el caso de los denominados *influencers*, que practican lo que es conocido como humillación positiva, un término que consiste en lucrar con la apariencia de los demás como lo son las etnias, gente que limosna en las calles o vendedores ambulantes para aparentar ser buenas personas.

Aquí prevalece una vida llena de satisfacciones vacías, la sociedad da mal visto a la libertad cultural y se centra más en el consumismo y donde tener un pensamiento diferente es castigado con el destierro, una visión no muy diferente a la actualidad en donde podemos ver en cómo si no tienes lo último en la moda, los celulares más recientes y caros o por tener lujos eres aceptado en la sociedad, mientras que la desculturización poco a poco va ganando fuerza gracias al uso de las redes sociales, donde un individuo ya no es considerado como tal, sino que se determina como una cifra más del montón en cuanto a consumidores existen.

A Un Mundo Feliz se le considera como un libro de predicciones, pues después de 90 años podemos ver mucho de lo descrito hecho realidad, un mundo sometido a la felicidad y la ignorancia mientras que a sus espaldas se oculta algo mucho más siniestro, que donde aquellos valientes o ‘salvajes’ son “silenciados”, se nos instruye para que cada vez seamos más insensibles y dejemos de lado la auténtica educación que existía hace no apenas unas décadas.

1.1.3.2- 1984 (1948), de George Orwell



George Orwell escribe en 1948 su novena y última novela, debido a que éste muere de tuberculosis tan sólo dos años después de haberla publicado. Escrita unos pocos años después de la Segunda Guerra Mundial debido a su preocupación por la gran cantidad de regímenes totalitarios que aún predominaban en Europa. Éste en años anteriores se dedicaba a la investigación sociológica, incluso participando en la Guerra Civil Española,

lo que le otorgó una conciencia política junto con carga ideológica que le daría más impacto su obra.

1984 consiste en un mundo ficticio en el cual se encuentra en una aparente guerra entre potencias: Eurasia, Asia occidental y Oceanía, ésta última siendo el foco principal de la novela. En ésta la sociedad es controlada por el llamado Gran Hermano, donde su gobierno es dividido en ministerios. Unos encargados de la economía, otros de la ley y el orden, otros de la diplomacia y una división encargada de manipular la información de los medios así como de la historia en general.

La novela en sí relata la vida de un miembro del partido de la ciudad que está harto de la vida rutinaria, el odio inculcado de manera obligatoria hacia las otras potencias de manera injustificada y la falta de libertad de expresión, donde la oposición significa borrar tu existencia de manera literal; aquí las relaciones sentimentales son prohibidas así como también los libros, nuestro protagonista tiene como propósito derrocar al Gran Hermano con la ayuda de un par de compañeros, pero lamentablemente es traicionado por éstos, todo fue un laborado plan para detectar opositores, éste es torturado de todas las maneras posibles donde finalmente termina siendo un leal seguidor enloquecido sin voz ni voto durante el resto de sus días.

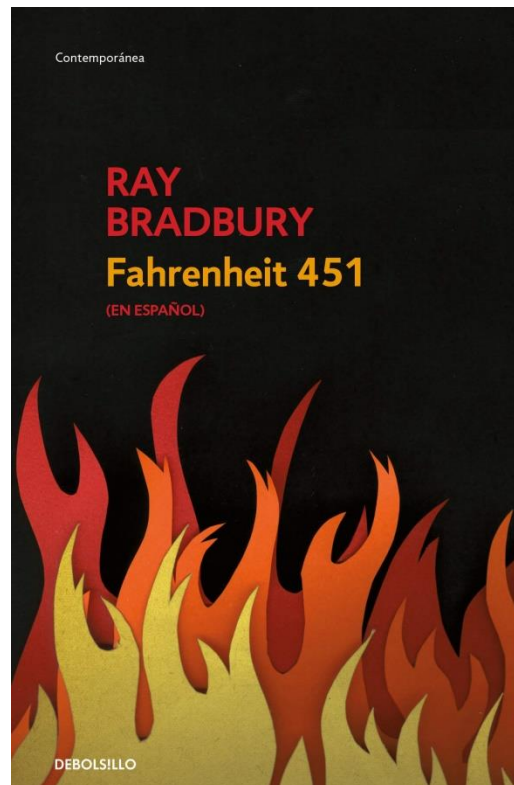
Destaca el hecho de que los habitantes son vigilados todo el tiempo mediante monitores gigantes que producen contenido de manera ininterrumpida, incitando el odio y la ignorancia, tampoco existen las clases sociales, sino que los más privilegiados son los mismos miembros del partido.

La prole tiene que trabajar todo el tiempo a base del miedo por la amenaza de una supuesta guerra, esto con el fin de evitar que la calidad de vida de los habitantes mejore, también por el hecho de que el Gran Hermano no terminara siendo una persona en realidad, sino que ésta era la creación de varios individuos, siendo éste sólo una imagen, una idea.

A pesar de que Orwell hizo esta obra más que nada como una crítica hacia el estalinismo que suponía una gran amenaza ideológica en Europa aún después del nazismo, muchos elementos que se narran aquí son cada vez más una realidad, donde nuestras vidas son monitoreadas de manera constante, ya sean nuestros movimientos bancarios, trabajo,

médicos, académicos etc. Donde es obligatorio registrarse en el sistema del gobierno para poder vivir de manera normal, lo que nos deja cada vez más vulnerables y sin privacidad.

1.1.3.3- Fahrenheit 451 (1953), de Ray Bradbury



Para Bradbury los libros son depósitos de ideas y una introducción hacia mundos nuevos, su mayor miedo era que algún día éstos dejaran de existir debido al contexto social. Éste vivió la represión ideológica al ver cómo el nazismo se encargaba de incinerar libros debido a la creencia de una raza superior, también cómo el gobierno e Estados Unidos acusaba de traición a la patria a la gente que consumía libros de otras regiones, en especial provenientes de Rusia, pues tras la Segunda Guerra Mundial empezó un conflicto entre estas dos potencias. Por lo que decidió crear una de las obras más completas de la época, siendo ésta considerada la más importante de las tres debido a su contenido.

En esta novela describe la vida de un personaje llamado *Guy Montag*, un bombero cuya función contraria a lo que se cree es la quema de todo libro existente, pues al gobierno no le gusta que la población piense por cuenta propia, teniendo que tener a la población ocupada mediante la televisión con programas que, lejos de aportar algo bueno a la sociedad termina por sumirla en la total ignorancia, pues considera que la gente es feliz siendo ignorante.

Guy se cuestiona poco a poco sus actos y termina tomando un libro para su análisis, éste empieza a replantear todo lo que le rodea y termina huyendo de la sociedad, ayudando a los ‘hombres libro’, una minoría compuesta por académicos y profesores que han pasado su vida leyendo y memorizando libros para poder reescribirlos en un futuro.

La obra termina describiendo cómo la ciudad es destruida en un bombardeo donde finalmente los reprimidos tienen la oportunidad de crear un nuevo comienzo.

A diferencia de las dos primeras obras ésta destaca en que el protagonista no comienza odiando al gobierno, al contrario, se sentía orgulloso de su oficio, pero eventualmente descubre lo que ocurre a su alrededor, enfrentándose no sólo a su esposa que lo terminó delatando, sino también que llegó a enfrentarse a los que alguna vez fueron sus compañeros.

Bradbury también plasmó su miedo hacia los medios digitales, pues planteó que bombardearían a la sociedad con información modificada y cambiando la historia a su beneficio, aquí aplica la frase “*La historia la escriben los vencedores*” escrita por el mismo George Orwell.

A pesar de que son obras con primicias distintas contienen muchos elementos relacionados entre sí, a continuación, me gustaría mencionar algunas de éstas.

En su afán de mantener controlada a la población el gobierno suele tener una estricta vigilancia sobre ésta, por lo que cualquier acto de vigilancia es duramente castigado, cámaras de vigilancia en cualquier rincón, agentes que se hacen pasar por rebeldes para poder arrancar la maleza desde la raíz, sobre todo tomando en cuenta la propagación masiva de la tecnología.

Como conclusión estas obras comparten muchas similitudes que a día de hoy se pueden considerar como predicciones:

- La libertad de expresión se convierte en una amenaza, un acto de rebelión y por lo tanto, es castigado con la muerte o el exilio.
- La población es informada únicamente con lo que al gobierno le conviene decir, a tal punto llega a manipularla incitando el odio hacia otras culturas sin tener realmente un motivo por el que hacerlo, debido a esta manipulación la gente es aislada de lo que realmente ocurre a su alrededor, sometiéndolas a la ignorancia.
- La gente es sometida no solo mediante sustancias psicotrópicas, sino también con cosas que consideramos inofensivas (como lo son los refrescos).
- La tecnología médica ha evolucionado al punto de que los seres humanos son creados de manera artificial, siendo éstos de una determinada casta al momento de nacer, siendo criados para cumplir un determinado rol en la sociedad
- La tecnología médica que puede posibilitar el nacimiento asistido y mejorado, también a una mayor longevidad. a pesar de ser un gran avance en la última década es únicamente reservada para las clases pudientes.
- Las guerras también conectan estas obras, pues un desencadenante hace más susceptible a la población a ser fácilmente manipulada.

Finalmente podría decirse que las inquietudes de estos autores se volvieron una realidad al ver cómo nuestra sociedad moderna cada vez se convierte en una distopía al ver cómo los avances tecnológicos cada día van ganando terreno mientras la humanidad cada día se encuentra en decadencia por motivos meramente egoístas.

Como aprendizaje cabe decir que es realmente preocupante el hecho de que algo que era considerado un miedo hace más de setenta años ahora es parte de nuestra cotidianidad.

1.2 El manga

1.2.1-Definición e historia del manga



Remontando los orígenes primitivos del manga en el siglo XVIII surgen los *emakimono*, rollos de pinturas más semejantes a pergaminos cuyas ilustraciones siguen una secuencia visual que separa la acción pero mantienen el mismo contexto de la escena, acompañados de texto en su mayoría de índole religiosa, cuyo uso era reservado únicamente para aristócratas y sacerdotes.



El *chojugiga* o *choju jinbutsu giga* (Rollo de los aves y animales) cuyo origen data del siglo XI que muestra los primeros indicios de un manga moderno al ver tanto la

representación (sátiras empleando animales como representación de la conducta humana) como la técnica (el manejo de la tinta china). Aunque también optaban por representar la mitología de la época con los *yokais*¹¹

“Hay que remontarse más allá, hasta el ‘Rollo de las aves y los animales’ y el de ‘La historia del monte Shigi’. (...) Se trata más bien de una continuidad de la pintura y de la cultura nipona desde la creación de los rollos emaki. (...) Son los predecesores del manga y los dibujos animados. Solo con trazos y colores logran desarrollar un relato dominando la noción del tiempo” (Samuráis mediterráneos, 2021)

No fue hasta el siglo XVII, conocido como el periodo Edo en Japón en donde surgieron movimientos artísticos que crearon alternativas en la cual finalmente la prole podría acceder al arte con variantes más accesibles como estampas o amuletos, más adelante con pequeños libros gracias a la xilografía que facilitó de gran manera la producción artística empleada sobre todo al *Ukiyo-e*¹².

Este movimiento se caracteriza por ser la necesidad de los artistas japoneses de representar su paisaje, cultura y tradiciones, así como más adelante el erotismo que consistían en estampas que incluían pequeñas narrativas satíricas que complementaban y enriquecían la imagen que podían ser de fácil acceso para la población.

El movimiento *Ukiyo-e* que surgió inicialmente como el arte por y para el pueblo significó el periodo más importante del arte de Japón hasta hoy en día, pero entre este movimiento surgió un artista que destacaría entre todos ellos y que sería considerado como el creador del concepto del manga a como lo conocemos hoy en día: *Katsushika Hokusai*.

11 Según el folclor japonés son seres con poderes sobrenaturales que superan al humano promedio, atribuyendo su aparición a la falta de fé hacia los kami o dioses.

12 Ukiyo-e, "pinturas del mundo flotante", es la denominación de los grabados en madera realizados en Japón entre los siglos XVII y XX, representando escenas de la vida cotidiana, del mundo del teatro, de la naturaleza, etc.

1.2.2.- Katsushika Hokusai

Conocido globalmente por su estampa más famosa *La Gran Ola de Kanagawa*¹³ (1831), *Katsushika Hokusai* (1760-1849) considerado como uno de los artistas más importantes de la historia del arte en Japón utilizó por primera vez el término *manga*, (del kanji *man* 漫 (aleatorio, irresponsable, espontáneo, informal) y *ga* 画 (dibujo, garabato), por lo que el concepto *manga* se podría traducir como “*dibujos aleatorios*”.

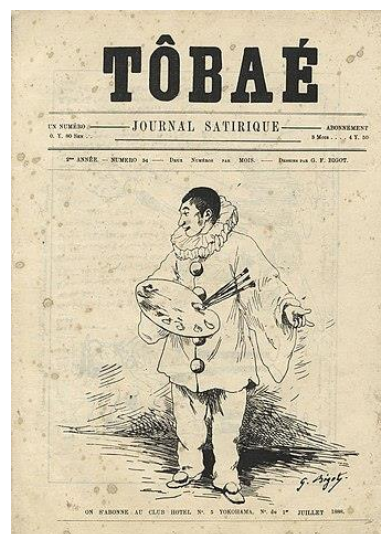
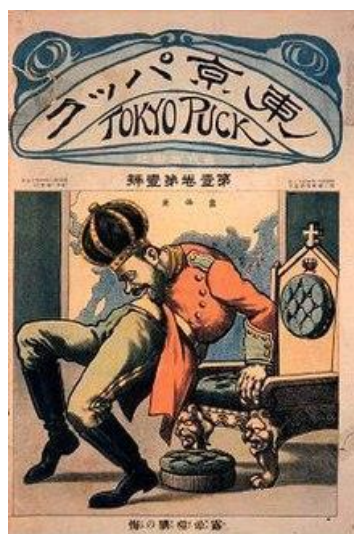
Hokusai desde temprana edad se dedicó al oficio de las artes, pasó toda su vida perfeccionando no sólo la técnica de la xilografía, sino también experimentando nuevas



técnicas que mejoraron aún más al *Ukiyo-e*, pero no sólo es conocido por sus estampados, sino a la gran expresividad que contenían, tanto que se dedicó a compilar sus bocetos y pinturas en pequeños libros llamados *Hokusai Manga o Garabatos de Hokusai* que servirían más adelante como referencia para artistas de futuras generaciones, sobre todo del *manga* moderno.

13 La Gran Ola de Kanagawa, perteneciente a la colección “36 vistas del Monte Fuji”, simboliza el *Ying* y el *Yang* entre el cielo y la tierra.

1.2.3.- El manga moderno



Fue en el siglo XIX cuando Japón experimentaba una modernización en la cual la capital de Japón, *Edo* se renombró como *Tokyo*, con la introducción de la fotografía pronto el *Ukiyo-e* pasó a ser obsoleto y el país sufría de la introducción de la cultura extranjera, sobre todo del lado americano.

“El manga surgió de la amalgama entre Oriente y Occidente, del encuentro entre lo antiguo y lo nuevo (...) Negar este hecho implica reescribir la Historia” (Koyama-Richard, p. 38)

En el lado de Europa y América tenemos al periodismo que gracias a la imprenta se podían imprimir tiras de periódico en grandes cantidades donde fueron introducidos por primera vez los cómics, éstos más tarde tendrían su incursión en el colectivo japonés cuando en el país nipón empezaron a surgir sus propias interpretaciones del cómic al cual denominaron *manga*, siendo éstas incluidas junto a revistas mensuales de la época.

“De hecho, puede que el *manga* (...) nunca hubiera llegado a existir si la dilatada herencia cultural japonesa no se hubiese visto interrumpida por la influencia de los dibujos animados, periódicos y cómics producidos en EEUU (...); según reza un lema del siglo XIX, fue cuestión de “*wakon yōsai*” – espíritu japonés y aprendizaje occidental” (Ibid. p. 18)

Dichas revistas como *The Japan Punch* en 1862, *Tokyo Puck* o *Toba-e* de Charles Wirgman, Rakuten Kitazawa y George Bigot respectivamente empleaban viñetas de diversa índole, eventualmente al ser un éxito en Japón su producción se hizo en menores tiempos a la par que se producían más cantidades de éstas, de las cuales ganaron gran fama entre el público infantil.

Es cuando medio siglo después cuando la editorial *Kodansha* crea la revista mensual *Shonen Club*, que perduró desde 1914 hasta 1962 con énfasis en el público anteriormente mencionado. Durante los primeros años del siglo XX surgieron diversos artistas que seguían el formato del cómic americano, por lo que aún no poseía una identidad propia, pero a pesar de su prospero desarrollo la industria fue abruptamente interrumpida por la Segunda Guerra Mundial.

Tras la posguerra, el manga empezó a reponerse tomando como público a los jóvenes mediante tiras cortas. Gracias a su relativa accesibilidad y su costo bajo se volvieron sumamente populares, en donde la editorial *Kodansha* y otras revistas se unificarían para formar el *Manga Shonen* para adolescentes masculinos y *Shojo Comics* para el femenino. Gozando de gran popularidad hasta hoy en día.

Durante los años 50 a pesar de que aún existía cierta incertidumbre tras la guerra el manga fue eventualmente cambiando de contexto así como también cambiaría de público al abordar temas políticos y sociales de la época, generando repercusión debido a que abordaban temas sensibles.

Una década más tarde el manga empezó a conformarse como industria debido a la nueva diversidad tanto narrativa como visual implementada en sus obras. Pasando de publicarse de forma mensual a semanal, también con ello.

Cabe mencionar que la estructura del manga a como lo conocemos hoy en día se lo debemos a Osamu Tezuka, cuyo aporte ha sido la estructura básica en el mundo del manga actual.

La historia del manga es tan variado como extenso, pero cabe recalcar que lo que importa en este proyecto es el tema distópico.

1.2.4.- Osamu Tezuka y su aporte en el manga moderno

Considerado como el dios del manga en Japón y el padre del manga moderno, Osamu Tezuka nació en 1928 en Osaka, Japón, siendo hijo de un cinéfilo y una entusiasta del teatro, por lo que a muy temprana edad sintió fascinación por la narrativa y la animación.

Desde muy pequeño destacó tanto en los estudios como en el dibujo donde a la edad de 18 años empezó a hacer sus primeras viñetas para un periódico local llamado *Osaka Mainichi Shokokumin Shimbun*, en donde incursiona con *Machan no Nikkichou* o "*El diario de Machan*" (1946).

Tras la posguerra Tezuka se propuso a crear historias que trajeran esperanza y optimismo para su país frente a la reciente tragedia sobre las bombas nucleares que lograría gracias al manga que recién se empezaba a recuperar, por lo que en 1947 lanza oficialmente su primer tomo de manga llamado *Shin Takarajima* o "*La Nueva Isla del Tesoro*" que supondría una total innovación para el manga pues por primera vez se podían ver secuencias de acción en donde su mayoría las imágenes hablaban por sí solas contando con dinamismo y expresión.

La carrera de Tezuka fue prolífica, pues en poco tiempo sacó obras como *Atom Taishi/Astro Boy* (1951), *Kimba/Jungle Taitei* (1950) y *Ribon no Kishi/Princess Knight* (1953), cuya estilización fuertemente influenciada por occidente con *Walt Disney* y los hermanos *Fleischer* mezclando narrativa y planos cinematográficos más adelante los catalogarían como sus trabajos más populares y reconocidos.

En mucha de sus obras los antagonistas conformados por monstruos y malhechores sólo eran víctimas de las circunstancias en la que Tezuka siempre asumía que el verdadero villano era la sociedad y la forma en la que reprimían a sus ciudadanos obligaba a la gente a comportarse de esa manera.

A lo largo de su extensa carrera en el manga Tezuka no sólo se estancó en crear obras de índole infantil, puesto que con el paso del tiempo el público crecía y con ello sus intereses, debido a ello optó por tocar temas sensibles tales como las armas químicas, la

homosexualidad, la violación y la corrupción política, que eran en ese entonces tabúes entre la sociedad japonesa de la época, conocidos como *gekiga*¹⁴.

Durante su vida llegó a dibujar más de 150 mil páginas de manga y a producir 60 series animadas, lo que le dio el título de “*Dios del manga*” en Japón. Aunque también podemos atribuirle a él el formato del manga moderno a como lo conocemos hoy en día al mezclar elementos de otras culturas como la estadounidense y la china, acoplándose a lo que mejor se le plazca en tanto lo visual como lo narrativo.

Gracias a Tezuka al manga se le sumaron elementos que propiciaron a formar al manga a como lo conocemos hoy en día:

Se dejó de lado el didactismo del manga que anteriormente era utilizado como un medio educativo o informativo para pasar a ser algo totalmente libre y divertido.

Gracias a la influencia de Occidente, Tezuka adquirió una mejor forma de representar sus historias incorporando el método cinematográfico que era totalmente desconocido en Japón, en donde cambia las perspectivas que únicamente se representaba de manera unidimensional y plano en aquel entonces, dando un mayor dinamismo e inmersión en la historia.

La diversidad narrativa que en un principio sólo estaba enfocada a menores de edad que poco a poco se fue extendiendo a otras demografías como a un público más adulto.

Otro punto a destacar es el apartado estético, pues fácilmente podemos identificar sus obras gracias a los grandes ojos de sus personajes y a sus vestimentas coloridas, algo que permanece aún en el manga actual.

¹⁴ A diferencia del manga infantil de la época, el *gekiga* tenía la particularidad de representar temas más realistas tanto en lo narrativo como en lo visual, enfocado en un público adulto.

1.2.5.- ¿Por qué los japoneses hacen obras de este género?

Como menciona Jaqueline Berndt, el manga es una importante fuente de ingresos para el país nipón, tanto de manera local como internacional, por lo que para dicha nación es importante acoplarse a los gustos de cada público, pero esto no siempre fue así.

Tras la Segunda Guerra Mundial mucho del medio de entretenimiento japonés, así como también el deporte, se vio mermado debido a la censura por parte del ejército estadounidense, por temor a que propagaran ideologías que suscitaran a la rebelión o al espíritu de lucha, debido a esto Japón se las tuvo que ingeniar gracias a la ciencia ficción.

Como mencionamos anteriormente, Osamu Tezuka incursiona unos cuantos años después de la guerra con el personaje más importante de su carrera *Astroboy* para no sólo reflejar el progreso de un país desolado por la guerra, sino también la redención del espíritu humano, aunque incorporando algo de pesimismo en ella.

A lo largo de su historia, Japón siempre se ha visto metido en las constantes luchas del poder desde el *shogunato*¹⁵ debido a la incompetencia de sus líderes, la lucha entre los jóvenes contra la estricta estructura social de Japón que demanda un sacrificio en la que se prioriza el trabajo sobre todas las cosas.

La historia de Japón no sólo se ha vuelto involucrada de luchas por el poder, sino también a la lucha del hombre contra la naturaleza, puesto que Japón al ser un archipiélago del cual sufre constantes fallas geológicas que provocan terremotos y *tsunamis* el pueblo japonés no teme a representar éstos fenómenos en sus obras desde antaño.

Debido a la estructura social conservadora nipona el manga tiene la fama de ser más un escape de la realidad con historias fantásticas cuyas acciones son imposibles de permitirse en la vida real.

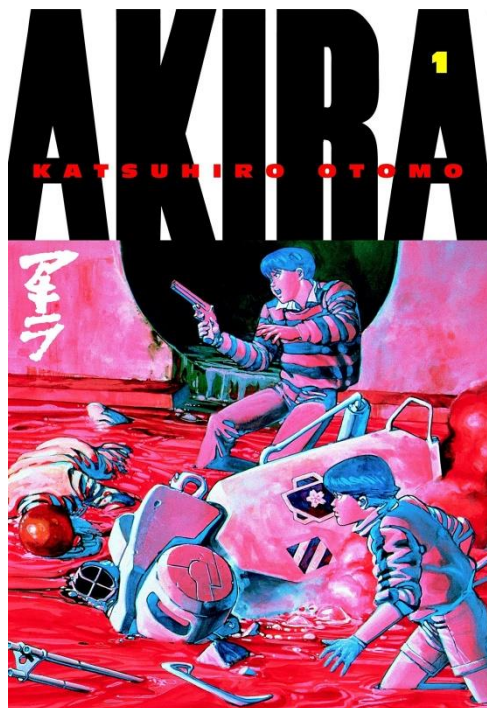
Recordemos que el propósito de las distopías es incitar a la reflexión de la presente sociedad, por lo que debido al miedo que existe entre la población nipona debido a los sucesos anteriormente mencionados podemos ver igualmente un reflejo de la historia al incorporar ciertos elementos repetitivos en un gran número de obras. Por lo que veremos los primeros mangas distópicos que veremos a continuación.

¹⁵ Es el periodo de gobierno japonés que comprendió desde el siglo XII hasta el año de 1868, caracterizado por ser tanto de carácter militar como político. Aquí surgió el periodo Edo que supuso la urbanización de Japón.

1.2.6.- Los primeros mangas distópicos

La década de los ochentas supuso un auge en las obras de ciencia ficción no sólo en Estados Unidos, sino también en Japón mediante el anime y el manga. Esto en mayor parte influenciado por la literatura y el cine americano.

1.2.6.1.- Akira (1982-1990)



Akira es una historia que se remonta décadas después de la Tercera Guerra Mundial en *Neo-Tokyo*, controlada mayormente por la fuerza militar donde el gobierno es incompetente.

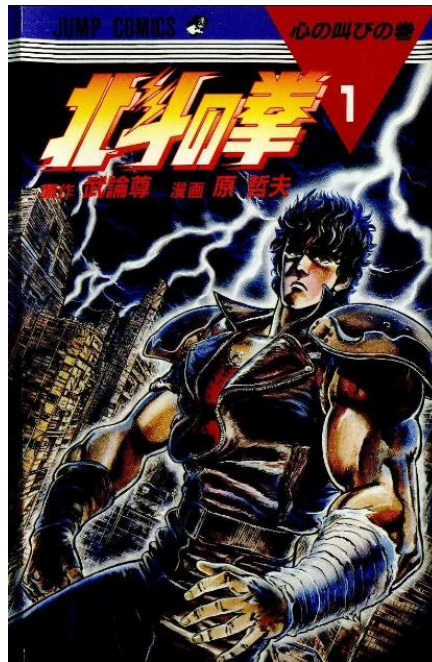
La historia toma énfasis en unos pandilleros que se encuentran con el proyecto *Akira*, un experimento cuyo propósito es someter a la humanidad mediante armas biológicas, por lo

que se desata una lucha entre bandos para hacerse del control de *Akira*, el más poderoso entre estas armas.

En tanto a los personajes cabe decir que ninguno posee una actitud heroica como es la costumbre en el medio, pues aquí los protagonistas tienen cualidades desagradables que ciertamente entonan con el ambiente distópico de la historia.

Creado tanto en guión como ilustración por *Katsuhiro Otomo*, *Akira* es considerado una de las obras más importantes tanto del manga así como también del género de ciencia ficción; también supone uno de las mayores referentes en cuanto al manga (tanto a nivel general como de su género), por lo que se toma como una guía al momento de desarrollar nuevas historias.

1.2.6.2.- Hokuto no Ken (1983)



Creado e ilustrado por Tetsuo Hara, *Hokuto no Ken* es un manga *shonen* (enfocada en el público adolescente) cuya premisa principal es la supervivencia un mundo post-apocalíptico en la cual las artes marciales y las luchas son el principal foco de atención.

Inspirado fuertemente en el cine estadounidense y los héroes de acción de Hollywood de la época, pero sobre todo por actores como *Sylvester Stalone* y *Bruce Lee*, *Tetsuo* crea a su protagonista *Kenshiro* rodeado de tragedia en un mundo aún más trágico, en donde no existe la ley y por lo tanto siempre tiene que luchar, donde no existen armas de fuego los combates siempre se dan por artes marciales.

A diferencia de otras obras del género aquí el protagonista refleja su lado más humano, donde no teme mostrar sus emociones y sentimientos, en donde no lo mueve la ambición, sino el amor y la justicia, y en donde se refuerza la amistad de los personajes. Estas cualidades abrieron paso más adelante a obras más influyentes con enfoque al público adolescente o más conocido como *shonen*, tales como lo son *Dragon Ball*, *Naruto*, *Boku no Hero Academia*, *Kimetsu no Yaiba*, entre otros.

1.2.6.3.- Berserk (1989)

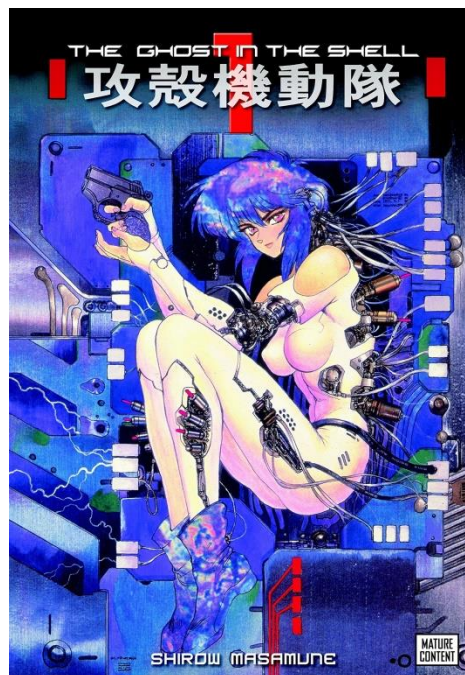


Ambientado en la Edad Media en un mundo fantástico y distópico donde conviven seres fantásticos, demonios y humanos, *Berserk* es la obra más longeva y famosa del *mangaka* Kentaro Miura, en ella relata la vida trágica de *Guts*, un ex-mercenario cuya existencia es el sufrimiento mismo, en su travesía por venganza encuentra amigos que gradualmente le

enseñan la importancia del presente y de los mismos, aunque el Dios de esta obra no le tiene precisamente cariño a nuestro protagonista.

Lamentablemente en el año 2021 falleció dejando su obra inconclusa pero su legado ha influenciado en mayor o menor medida a otras obras de anime y videojuegos famosos tales como la saga de *Darksouls*, *Devil May Cry*, *Dragon's Dogma*, *Castlevania* (la serie animada del 2020), *Final Fantasy*, *Chainsaw Man* y *Attack on Titan*.

1.2.6.4.- Ghost in the Shell (1989)



A pesar de que Shirow Masamune ha hecho otras obras con enfoque distópico más antiguas que ésta tales como lo son *Appleseed* (1985), *Black Magic* (1983) o *Dominion* (1986), *Ghost in the Shell* destaca entre el resto de éstas gracias a su enfoque hacia el *cyberpunk*, en donde vemos una sociedad regida totalmente por la tecnología cuyos protagonistas no son mercenarios o pandilleros, sino fuerzas especiales policíacas conocida como la *Sección 9* cuya misión es capturar terroristas mejorados cibernéticamente, también se ve la capacidad

de transferir la conciencia a otros cuerpos, visto también en nuestra protagonista de la historia la Mayor *Motoko Kusanagi*.

Esta obra mezcla tanto la acción, el espionaje, la informática, el suspenso e incluso la comedia, aunque existen adaptaciones posteriores tales como una película animada en 1995 ésta se despega de la esencia original para mostrar una película de ciencia ficción más genérica, inspirada mayormente en el cine americano de la época.

Cabe decir que *Ghost in the Shell* es una obra que ha dado igualmente preámbulo a otras obras distópicas famosas tales como lo son *Cyberpunk 2077*, *The Matrix*, *Avatar* de James Cameron y *Deus Ex*, entre muchas otras más.

1.2.6.5.- Grey (1985-1987)



Creado por Yoshihisa Tagami en 1985, *Grey* es un manga distópico que cuenta la vida de un soldado llamado *Grey* que vive en un planeta Tierra mayormente desértico, donde los océanos han desaparecido y los animales dejaron de existir, para poder sobrevivir *Grey* tiene que dejar de lado sus emociones siendo éste un soldado implacable, con el fin de

poder ser un privilegiado ciudadano lejos de la podredumbre que significa ser un habitante común.

Aquí existe una enorme diferencia entre clases sociales en donde la pobreza y la guerra predominan y donde eventualmente el protagonista descubre que una raza de *ciborgs* y *androides*¹⁶ piensa destruir a la computadora que mantiene en orden a los remanentes de la humanidad.

Como mencioné anteriormente, los autores japoneses de estos mangas realizaron estos mangas no solo como una crítica social, sino también por el deseo de crear su propio universo repleto de acción y un escape de la realidad en una sociedad sumamente conservadora y estricta como lo es Japón.

A pesar de que han surgido una gran variedad de obras distópicas a raíz de éstas, los precursores destacan gracias a que en su época no había un control estricto respecto a lo que los autores podían decir en ellas, plasmando estos en su gran mayoría crudeza y tocando fibras sensibles de diversos temas sociales.

En mi caso me ayudaron a tomar un rumbo respecto al punto de partida de mi proyecto, puesto que un México post-apocalíptico es algo muy raro de imaginar hoy en día.

¹⁶ Los Androides son robots con apariencia humana, mientras que los ciborgs son una mezcla entre lo orgánico y lo mecánico, visto en películas como *Robocop* (1987) o *Terminator* (1984).

CAPÍTULO II: Referentes artísticos y metodología

2.1.- Concepto

El propósito de mi proyecto no es más que por interés personal, puesto que es una idea que he venido acarreado desde hace más de una década, cuando a la edad de trece tuve contacto por primera vez con los videojuegos arcade, específicamente la saga de *Metal Slug* (1996-actualidad) y *The King of Fighters XIII* (2010), ambos de la compañía nipona *SNK*, éstos repercutieron de gran manera en mi estilo artístico debido a la ambientación bélica y de lucha que dio preámbulo a la concepción de personajes para un futuro proyecto que aún no tenía un nombre claro.

A primera instancia me interesé más por la programación de videojuegos, al grado de que estudié por un tiempo Ingeniería en Sistemas Computacionales para ver si tenía alguna relación con mi objetivo, lamentablemente no fue el caso y opté por buscar alternativas para reforzar mi estilo artístico, seguido intenté estudiar Animación Digital, pero por problemas económicos no tuve más opción que estudiar Artes Visuales que, a pesar de no tener un refuerzo como tal para la creación de un cómic sí me ayudó a remarcar un estilo propio.

Inicialmente la idea principal de mi proyecto iba enfocado únicamente en la acción, pero al ver que no sólo debería de estar porque sí opté por darle una temática distópica, esto gracias al concepto de varios videojuegos tales como *Radiant Silvergun* (1998) de la compañía nipona *Treasure Co. Ltd* y varios títulos de la extinta compañía *Technosoft* tales como *Blast Wind* (1997) y *Thunder Force Saga* (1983-2008), que a simple vista son juegos frenéticos de matamarcianos sin una historia visible o que son faltos de profundidad, pero ahondando en el contexto de éstos recrean futuros distópicos lejanos en las cuales el avance tecnológico de la humanidad es tan grande que las creaciones superan a sus creadores.

Los videojuegos despertarían mi interés por el tema distópico en general, pero fue entonces cuando descubrí por casualidad el trabajo del mangaka Yukito Kishiro.

2.2.- Yukito Kishiro

Originario de Ôta, Tokio y nacido en 1967, Poco se sabe de la vida personal de Yukito Kishiro más que de su trayectoria artística, en donde se sabe que debuta en el mundo del manga a los diecisiete años con su primer obra *KIKAI / Space Oddity* del género de ciencia ficción cuya información es muy ambigua, pero se sabe que le valió para ganarse un premio en la *Weekly Shōnen Sunday*

Una década más tarde lanza una recopilación llamada *Hito* (1997) recopila obras cortas de su autoría como "*The Planet of Depths*"/ *Kaiyōsei* (1988), "*Fly*"/ *Hito* (1988), "*The Great Machine*"/ *Dai-Mashīn* (1989), "*Future Tokyo Headman*" *HEADMAN Mirai Tōkyō Heddoman* (1989), "*Junks: The Space Rovers*"/ *Uchū Kaizoku Shōn-endan* (1990) y su primer trabajo *KIKAI* (1984)

Un año más tarde lanza *Aqua Knight* (1998), una obra que dejó inconclusa con tan solo tres tomos, con la promesa de retomarla algún día.



Hito (1997) es una recopilación de obras cortas de Yukito Kishiro, en la que destaca su primer manga oficial: KIKAI (1984).

2.2.1.- Battle Angel Alita (1991-1994)



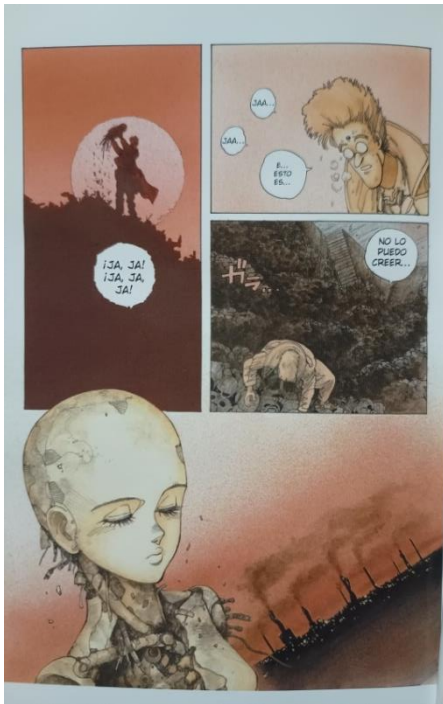
“La megalópolis "Tiphares" se eleva en el cielo, y el pueblo de chatarra "The Scrapyard" se extiende debajo de ella. Ido, un cibermédico descubre entre la basura de Tiphares el cuerpo de una chica cyborg en estado de hibernación, En poco tiempo, la chica llamada Alita empieza a recuperar la memoria, lo que la lleva a luchar para encontrarse a sí misma.” (YUKITOPIA, s. f.)

Lanzada de 1991 hasta 1994 por *Business Jump* de la editorial *Shueisha* y posteriormente traducida y publicada en México por *SMASH Manga* en 2018, *Gunnm: Hyper Future Vision* o conocido en occidente como *Battle Angel Alita* es la obra más famosa de Yukito Kishiro, El manga relata la vida de una ciborg que es llamada Gally la cual es encontrada en un vertedero de chatarra por un médico llamado *Daisuke Ido* que, gracias a su ayuda logra reincorporarse a la “sociedad”, esto entre comillas porque trata sobre un futuro distópico en el cual el crimen y la muerte son de lo más común aquí.

Gunnm se caracteriza por la crudeza de su historia al ser una en la cual existe un remarcado abismo entre clases sociales cual existe un abismo entre clases sociales que después de la guerra los más pobres son forzados a sobrevivir con los pocos recursos que quedan mediante luchas, trabajos clandestinos o actividades ilegales, debido a esto nuestra

protagonista tiene que arreglarselas para no sólo sobrevivir, sino también para descubrir su verdadero propósito al recobrar sus recuerdos que sólo puede lograr mientras lucha.

Éste manga lleno de acción se volvió de mis mayores referentes debido a la manera en la que relata la historia, pues también enfatiza en la vida de varios personajes, en donde no sólo están para ocupar espacio, sino que ayudan al desarrollo narrativo de la protagonista contando incluso con cierto protagonismo.

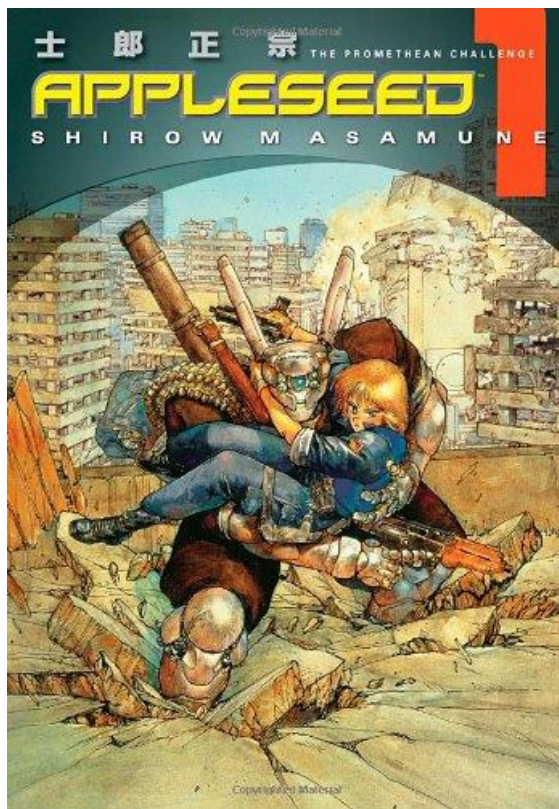


Alita Battle Angel, SMASH Manga, Pág. 6 y 7.

Son muchos los puntos que retomaría de la historia, pues su riqueza visual es de sus mayores fuertes, puesto que refleja de gran manera el estilo noventero de la época del manga y la paleta apagada de colores contrasta con el entorno. Aquí nuestra protagonista experimenta las emociones tales como el amor, el odio, los celos, la tristeza, la admiración, la resignación, entre otras más que te hacen empatizar con la misma.

2.3.- Shirow Masamune

Shirow Masamune cuyo nombre real es Masanori Ota, es un mangaka nacido en Kobe, Japón en 1961, graduado de las artes en la Universidad de Artes de Osaka, a la edad de 24 lanza su primer manga oficial llamado *Black Magic* (1984), cuya temática se centraría en el tema distópico incorporando elementos como el *cyberpunk*, temas políticos y la magia, temática que retomaría en posteriores proyectos siendo éste conocido por obras de esta índole.



Appleseed: The Promethean Challenge de Shirow Masaune, publicado por Dark Horse en 2007, en Amazon.ca

2.3.1.- Appleseed (1985-1989)

Appleseed es la obra más larga de Masamune contando con cuatro tomos recopilatorios con más de 740 páginas, la historia toma lugar en un mundo azotado por la tercera guerra mundial, en la que relata la vida de dos ex-policías *Deunan Knute* y *Briareos Hecatonchires* que son invitados a la utopía llamada *Olympus*, en donde la mayoría de la población posee implantes cibernéticos.

Parte de la premisa me sirve como referencia al remarcar un mundo desolado en la que impera el desorden social, en donde los gobiernos no pueden hacer nada para controlar a la

población y donde el crimen es de lo más habitual, la existencia de una utopía en la que vemos al igual que en *Gunnm* el abismo entre clases sociales, por lo que los protagonistas deben de mantener el orden a como dé lugar, también el hecho de que en realidad, éstos trabajan para el enemigo.

Appleseed es su obra más larga aunque inconclusa, siendo muy querida en el territorio nipón contando con cinco adaptaciones animadas, la obra que lo catapultó a la fama es *Ghost In The Shell* (1989).



Ghost in the Shell de Shirow Masaune, publicado por Dark Horse en 2009, en Amazon.ca

2.3.2.- Ghost in the Shell (1989-1997)

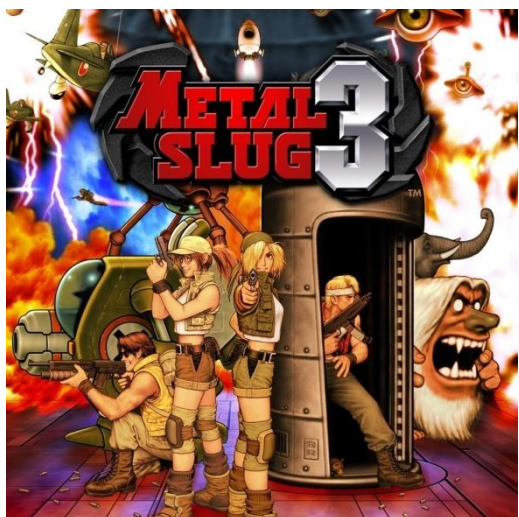
Ghost in the Shell es la obra más famosa del mangaka *Shirow Masamune*, en ella se narran las vivencias de un grupo de policías de élite encargados de darles caza a terroristas conocidos como *posthumanos*, seres humanos altamente modificados con tecnología que comprometen la sociedad de Japón en el año 2029.

A pesar de que esta obra alcanzó el nicho de ser una obra de culto gracias a su adaptación animada en el año de 1995, la realidad es que su concepto está alejado de la obra original, pues su contraste oscuro y más filosófico se opone al concepto original, pues *Ghost in the Shell* a pesar de ser una distopía policiaca se caracteriza por agregar toques de humor.

2.4.- Videojuegos como referentes

En realidad mentiría si dijera que solo esos artistas influyeron en mi estilo artístico y narrativo, sino que tuve una influencia inmensa de los videojuegos, inicialmente tenía planteada la idea de concebir un videojuego, pero debido a la gran cantidad de limitaciones tuve que considerar el proyecto como un manga, aunque no por ello significó que sería fácil el proceso.

A continuación enlistaré tres de los que considero los mayores influyentes en la técnica visual de mi proyecto:



Mori, T. *Metal Slug 3* (2000), Metal Slug Fandom

2.4.1.- Metal Slug (Saga)

Lanzado en Japón en el año 1996 por la extinta compañía de videojuegos *Nazca* y *SNK Corporation* para las máquinas recreativas *arcade* de Japón, *Metal Slug* es un videojuego *Run and Gun* con una premisa distópica basada en la acción y la fantasía.

Su historia se sitúa en el siglo XXI, cuando una organización compuesta por grupos terroristas forman el llamado *Ejército Rebelde*, cuyo líder *Donald Morden* tiene como propósito crear un golpe de estado y con ello imponer un nuevo orden mundial, en este juego tomamos el papel de soldados conocidos como *Halcones Peregrinos* de la *Armada Regular*, cuyo objetivo es acabar con los

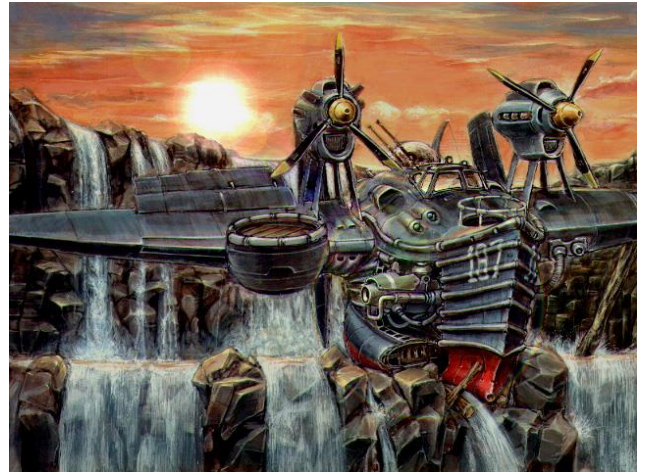
planes del *Ejército Rebelde*, aunque más tarde nuevos enemigos tales como alienígenas, inteligencias artificiales, mutantes y seres sobrenaturales amenazan la paz del planeta y obligan a cooperar a nuestros protagonistas con los antagonistas con un fin en común.

Metal Slug es una saga de juegos frenéticos llenos de acción que aunque no cuenta una historia mediante diálogos ésta se va desarrollando conforme avanzamos, su apartado visual destaca de otros juegos de la época gracias a los elementos cómicos y mecánicos que incorpora, aunado al *pixel art* detallado de los escenarios y el dinamismo de los personajes le dan un encanto característico. A pesar de ser una saga con décadas de salida en México este juego tiene cierto aprecio y goza de una popularidad relativamente buena.

Como mencioné en el punto anterior *Metal Slug* goza de elementos visuales distintivos que influyeron de gran manera en mi estilo visual, tanto por el diseño de personajes como por la gran variedad de expresividad que éstos reflejan tanto en el videojuego como en el arte conceptual.



Metal Slug 3 (2000), capturas del juego



Arte conceptual de *Metal Slug*, tomado de Metal Slug 20th Anniversary Illustration Gallery (s.f.)



Ogura, E. *The King of Fighters XIII* (2010) Video Game Music.

2.4.2.- The King Of Fighters XIII

Lanzado de forma global el 13 de septiembre del 2013 para máquinas recreativas *arcade*, *Playstation 3*, *Xbox 360* y *PC* por la compañía *SNK Playmore*, *The King of Fighters XIII* es siendo la decimotercera entrega de esta saga de videojuegos enfocados en la lucha con el mismo nombre.

The King of Fighters XIII narra la historia de una gran competición conformada por una variedad de equipos de luchadores de todo el mundo cuyo objetivo es demostrar quién es el más fuerte, pero detrás de este torneo se oculta un objetivo siniestro, el antagonista llamado *Saiki* planea

sacrificar a los participantes con el fin de abrir la Puerta del Tiempo para así apoderarse del poder de una deidad llamada *Orochi*. Pero sus planes son frustrados gracias a nuestros protagonistas.

La saga de *The King of Fighters* adquirió una gran popularidad en México que se puede ver hoy en día con su título llamado *The King of Fighters 2002*, tanta fue la popularidad de la compañía *SNK* en el país que decidió crear algunos personajes con nacionalidad mexicana en agradecimiento.

Este juego influyó en mí de gran manera en el apartado visual, puesto que fue el juego que me impulsó a reforzar mi técnica visual en general (llámese dibujo, estilo, técnica, anatomía, etc.) desde que tenía quince años, también por sus escenarios y su banda sonora, aunque también en cuestión narrativa al retomar una historia en la que no solo hay un protagonista, sino una gran variedad de personajes que siguen un camino diferente pero con un fin en común, aunque cabe decir que mis protagonistas tienen una remarcada similitud entre algunos personajes.



Arte conceptual de *King of Fighters XIII*, Ogura, E. (2010)
The Fighters Generation



Treasure Games. *Radiant Silvergun*, (1998)
@CoolBoxArt en Twitter

2.4.3.- Radiant Silvergun

Lanzado en el año de 1998 por la compañía *Treasure* para las máquinas recreativas arcade y posteriormente relanzado para la consola *Sega Saturn* un año después, *Radiant Silvergun* es un videojuego del género *Shoot 'em up*¹⁷, recibiendo una gran cantidad de críticas en Japón.

Radiant Silvergun nos lleva al año 2520, donde un grupo militar conocido como la *Global Coalition Force* investiga un misterioso objeto conocido como “la piedra (*The Stone-like*)”, el cual desata un desastre que extingue toda la vida en la Tierra a excepción de nuestros protagonistas.

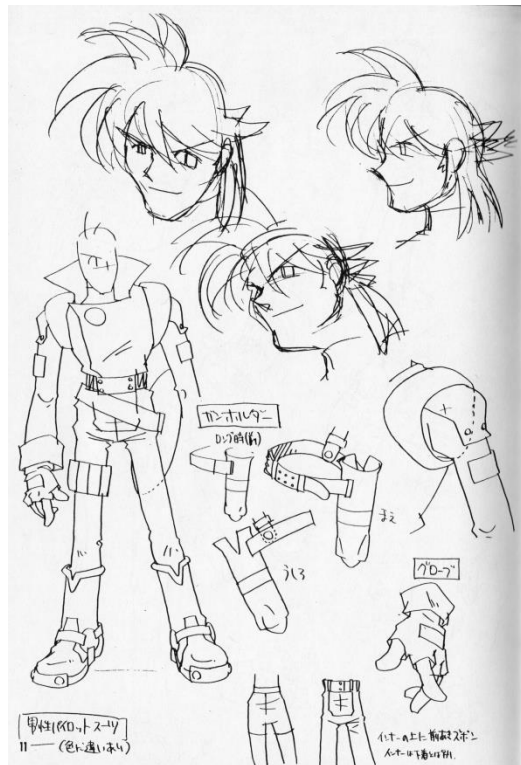
“14 de Julio del 2520, ese día el mundo dejó de existir, solo nosotros 4 y un roboide sobrevivimos” – Prólogo del videojuego *Radiant Silvergun*

Nuestros protagonistas son cadetes que se encontraban realizando pruebas como pilotos en el espacio para prototipos experimentales de naves de combate, no pudiendo hacer nada para detener el desastre.

El juego se sitúa un año después del desastre cuando nuestros protagonistas no tienen más opción que regresar a la Tierra al ver que los suministros y la energía de la nave estaban por agotarse, teniendo que abrirse paso para sobrevivir en un mundo repleto de seres desconocidos.

Radiant Silvergun es considerado por mí como el máximo influyente de mi propuesta narrativa, tanto en la premisa como el diseño de personajes, puesto que el artista del juego *Tetsuhiko Kikuchi* plasma a sus personajes como seres coloridos y cómicos en un mundo repleto de tragedia, dándome el concepto de que no todas las distopías tienen que ser totalmente serias, sino también que entre deben de vez en cuando mostrar un poco de luz entre tanta oscuridad.

¹⁷ *Shoot 'em up* es un género de videojuegos en el cual el jugador tiene que acabar con un sinnúmero de enemigos mientras evita proyectiles, caracterizado por contar con un jefe al final de cada fase



Arte oficial de Tetsuhiko Kikuchi, extraído del libro de arte conceptual oficial *Radiant Silvergun Works*, publicado en 1998.
<https://archive.org/details/radiant-silvergun-works>



Capturas del juego Radiant Silvergun.

<https://www.giantbomb.com/radiant-silvergun/3030-16952/images/>

CAPÍTULO III: PROCESO ARTÍSTICO

3.1.-Hyper Buster: concepto

Hyper Buster es un concepto que tuve desde la edad de los 12 años, aunque se ha separado del concepto que tenía planeado desde un inicio la esencia ha sido la misma: una aventura al estilo *western* distópico sobre unos forajidos y su supervivencia en un mundo cada vez más sometido por el dominio de la tecnología, pero ¿y si estuviese ambientada en México?

Muchas de las distopías modernas están encasilladas en lugares como Japón, China y Estados Unidos, México es un lugar con una vasta riqueza cultural que puede servir como un elemento a explorar, además de que en lo que cabe no se conocen proyectos que tomen a México como un punto de partida en proyectos de este tipo.

Hyper Buster pretende ser una historia ficticia distópica ambientada en un hipotético México del año 2163, incorporando tropos de la ciencia ficción noventera en donde han pasado tan solo veintiocho años desde que un meteoro “radiactivo” destruyó gran parte del planeta tierra, la humanidad aún no se ha recuperado del desastre que causó, por lo que las remanentes tienen que apañárselas para sobrevivir en este nuevo mundo hostil, incluso si es necesario matar, aunque por otro lado se remarca la abismal diferencia de clases sociales.

Este meteorito significa un gran desastre para el planeta: en la que la destrucción de gran parte de la superficie terrestre sobreexplotación de recursos, infertilidad de la tierra por la radiación y las altas temperaturas, epidemias y la extinción de muchas especies animales suponen una lucha para todo habitante del deteriorado planeta, donde la ley que impera es la del más apto... o del más opulento.

Aquí también relucen las megacorporaciones que se adueñan de los pocos recursos disponibles para así poder someter con más facilidad a los individuos, obligándolos a servirles, pero siendo un mundo hostil no tienen más opción que obedecer.

Ciertamente con el paso de las décadas el ser humano logró producir fuentes alternativas de recursos como lo es la producción de alimentos sintéticos como la carne, leche, frutas y

verduras. Lamentablemente su costo es elevado para la población promedio. Debido a los altos costos de servicios básicos como agua, medicamentos, alimentos y viceversa.

Muchos individuos se ven forzados a la esclavitud hacia las compañías para poder costearse dichas necesidades, lamentablemente no suelen vivir mucho para poder disfrutarlos debido a las exageradas jornadas laborales que consisten en la recolección de metales y material radioactivo, minería y granjas de cultivo.

Otra parte de los habitantes opta simplemente por cultivar sus propios alimentos sin mucho éxito, la falta de polinizadores y de vida silvestre hace inviable los cultivos, por lo que para ganarse la vida deciden hacer trabajos de manera ilegal.

Otro sector denominado chatarreros, que son poblados que se encargan de robar, contrabandear, recolectar y hurgar entre la basura de otras ciudades para poder subsistir, por lo general compuestas por migrantes.

En este mundo es común ver implantes cibernéticos que facilitan el trabajo físico, reemplazar ciertas funciones vitales y para retrasar el envejecimiento, incluso con la posibilidad de clonarse o crear respaldos de sus mentes, esto más que nada es un lujo que sólo los más acaudalados se pueden dar.

Debido a la ineficiencia de los gobiernos muchas poblaciones viven en un total descontrol, dominadas mayormente por grupos criminales, por lo que la policía se rige mayormente por corrupción, por ello es más fácil contratar un mercenario o un cazarrecompensas si de justicia se trata. La gente si no pertenece a una facción no le queda más remedio que morir.

Aquí el concepto mercenario y cazarrecompensas es tomado como si de un trabajo común se tratase, pero muy pocos llegan a ser realmente eficientes, conformado principalmente por ex militares o policías, convictos, asesinos, o incluso entusiastas de las armas, aunque siempre habrá un eslabón más arriba en la cadena alimenticia: la fuerza principal de las facciones.

3.2.- Hyper Buster ¿A qué se debe el nombre?



Logotipo oficial

El título *Hyper Buster* está fuertemente inspirado en el título de un videojuego llamado *Hyper Duel* del género matamarcianos lanzado exclusivamente en Japón para las máquinas de recreativa *arcade* en 1993 y posteriormente relanzado para la consola *Sega Saturn* en 1996, la premisa de este juego consiste en una fuerza especial compuesta por aeronaves llamada *Buster Gears* capaces de convertirse en soldados robóticos cuyo objetivo es destruir un arma robada llamada *Black Angel* por una organización terrorista ubicada en la luna.

El motivo por el que decidí llamar mi proyecto de esa manera era a que el concepto inicial se planteaba como una obra de ciencia ficción ambientada en el espacio, pero con el paso del tiempo otros conceptos se me hicieron más interesantes, a pesar de eso decidí conservar el nombre debido a que pienso incorporarlo como un elemento clave para la historia a futuro.

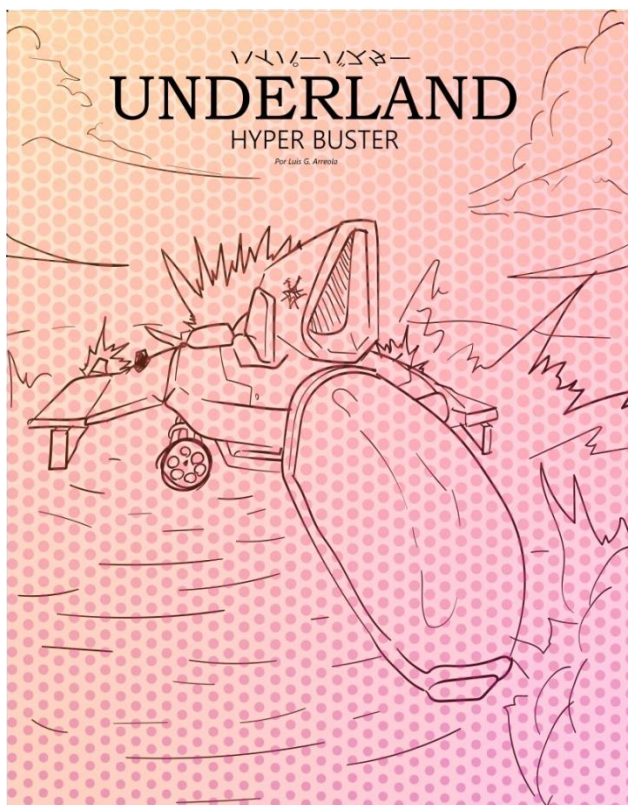


Carátula oficial de Hyper Duel, lanzada exclusivamente en Japón en 1996.
Tecno Soft. Hyper Duel (1996), Thunder Force Fandom

3.3.- Conceptos iniciales

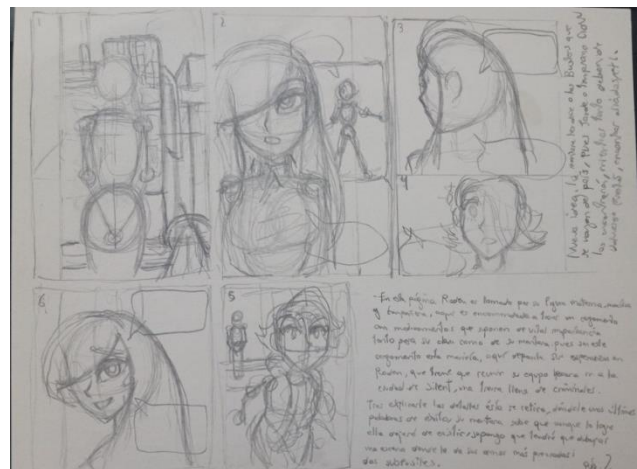
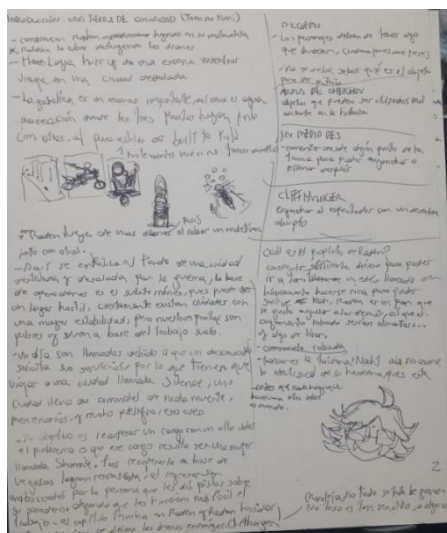
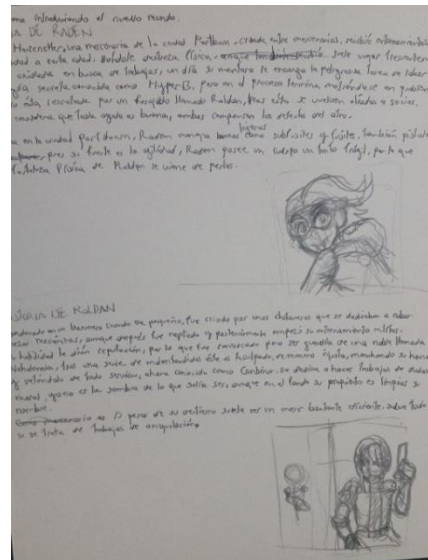
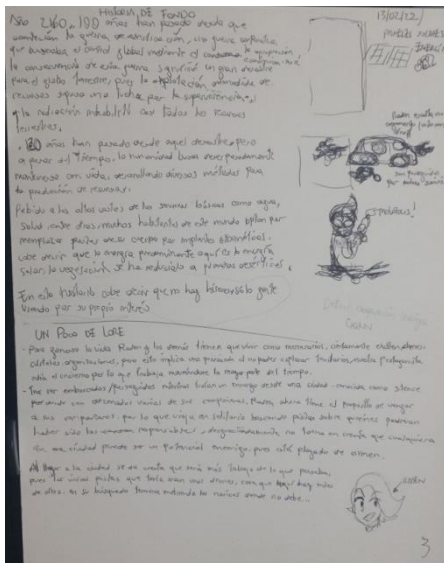
En un principio Hyper Buster fue concebido como un proyecto de ciencia ficción más futurista en la que se involucraban guerras espaciales, un planeta tierra desprovisto de toda vida y unos protagonistas más “extranjeros”, pero gracias a la retroalimentación fui incorporando elementos menos “malinchistas”, creando una propuesta apostando a lo local.

Underland Hyper Buster, como lo llamé en un principio en el año 2021 sirvió como base para cimentar el producto final, pues muchos de sus elementos fueron reincorporados tales como los personajes protagónicos, un futuro distópico y las megacorporaciones como principales antagonistas.



Portada provisional del concepto (2021)

Al no sentirme satisfecho con el resultado final decidí buscar otros referentes, tanto videojuegos, películas, cómics y mangas. Pasando por un sinfín de propuestas: persecuciones en motocicleta, un protagonista borracho que salva a una damisela en apuros, una damisela que salva a un borracho en apuros, y un largo etcétera, entre otras ideas que mejor prefiero utilizar en un futuro.



Hyper Buster y la tortuosa creación de un concepto. Ideas descartadas y postergadas para la narrativa a futuro.

3.4.- Entorno

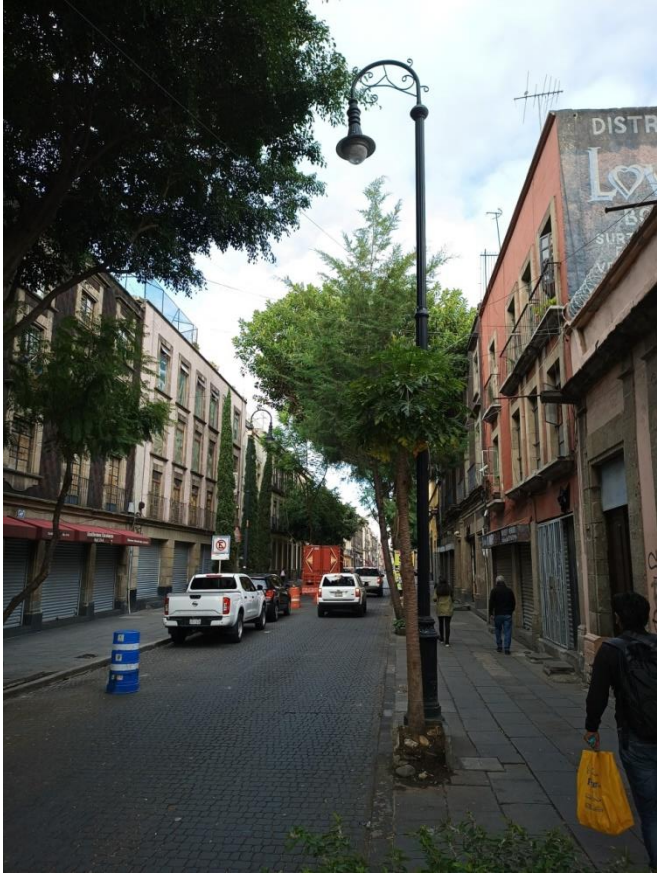
Tras un breve viaje a la Ciudad de México en septiembre del 2022 observé un lugar interesante para protagonizar la historia de *Hyper Buster* debido a lo variopinto que es este lugar: comercio, cultura e historia, contaminación, diferencia de clases sociales, crimen, una auténtica distopía moderna.

La historia se desarrolla en el área que abarca la Ciudad de México, renombrada como el distrito *AZTL*, una referencia a la ciudad perdida de Aztlán, lugar donde se cree que provienen las culturas que habitaron el valle de México en la época prehispánica. Este distrito es considerado como la nueva capital de las Américas tras la destrucción de lo que alguna vez fueron los Estados Unidos de América, contando con un gran desarrollo industrial y tecnológico, pero también con un índice alto de crimen. Si pudiera definir la distopía moderna como una ciudad esa sería definitivamente la Ciudad de México.

Las razones por las que decidí no incluir a mi ciudad (Tuxtla Gutiérrez) es porque no encaja con el tema distópico, en adición a la falta de atractivo que esta posee, aunque sí pienso integrar territorios sudamericanos a fin de enriquecer la historia.



Ciudad de México: un lugar variopinto.



3.5.- Protagonistas

Existe una gran variedad de historias en las cuales suele haber más de un protagonista para dar variedad a las historias, en mi caso también quise optar por ese método.

Como mencioné anteriormente me gustaría incorporar elementos de la cultura mexicana así como elementos de la ciencia ficción y fantasía, en este caso nuestros protagonistas son dos seres genéticamente modificados e imbuidos con el alma de dos de los dioses más importantes de la cultura mexicana: *Huitzilopochtli* y *Tláloc*.

3.5.1.- Roldan “Gunbino” Mondragón

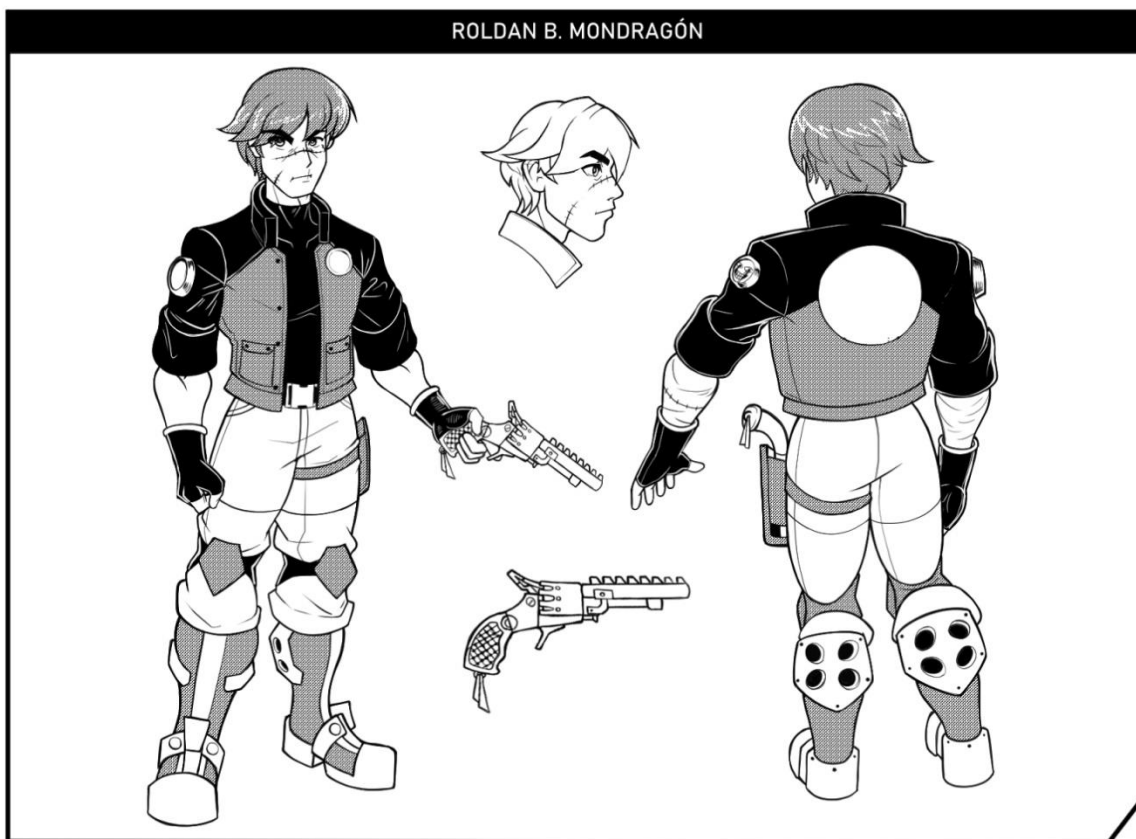
Como mencioné anteriormente, recibí mucha influencia de videojuegos para poder crear a mis personajes protagónicos, en este caso nuestro protagonista está inspirado tanto en el personaje *Kyo Kusanagi* de la franquicia *The King of Fighters* como de *Gambino “Buster” Bastalabich* del videojuego *Radiant Silvergun*, tomando tanto la apariencia física del primero como la personalidad del segundo.



Kyo Kusanagi, ilustrado por Eisuke Ogura



Gambino “Buster” Bastavich, ilustrado por Tetsuhiko Kikuchi



Roldan B. Mondragón "Gubino", diseño final.

La idea para concebirlo no tiene mucho trasfondo, sólo la necesidad de hacer un protagonista con un diseño sencillo, aunque inicialmente sería un *self-insert*² de mí mismo, pronto opté por crear un personaje con personalidad propia.

Historia del personaje

Gracias a los avances tecnológicos y científicos de una mega corporación llamada GORN, Roldan es un capitán destacado del ejército que es seleccionado como sujeto de prueba junto a otros miembros para la creación de súper soldados, aunque todo planeaba ir a la perfección se añadió un elemento supersticioso a su creación, un código genético denominado *Xiuhcōatl*, que permitiría brindarles súper fuerza, reflejos acelerados y resistencia al estrés ante las situaciones hostiles consolidadas en un mundo feroz.

Debido a la inestabilidad de este prototipo muchos de los amigos de Roldan fallecieron a consecuencia, siendo éste el único compatible, pero tras descubrir métodos alternativos más

eficientes, más baratos y menos humanos como el implante de mejoras cibernéticas a los soldados así como el reemplazo casi total de sus órganos. Los humanos ordinarios ya no eran requeridos.

Roldan se revelaría ante estos métodos inhumanos, perdiendo a todos sus seres queridos en el proceso, tras su fracaso se daría por muerto, pero gracias a su genética mejorada logró sobrevivir y tener la oportunidad de vivir una nueva vida... o buscar venganza.

Sin recursos, Roldan opta por hacer trabajos que ponen en duda su moral, pero en este mundo impera la supervivencia del más apto. Considerado alguna vez un soldado ejemplar, Roldan ahora es un delincuente con una lengua afilada.

Evolución del diseño del personaje

Para poder escoger un diseño definitivo para mis personajes tuvieron que pasar por una cantidad considerable de rediseños a fin de que puedan ser reconocidos a simple vista, a pesar de que ya no cuento con los primeros conceptos la esencia ha permanecido en ellos.



2018: Roldan. un diseño western con un contexto distinto.



2020: Roldan Aestatlum, diseño moderno y base para el diseño definitivo.



2021: Roldan Bastavich, una apariencia más sucia, basada en trajes de la Segunda Guerra Mundial.



2022: Roldan Bastavich



2022: Roldan Bastavich, digitalizado con el diseño preliminar.



2022: "Gunbino".



2023: Roldan "Gunbino" Mondragón, unos ligeros cambios en la estética retomando este y el modelo anterior y pasa a ser el diseño definitivo.

3.5.2.- Raden Harzenetter

Co-protagonista y alivio cómico para la historia, la auténtica definición de reirse de la muerte.

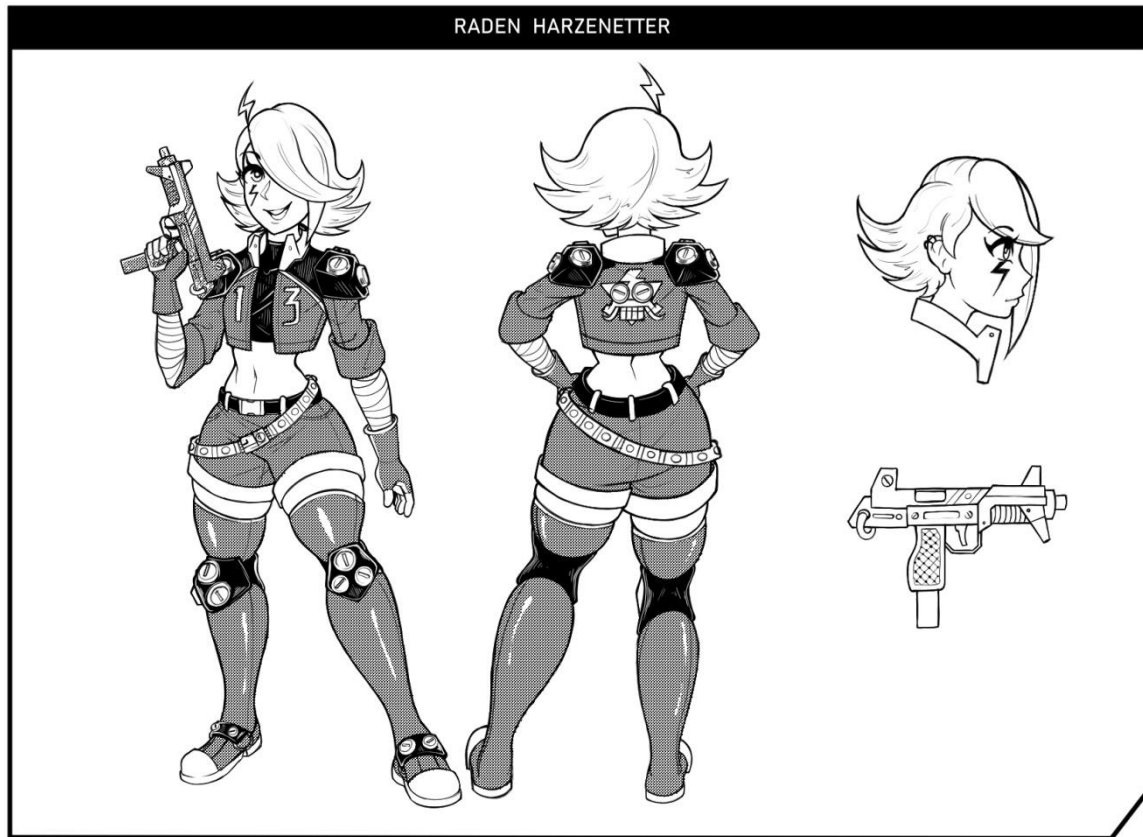
Al igual que *Roldan*, *Raden* surge basada en la personaje *Angel* de la franquicia *The King of Fighters* como de *Reana* del juego *Radiant Silvergun* retomando tanto la apariencia de la primera como de la personalidad bromista y tonta de la segunda.



Angel, ilustrada por Hiroaki Hashimoto



Marian "Reana" Rean Noir, ilustrado por Tetsuhiko Kikuchi



Maria Dolores de la Inmaculada Concepción, alias Raden Harzenetter,

Historia del personaje

Paralelo a la historia de Roldan, Maria Dolores de la Inmaculada Concepción o conocida comúnmente como Raden adquirió habilidades como la manipulación del rayo y la energía tras el robo de un suero experimental de los Gornianos con el código genético *Tlaloque*, aunque tiene una velocidad de movimiento mejorada así como de sus reflejos, su gran desventaja es carecer de fuerza física, lo que la vuelve vulnerable a múltiples amenazas.

De ascendencia caucásica, con la edad de 24 años, *Raden* es criada entre una familia de chatarreros oriundos de la antigua Ciudad de México, entrenada para sabotear, robar y traficar mercancía en la floreciente ciudad de *AZTL*.

Su propósito es ser la voz de la razón así como la de ser nuestra protagonista femenina que ayuda a Roldan a redimirse, aunque a primera instancia ésta le teme pronto se da cuenta que Roldan realmente no es alguien malo, sino una víctima más de las circunstancias.

De personalidad extrovertida y optimista, a veces puede llegar a ser un poco torpe, pero cuando se acerca el peligro llega a ser una enemiga de temer, es la más expresiva de los dos y el lado emocional del equipo.

Evolución del diseño del personaje

Irónicamente a pesar de ser una coprotagonista, Raden surgió mucho tiempo antes de la concepción de Roldan, afortunadamente existen algunas imágenes que evidencian su primer diseño y la evolución a través de los años, teniendo cambios más significativos que el anterior.



2013: *Raiden Harzenetter*, el primer diseño retomado de un dibujo viejo ahora perdido, esta es la única evidencia fotográfica.



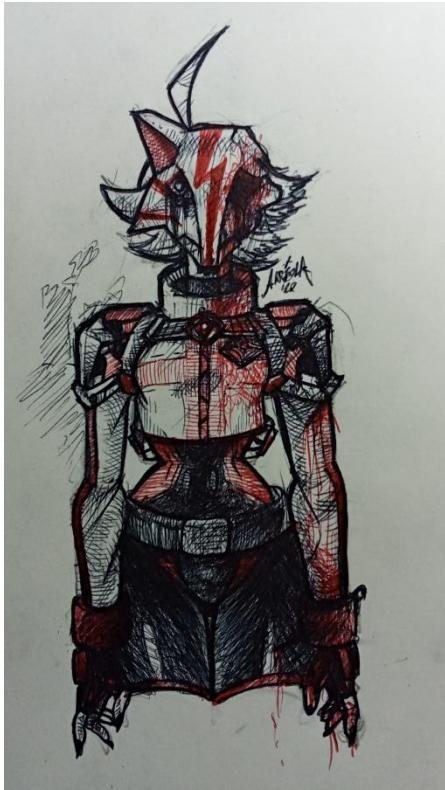
2015: Aún se conserva el mismo nombre y diseño.



2018: Mismo nombre con un contexto distinto, también se retomarían elementos de esta versión para su versión final.



2018: Al ser *Raiden* un nombre trillado se opta por renombrarla a Raden, aquí tiene un diseño más futurista y menos rebelde.



2022: Diseño alternativo.



2022: Diseño preliminar, retomado como una versión más joven de la misma.



2022: Viñeta digitalizada con el diseño anterior.

3.5.3.- Nocht “PENTA” von Vastelite

Nocht von Vastelite o conocida por su nombre en clave como “*PENTA*” es una cyborg mercenaria especializada en el espionaje e infiltración. Aunque funge en su mayoría como policía.

Nocht es una figura enigmática del que poco se sabe, tanto en su persona como en sus verdaderas intenciones pero está para apoyar en algunas ocasiones a nuestros protagonistas...o causarles problemas.

Pensada para fungir como un personaje tipo *camaleón*, es decir, que se desconocen sus verdaderos motivos o de qué lado está, pero constantemente ayudará a nuestros protagonistas en su búsqueda de respuestas, así sea que esto les genere aún más problemas con sus propios aliados.

Es también uno de mis conceptos de personaje más antiguos y que con el paso del tiempo ha conservado casi todos sus elementos iniciales.





Concepto inicial del año 2016, con un diseño diferente al actual



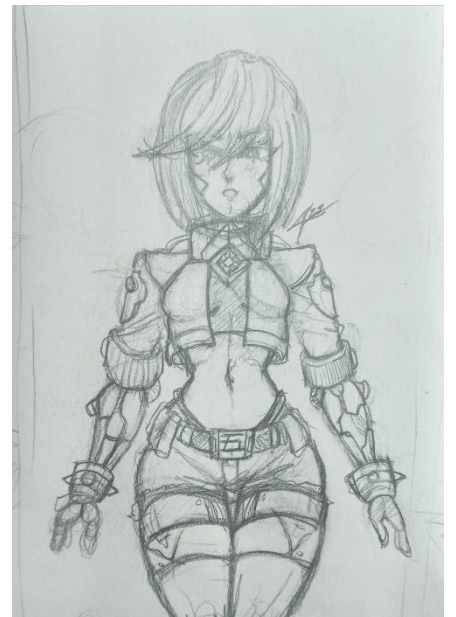
Diseño del año 2017



Diseño del año 2019



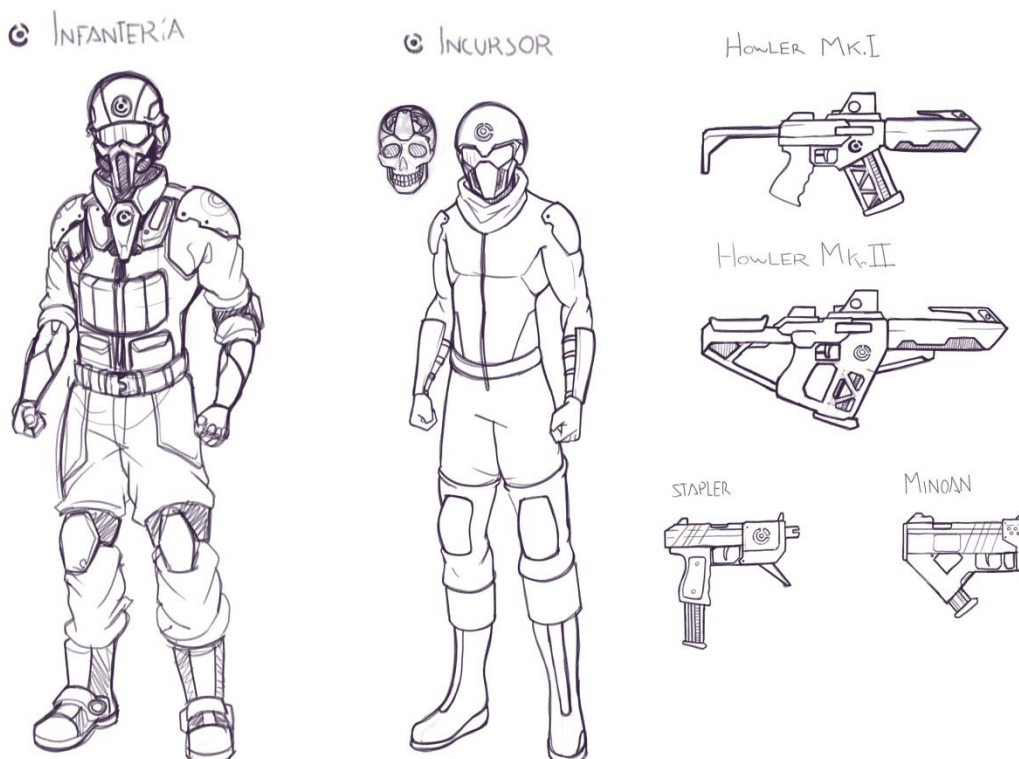
Diseño del año 2020



Diseño del año 2021

3.5.4.- Antagonistas

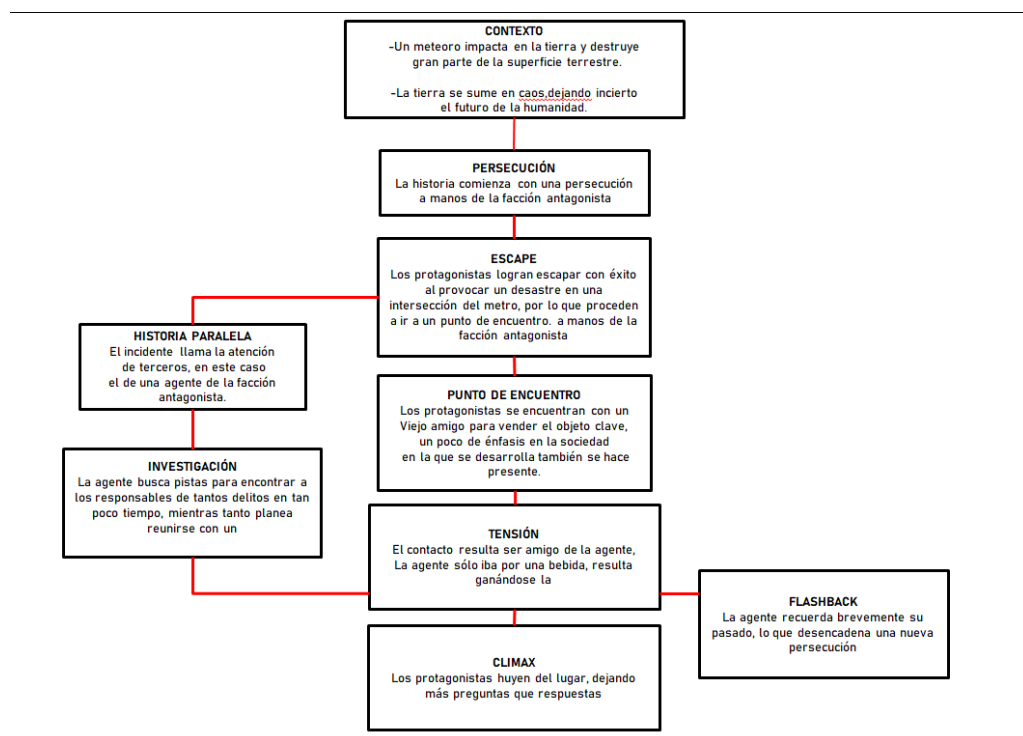
HYPHER BUSTER se desarrolla en un mundo sin leyes, en donde fácilmente incluso el entorno le puede llegar a dar malas pasadas a los protagonistas, aunque ciertamente los bandidos, asesinos y mercenarios pueden llegar a ser un breve obstáculo en su camino, algunos suponen una amenaza real:



GORN

La *Globe Over-All Reckoning Nation* es una sátira a la élite de los gobiernos cuya ambición persigue a los más desafortunados, son una civilización compuesta por ciborgs, androides, clones y humanos genéticamente mejorados, para poder prevalecer necesitan la apropiación de recursos que logran mediante el sometimiento militar, cuya fuerza está compuesta mayormente por ciborgs y mercenarios, estos últimos utilizados en mayor medida para abaratar costos.

3.6.- HYPER BUSTER Capítulo 0: Prólogo



Estructura conceptual del primer capítulo.

El primer capítulo consiste en la introducción del mundo en el que se narra la historia, un hipotético planeta Tierra que es azotado por un meteorito de gran magnitud que termina con una gran parte de la vida en la Tierra, generando una lucha por la supervivencia, aunque también gracias a la voluntad inquebrantable del ser humano como en los supervivientes lograron levantar una nueva civilización en cuestión de décadas.

Las élites vieron la oportunidad de implantar un nuevo régimen en la humanidad al incorporar una nueva moneda, un nuevo gobierno y un nuevo futuro, con planes retorcidos de por medio. Someter a la población mediante el hambre.

Entre una de estas élites se encuentra la *Globe Over-all Reckoning Nation*, procedente de la extinta Estados Unidos de América que pretende unificar a todas las naciones del mundo mediante métodos abusivos, como la apropiación de casi todos los recursos.

Aunque muchos han aceptado este nuevo gobierno también existen otros que se niegan a aceptarlo recurriendo a la lucha y la rebelión, pues prefieren el libre albedrío y el deseo de forjar un futuro a someter sus vidas a una comodidad efímera y traicionera.

Nuestros protagonistas, Roldan Mondragón y Maria Dolores “Raden” son la definición del segundo, dos jóvenes talentosos con una vida criminal que viven el día al límite haciendo encargos ilegales que ponen en riesgo sus vidas, aunque ellos se lo toman con calma como si siempre viviesen de ello.

Tras realizar un encargo peligroso, tanto por lo que llevan en las manos como en la persecución en la que se encuentran, salen victoriosos de este enfrentamiento, aunque por otro lado hay ojos que vigilan cada movimiento que éstos hacen.

Una misteriosa figura aparece para verificar los daños provocados por estos temerarios, por lo que decide destruir la zona para así evitar el contrabando en esa zona.

Unas horas más tarde tras verificar que no los siguieran, Roldan y Raden entregan el paquete a un viejo amigo que resulta ser un núcleo reactor nuclear defectuoso cuyo propósito se desconoce, tras este par cobrar por sus servicios la figura misteriosa hace aparición, Nocht, una agente de una compañía militar privada conocida mejor como *CMP*, cuyo deber es capturar y mantener a raya el crimen en un mundo donde el saqueo, robo, secuestro y asesinato están a la orden del día.

Aclarado esto entonces tras un choque de miradas Roldan y Raden se despiden, dejando solamente a Nocht con el camarero, los cuales irónicamente también son viejos amigos. Tras un pequeño enfrentamiento finalmente Nocht decide contarle su pasado y como ella y Roldan terminaron siendo enemigos mediante un relato sobre su dura infancia.

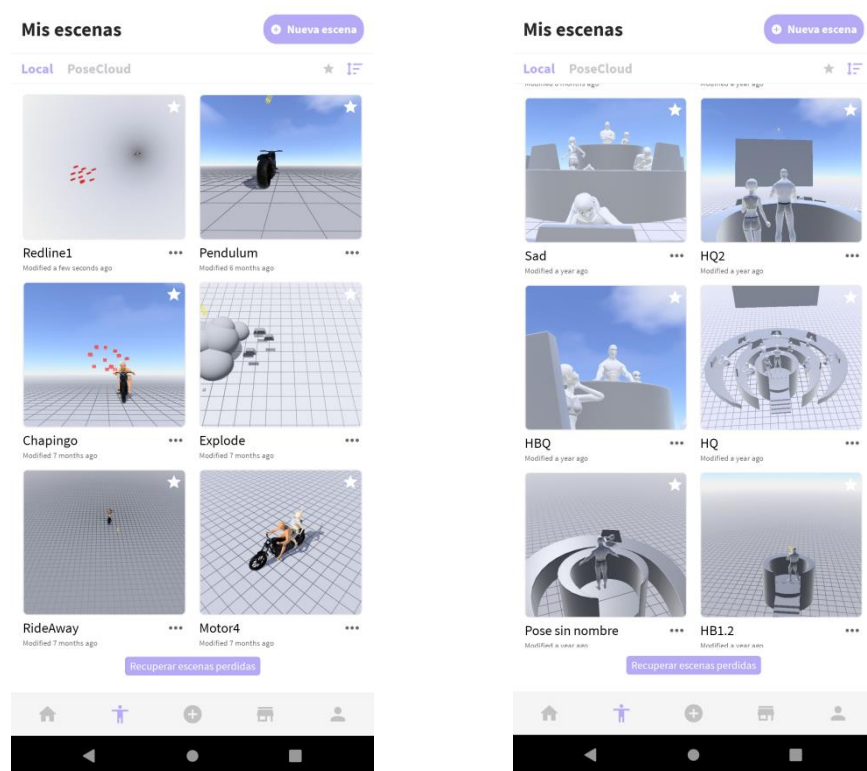
3.7.- Proceso visual

La creación de *Hyper Buster* ha sido un esfuerzo abismal no solo por la narrativa, sino también por la técnica que empleé para su creación, pues cabe decir que cuando recién comencé el desarrollo no tenía ninguna noción del dibujo digital, incluso mi primer intento (*UNDERLAND HYPER BUSTER*) posee un estilo visual tosco por la falta de habilidad.

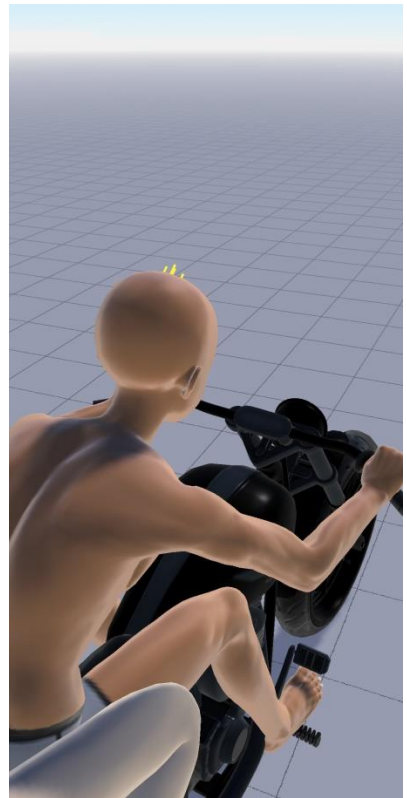
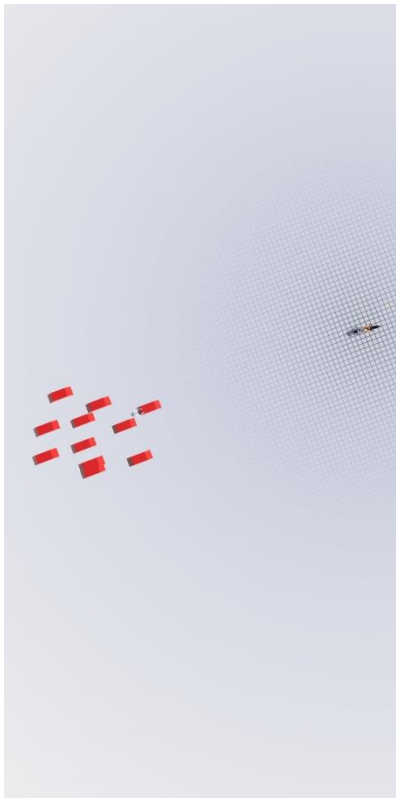
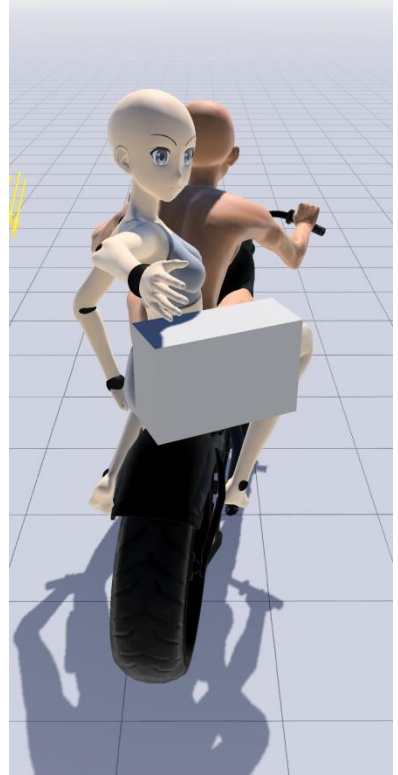
Sin embargo con el paso del tiempo tanto la técnica como el diseño de personajes fue mejorando al punto de que tuve que hacer una cantidad considerable tanto de rediseños como de la historia principal para poder realizar el trazado final. Aunque para ello tuve que apoyarme en algunas herramientas externas.

3.7.1.- Magic Pose

Una de las aplicaciones que más utilidad me brindó en la gran mayoría de la creación de los escenarios es *Magic Pose*, una aplicación gratuita de *Android* que básicamente consiste en manipular modelos en 3D para utilizarse como referencia artística, ya sea desde personajes, edificios, vehículos y accesorios, aunque éstos requieren de un costo no son totalmente indispensables. Su uso me ahorró muchísimo tiempo debido a la cuestión de perspectiva y la posición de ciertos elementos.



Los escenarios creados para ser utilizados como referencia.



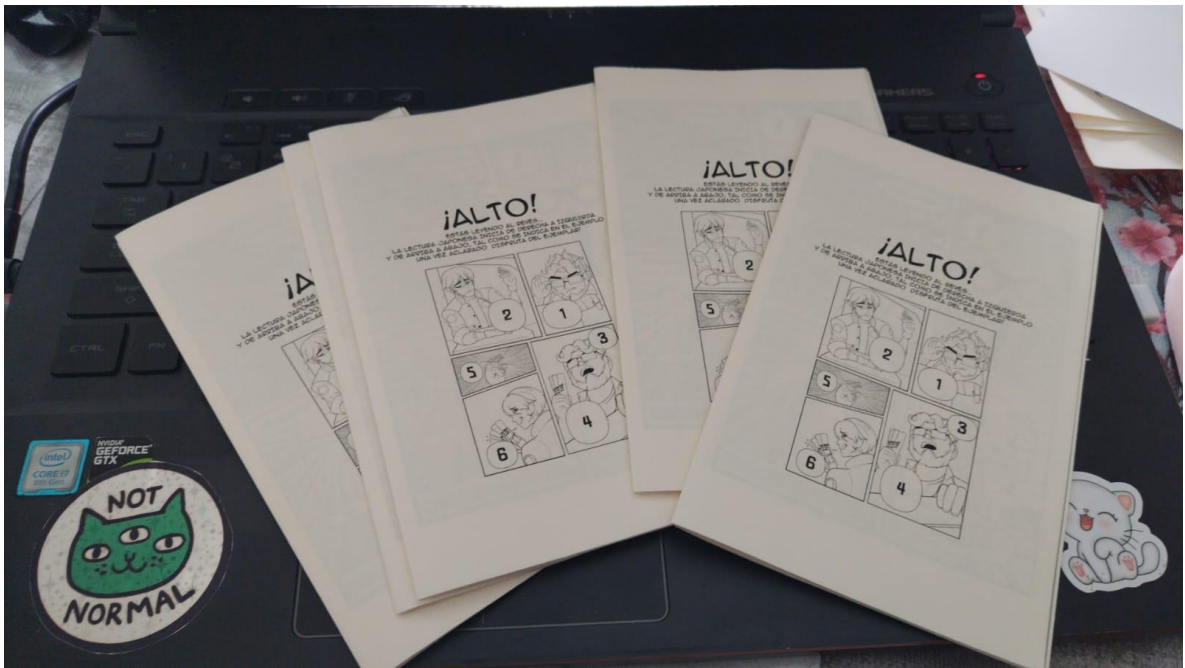
Algunas escenas utilizadas para el bocetaje.

3.7.3.- Impresión de hojas y armado de cuadernillos

Finalmente tras realizar el arduo proceso de diálogo y entintado se procede a imprimir el manga en hojas de opalina de 120 gramos de color marfil, esto para darle una estética más fidenigna al manga japonés además de que se utiliza una impresora de tinta láser para brindarle una mayor durabilidad a las hojas.

Posterior a su impresión se realizan las medidas de márgen para ser recortadas, una vez hecho el recorte se procede a acomodar las hojas en su respectiva posición, tomando un total de seis horas desde la impresión hasta el ensamble de las hojas.





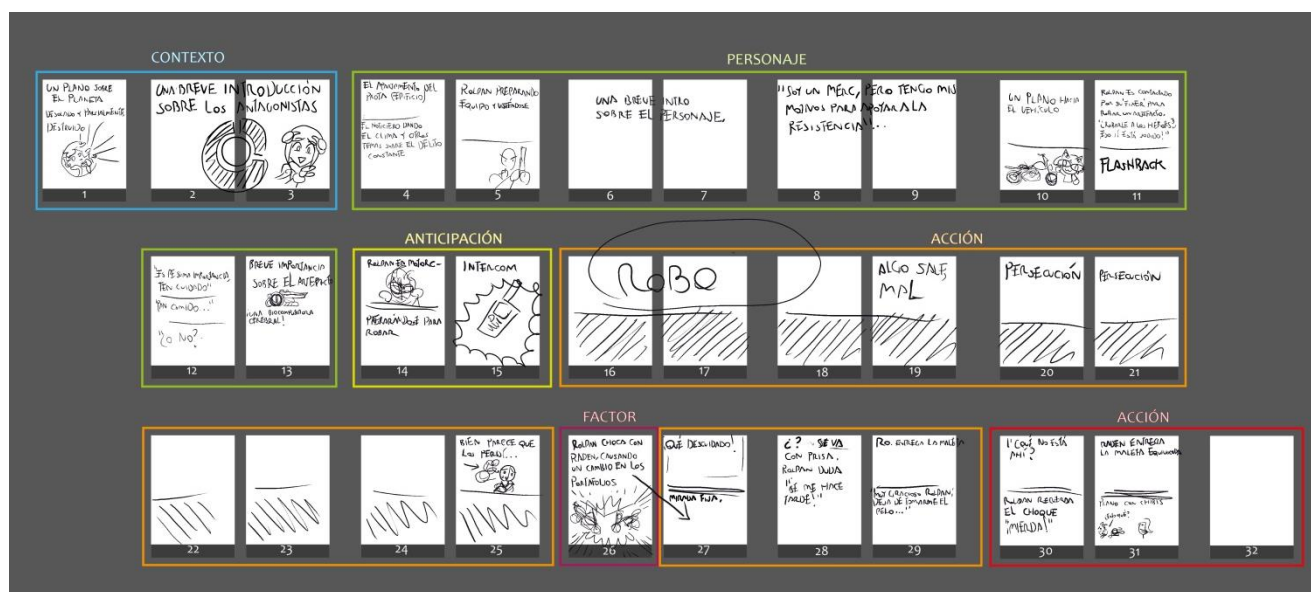
Finalmente se realiza la impresión de la portada de los archivos en tabloides que le otorgan durabilidad a los ejemplares, una vez hecho esto se anexa junto a las hojas impresas para dar por concluido finalmente la creación de un manga distópico desde su concepción hasta su impresión.



3.8.- Storyboard

Para poder tener un punto de partida opté por tomar un curso en Domestika impartida por Kenny Ruiz llamada Comic manga: narrativa, ritmo y composición en donde explica la estructura de la misma no sólo de los elementos que la componen, sino también brinda consejos para llevar a cabo una narrativa que sea capaz de enganchar al público.

Durante todo el semestre he estado enfocado más que nada en el storyboard para poder crear el manga de una manera más estructurada y orgánica. el propósito de este capítulo es introducir a mis protagonistas de manera en la que el lector sepa quiénes son y en dónde viven.



Guión planeado para el diseño del primer capítulo.

3.9.- Costos de producción

Siguiendo el proyecto desde su concepción se realizó la siguiente inversión:

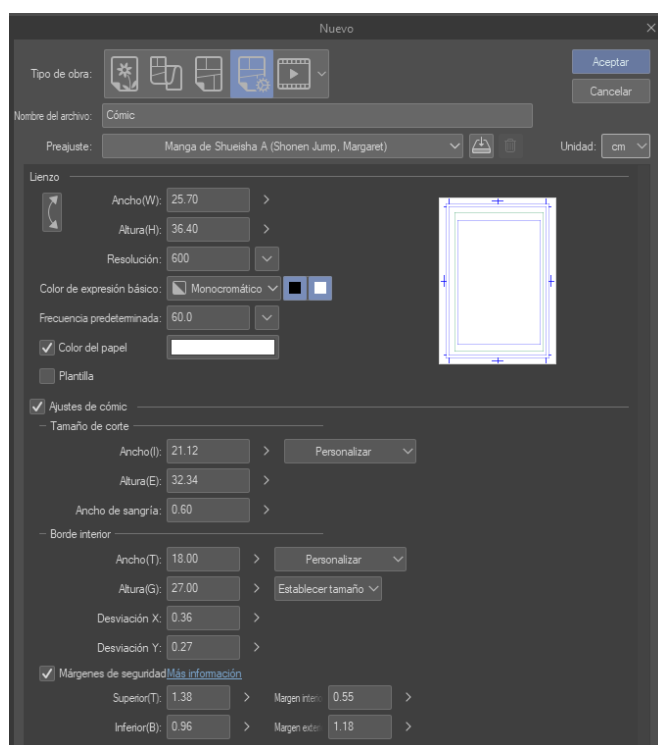
- Tableta digitalizadora XP-Pen Artist 12 de 12 pulgadas en \$6800 MXN
- Ensamble de computadora personalizada con activación de Windows 11 en 17200 MXN
- Componentes para funciones básicas de manejo de computadora (teclado, monitor, cables, etc) en \$3100 MXN
- Programa de ilustración Clip Studio Paint en \$1000 MXN

Los costos de cada ejemplar rondan los \$50 a \$60 MXN, cada cara impresa con un costo de \$1.50 MXN, en 23 caras costando \$34.50 MXN, finalmente para la portada se requirieron dos tabloides de 12x18 pulgadas, costando por cada portada \$5 MXN. El costo de transporte ronda entre los \$16 MXN y los \$32 MXN, Aunque ciertamente se pueden reducir costos al imprimir un mayor número de ejemplares únicamente se realizaron seis piezas en total para su exhibición y anexo al proyecto final.

3.10.- Información técnica

Al culminar el proyecto se planea imprimir ejemplares de muestra, esto con la finalidad de no sólo entregar el proyecto en formato digital, sino también en formato impreso para poder apreciar mayormente los detalles.

El manga fue elaborado mediante las siguientes especificaciones siguiendo el formato tradicional establecido para los mangas publicados en *Shueisha* en la *Shonen Jump*:



Ancho: 25.70 cm

Altura: 36.40 cm

Color: Monocromático, semitono.

Resolución de pixeles: 600 pixeles por pulgada

Tamaño de corte: 21.12 cm x 32.34

Sangría: 0.60

Borde interior 18 cm x 27 cm

Cabe aclarar que el formato físico para el manga tradicional cuenta con medidas de 11 cm x 17.7 cm, obedeciendo esta norma se realizará la impresión de ejemplares de muestra para su exhibición.

3.11.- Concepto a largo plazo

El propósito del manga como lo mencioné desde un principio es narrar las desventuras de unos forajidos cazarrecompensas, iniciando con una estética deteriorada y desolada al puro estilo de películas distópicas como *Mad Max: Furia en el camino* (2015) de George Miller o *Escape de Nueva York* (1981) de John Carpenter, pero también incorporando la estética de la arquitectura mexicana clásica, creando una amalgama entre lo distópico y lo colonial y prehispánico, donde tanto los protagonistas como el entorno poseen aspectos sucios, aunque también no descarto la posibilidad de incorporar elementos más fantasiosos como lo son los *mechas*, aeronaves de combate, monstruos, animales mutantes y otros más.

Nuestros protagonistas están dotados de habilidades formidables para poder sobrevivir en un entorno tan hostil como lo puede ser un hipotético México distópico, rodeados de una diversidad de personajes variopintos que les abrirán paso a un camino lleno de tropiezos. Pero también esa travesía los llevará a buscar una redención por un bien mayor y no uno propio.

Los protagonistas al compartir pasados trágicos logran conformar una simbiosis, poniendo a prueba mediante el esfuerzo, la confianza y la lealtad, haciendo tanto aliados como enemigos en su camino, mejorando eventualmente el aspecto visual con vestimenta que refleje su crecimiento, un día se encontrarán con un personaje que dará el salto narrativo en la cual los protagonistas se darán cuenta que entre más alto suben mayor es el peligro, así como también la caída, en donde sus propósitos son aún mayores de lo que ellos creían.

Conclusión

Las distopías han sido un recurso narrativo muy popular con justa razón, a veces solemos fantasear en el cómo serían nuestras vidas en un universo o un contexto diferente, inclusive yo quise plasmar esta fantasía en este proyecto al cual le he dedicado una cantidad considerable de tiempo y realmente no me arrepiento de ello.

Estoy consciente de que el resultado final no es el esperado debido al corto periodo de tiempo para la elaboración del proyecto, además aunado a los problemas económicos, falta de apoyo institucional y familiar, el tiempo ocupado para trabajar para así solventar gastos terminaron por reducir un proyecto contemplado de 40 páginas a solamente un aproximado de 20 páginas, dejando un final poco apropiado incluso para mí.

Puede que en algún futuro pueda retomar el proyecto como una propuesta que pueda enaltecer el nombre de México, o simplemente como un proyecto de índole personal.

La elaboración de este proyecto supuso la hazaña más grande que he tenido en mi vida tanto por las carencias que tuve que enfrentar, los problemas de salud tanto física como mentalmente y también por los cambios creativos que se me ocurrían en el proceso. La creación de un manga es más difícil de lo que pensé.

Que este proyecto sirva a las futuras generaciones como una guía para la creación de un manga o cómic, ya que actualmente estos medios han estado ganando terreno y sé que optaran por proyectos de este ámbito.

Referencias Bibliográficas

- Bernabé, M. (2019). *501 mangas que leer en español*. Norma Editorial.
- Berndt, Jacqueline. (1996). *El fenómeno manga*. Ediciones Martínez Roca.
- Huxley, A. (2013). *Un mundo feliz / Brave new world*. National Geographic Books.
Recuperado el 14 de mayo de 2022
- Kishiro, Y. (1997). *Battle Angel Alita*. Kodansha Comics.
- Masamune, S. (2009). *The Ghost in the Shell 1*. National Geographic Books.
- Moro, T. (2016). *Utopia* (Edición en español) Createspace Independent Publishing Platform.
- Orwell, G. (2021). *Nineteen Eighty-Four*. Oxford University Press, USA.
- Santiago, José. A. (2013). *Manga: el cuadro flotante de la viñeta japonesa (1a ed., 1a imp.)*. Editorial Comanegra.
- Gibson, W. (2013). *Neuromante*. Booket México.

Bibliografía de Videojuegos

- Metal Slug 3* (Versión Arcade) [Videojuego]. (2000). Shin Nihon Kikaku (SNK),
Recuperado 12 de octubre de 2023
- Radiant Silvergun* (Versión Sega Saturn) [Videojuego]. (1998). Treasure Co. Ltd,
Recuperado 12 de octubre de 2023
- The King of Fighters XIII* (Versión móvil) [Videojuego]. (2010). Atlus USA, SNK
Playmore USA Corp. Recuperado 12 de octubre de 2023

Webgrafía

- Am, A. (2020, 25 abril). *¿Qué es una distopía?* | La guía completa. Escriberr.com. Recuperado 29 de abril de 2022, de <https://escriberr.com/distopia/>
- Aristegui N. (2022, 18 abril). *Arrestan a científico de la NASA por protestar contra el cambio climático*. Aristegui Noticias. Recuperado 8 de mayo de 2022, de <https://aristeguinoicias.com/1804/mundo/arrestan-a-cientifico-de-la-nasa-por-protestar-contra-el-cambio-climatico/>
- Asale, R. (2016). *Distopía* | Diccionario de la lengua española.- Edición del Tricentenario. Recuperado 6 de mayo de 2022 <https://dle.rae.es/distop%C3%ADa>.
- Cartwright, M. (2022, 25 octubre). *Tomás Moro. Enciclopedia de la Historia del Mundo*. Recuperado 6 de mayo de 2022, de <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-18889/tomas-moro/>
- Casa del Lago UNAM | *Ciclo Cyberpunk*. (s.f.). Recuperado 26 de octubre de 2022, de <https://casadellago.unam.mx/nuevo/ciclo-cyberpunk>
- Colección Bujalance*. (s. f.). Recuperado 26 de octubre de 2022, de <http://www.ukiyo-e.es/>
- Costa, Jordi. (2014, 10 octubre). *El tiempo de la distopía*. El País. Recuperado 26 de octubre de 2022, de https://elpais.com/cultura/2014/10/01/babelia/1412173689_539421.html
- Dystopia*. (2023). Recuperado 18 de mayo de 2022, de <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/dystopia>
- El origen del manga como cultura - Samuráis mediterráneos*. (2021, 1 septiembre). Samuráis Mediterráneos. Recuperado 26 de octubre de 2022, de <https://samuraismediterraneos.com/samurais-mediterraneos/el-origen-del-manga-como-cultura>
- Escayol, M. A. M. I. (2012). *LO NATURAL Y LO HUMANO EN LA OBRA DE OSAMU TEZUKA. LA CREACIÓN DE TERRITORIOS LITERARIOS ALTERNATIVOS A LA NATURALEZA PERDIDA* (2012). Inter-Asia Papers, 28, 1-27. Recuperado 26 de octubre de 2022, de https://ddd.uab.cat/pub/intasipap/intasipap_a2012n28/intasipap_a2012n28p1.pdf

- Frik-in, Noticias (2018, 29 junio). *La importancia de Akira*. Frik-in. Recuperado 3 de noviembre de 2022, de <https://frik-in.com/noticias/4824>
- Gerbaudo, N. (2020, 26 noviembre). *DISTOPÍAS: Un mundo feliz - Fahrenheit 451 - 1984 / La trilogía fundacional* [Vídeo]. Recuperado 4 de mayo de 2022, de YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jZEFtuEvtY0>
- González-Torres, A. (2019). *Utopía y distopía en «Nosotros» de Evgueni Zamiatin. Figuras revista académica de investigación*, 1(1), 110-111. Recuperado 4 de mayo de 2022, de <https://doi.org/10.22201/fesa.figuras.2019.1.1.89>
- Hardcore Gaming 101: Irem Post-Apocalyptic Games*. (s. f.). Recuperado 7 de junio de 2022, de <https://hg101.kontek.net/irem/irem.htm>
- Herce, J. (2016). *HD Joven: Tomás Moro: Utopía, utopías políticas y distopías contemporáneas*: HayDerecho. Recuperado 21 de octubre de 2023, de <https://www.hayderecho.com/2016/12/01/tomas-moro-utopia-utopias-politicas-y-distopias-contemporaneas/>
- Hokusai, K. (s. f.). *The Great Wave off the Coast of Kanagawa - Katsushika Hokusai*. Google Arts & Culture. Recuperado 26 de octubre de 2022, de https://artsandculture.google.com/asset/the-great-wave-off-the-coast-of-kanagawa/fAFp7yddSAtcTQ?utm_source=google
- https://elpais.com/cultura/2014/10/01/babelia/1412173689_539421.html
- J., David. (2019, 18 junio). *¿Qué es un Androide? Diferencias con los Cyborgs*. Recuperado 26 de octubre de 2022, de <https://robotesfera.com/que-es-androide>
- Jackeltuerto (alias) (2020, 11 diciembre). *«Akira»: vínculos, homenajes, influencias y referencias del manga de Katsuhiro Ōtomo*. Recuperado 14 de mayo de 2022 de <https://jackeltuerto.wordpress.com/2020/12/09/akira-vinculos-homenajes-influencias-y-referencias-del-manga-de-katsuhiro-otomo/>
- Katsushika, H. (2020, 5 noviembre). *Manga*. WikiArt. . Recuperado el 20 de mayo de 2022 de <https://www.wikiart.org/en/katsushika-hokusai/manga-2>
- Kennyruiz. (alias) (s. f.). *Domestika*. Recuperado 26 de octubre de 2022, de <https://www.domestika.org/es/kennyruiz>

King of Fighters XIII - Official Character art. (s. f.). Recuperado 16 de octubre de 2023 de <https://fightersgeneration.com/games/kof-xiii-p3.html>

King of Fighters XIII - Official Character art. (s. f.-b). Recuperado 11 de octubre de 2023 de <https://fightersgeneration.com/games/kof-xiii-p3.html>

KoF XIII PS3 Version Cover. (2017). Video Game Music. Recuperado 22 de octubre de 2023, de <https://vgmsite.com/soundtracks/king-of-fighters-xiii-ps3-version-ps3-gamerip-2017/Cover.jpg>

La novela distópica. (2020, 14 enero). Literatura Infantil y Juvenil SM. Recuperado 4 de mayo de 2022, de <https://es.literaturasm.com/novela-distopica#gref>

LlorensBlood. (alias) (s. f.-b). *Historia de la saga Metal Slug.* Recuperado 5 de octubre de 2023, de <https://www.culturaneogeo.com/imagenes/Metal%20Slug/historia>

Llorente, S. (2020, 17 noviembre). *¿Por qué nos gustan las distopías? mundos (post)apocalípticos y qué podemos aprender de ellos.* Cultur Plaza. Recuperado 6 de mayo de 2022, de <https://valenciaplaza.com/por-que-nos-gustan-las-distopias-mundos-postapocalipticos-y-que-podemos-aprender-de-ellos>

López, F. (2021, 30 septiembre). *El gekiga como la alternativa al manga tradicional de los años 60.* Recuperado 6 mayo de 2022, de <https://www.senpai.com.mx/noticias/anime/el-gekiga-como-la-alternativa-al-manga-tradicional-de-los-anos-60/>

Los 12 mejores libros cyberpunk para adentrarte en el subgénero – Exploralibros. (s. f.). Exploralibros. Recuperado 12 mayo de 2022, de <https://exploralibros.com/ficcion/novela/libros-cyberpunk>

Martínez, G. B. (s. f.). *¿Vivimos en una distopía?: una mirada al género distópico.* Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado 2 de mayo de 2022 de <https://ddd.uab.cat/record/226760>

METAL SLUG ATTACK ILLUSTRATION GALLERY / SNK. (s. f.). Recuperado 10 de octubre de 2023, de https://game.snk-corp.co.jp/official/ms_gallery/gallery2.html#middlecontents

- METAL SLUG: METAL SLUG OFFICIAL WEBSITE*. (s. f.-b). METAL SLUG. Recuperado 8 de octubre de 2023, de <https://www.metalslug10th.com/english/history/series1/index.php>
- Origen del manga* | L'atelier Canson. (2019). L'Atelier Canson. Recuperado 16 de mayo de 2022, de <https://www.lateliercanson.es/origen-del-manga>
- Otero, J. L. L. (2018). *El manga de ciencia ficción: la distopía como reflejo de las inquietudes de la sociedad japonesa*. Cuadernos de cómic, 10, 65-83. Recuperado 22 de abril de 2022, de <https://doi.org/10.37536/cuco.2018.10.1186>
- Peñate, Oscar. M. (2015, 1 agosto). *George Orwell y Tomas Moro | Entre la Distopía y la Utopía*. Sociólogos. Recuperado 22 de abril de 2022, de <https://sociologos.com/2015/08/05/george-orwell-y-tomas-moro-entre-la-distopia-y-la-utopia/>
- Radiant Silvergun / Saturn / Treasure / 1998*. (2022). Twitter. Recuperado 10 octubre de 2023, de <https://twitter.com/CoolBoxArt/status/1569697471168651267/photo/1https://twitter.com/CoolBoxArt/status/1569697471168651267/photo/1>
- Radiant Silvergun Screenshots, images and Pictures - Giant bomb*. (s. f.). Giant Bomb. Recuperado 10 de octubre de 2023, de <https://www.giantbomb.com/radiant-silvergun/3030-16952/images/>
- Radiant Silvergun Works: Tetsuhiko Kikuchi (Han)*. (2021, mayo). Internet Archive. Recuperado 10 de octubre de 2023, de <https://archive.org/details/radiant-silvergun-works>
- Radiant Silvergun Works: Tetsuhiko Kikuchi (Han)*. (2021, mayo). Internet Archive. Recuperado 10 de octubre de 2023, de <https://archive.org/details/radiant-silvergun-works>
- Rodríguez, I. Y. (2022, 18 marzo). *¿Qué son los yōkai? Un acercamiento filosófico* - Revista. aion.mx. Recuperado 24 de abril de 2022, de <https://aion.mx/filosofia/que-son-los-yokai>

- Roldán, P. N. (2022, 31 agosto). *John Stuart Mill*. Economipedia. Recuperado 22 de septiembre de 2022, de <https://economipedia.com/definiciones/john-stuart-mill.html>
- Ruiz, J. (2019, 7 marzo). *Distopía: definición, significado, tipos y ejemplos*. Carácter Urbano. Recuperado 22 de abril de 2022, de <https://caracterurbano.com/cultura/distopia-definicion-ejemplos>
- Salvador, M. (2011). *Distopía y deshumanización en el arte último: el ciberpunk. Un viaje a través del cine*. Para el Congreso Mediterráneo de Estética, Cartagena. Recuperado 22 de abril de 2022, de <https://www.um.es/vmca/proceedings/docs/40.Maria-Salvador-Cabrerizo.pdf>
- Shogunato Tokugawa* | arhistoria.com. (s. f.). Recuperado 26 de octubre de 2022, de <https://www.arhistoria.com/es/contexto/shogunato-tokugawa>
- Sz M., M. (2013, 2 diciembre). *John Stuart Mill –. distopías*. Recuperado 28 de abril de 2022, de <https://distopicas.wordpress.com/tag/john-stuart-mill/>
- Urrero, G. (2021, 6 junio). «*Ghost in the Shell*» (1989–1990), de Masamune Shirow. Cualia.es. Recuperado 12 agosto de 2023, de <https://cualia.es/the-ghost-in-the-shell-1989-1990-de-masamune-shirow/>
- Video game / Radiant Silvergun*. (s. f.). TV Tropes. Recuperado 18 de octubre de 2023, de <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/VideoGame/RadiantSilvergun>
- Vista de El manga de ciencia ficción: la distopía como reflejo de las inquietudes de la sociedad japonesa* | CuCo, Cuadernos de cómic. (2018, 10 junio). CuCo. Recuperado 23 de abril de 2022, de <https://erevistas.publicaciones.uah.es/ojs/index.php/cuadernosdecomic/article/view/1186/577>
- Wiki, C. T. M. S. (s. f.). Metal Slug 3. *Metal Slug*, Recuperado 10 de octubre de 2023 de [Wiki](https://metalslug.fandom.com/wiki/Metal_Slug_3). https://metalslug.fandom.com/wiki/Metal_Slug_3
- Wiki, C. T. T. F. (s. f.). Hyper duel. Thunder Force Wiki. Recuperado 10 de octubre de 2023, de https://thunderforce.fandom.com/wiki/Hyper_Duel
- Yanke, R. (2019, 15 octubre). *El boom de la distopía: por qué nos gusta imaginar un futuro catastrófico*. EL MUNDO. Recuperado 22 de abril de 2022, de

<https://www.elmundo.es/papel/cultura/2019/10/15/5da49878fc6c8354538b45ca.html>