

00424
67 A



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO



FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

"LA ANIMACION DE ORIENTE (MANGA-ANIME) UNA .
PUERTA ABIERTA A LA IMAGINACION, PARTE REALIDAD,
PARTE FANTASIA".

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACION Y PERIODISMO
P R E S E N T A :
HERNANDEZ VAZQUEZ ELIZABETH



ASESOR DE TESIS: DR. RAFAEL RESENDIZ RODRIGUEZ

MEXICO, D. F.

2003



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

B

AGRADESCO:

A Dios por haberme permitido llegar hasta este día, para ver realizado uno de mis sueños.

A mi mamá: Cecilia Vázquez Bonilla; por el apoyo, cariño, y fortaleza en momentos difíciles.

A mi papá: Baudelio Hernández Meléndez; por el apoyo, las oportunidades, el coraje, las ideas y su ejemplo para luchar por lo que uno quiere.

A Lima y Marco; por la confianza, el apoyo y los lazos que nos unen.

A Karen y Valeria: por cada sonrisa y por existir..

A Eloy A. Sánchez Cordova; por el apoyo, las ideas para hacer este trabajo, la confianza, su cariño y por todos los momentos que llena con su presencia.

A mis abuelos, tíos, primos y a toda mi familia porque son las raíces de mi existencia y un ejemplo a seguir.

A mis amigas y amigos; que me ayudaron y aconsejaron, no solo durante la realización de este trabajo, sino por que por mucho tiempo he contado con su apoyo y compañía. A todos los recuerdo con cariño por lo que pasamos juntos en su momento.

GRACIAS:

A todos los profesores que me brindaron sus conocimientos a lo largo de toda mi formación académica y sobre todo al Dr. Rafael Reséndiz Rodríguez, por el apoyo y confianza durante el desarrollo de esta tesis.

Por los consejos, asesoría y paciencia en el momento en que los necesite durante estos años.

- Prof. Mayo C. Murrieta Saldivar.*
- Prof. Rubén Santamaria Vázquez.*
- Prof. Federico del Valle Osorio.*
- Prof. Olivia Pineda. Arzate.*

A la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales; por la formación y por todo lo que aprendí dentro de sus aulas.

A la UNAM por darme la oportunidad de pertenecer a sus filas y la grandeza de su espíritu..

INDICE

INDICE.	2
INTRODUCCIÓN.	5
CAPITULO 1	
SU HISTORIA. ANTECEDENTES DE COMO SURGIO EL MANGA.	
1. LAS PRIMERAS MUESTRAS DE GRAFISMO POPULAR, LOS UKIYO-E, PRIMERAS MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS, LAS PRIMERAS HISTORIETAS.	10
1.1. La segunda guerra mundial marca una censura en la historia del Japón. Cuando surge el cómic japonés.	14
2. ¿CÓMO ES EL CÓMIC JAPONES?	
Principales características. (Estructura, tamaño, imágenes, lenguaje, color, etc.)	20
2.1. EL REINO DE LOS NIÑOS.	21
2.2. ELEMENTOS DEL COMIC.	22
2.3. ENCUADRES Y PERSPECTIVAS OPTICAS.	25
2.4. TAMAÑO	
Una historieta del tamaño de la guía telefónica.	26
2.5. UN LENGUAJE DIFERENTE, CLARO Y SENCILLO PARA LEER COMICS.	27
2.6. SIGNO E IMAGEN.	29
2.7. LA MODULACION DE LA LINEA.	30
2.8. EL RELLENO.	31
2.9. EL DIBUJO.	32
2.10. ILUSTRACIÓN.	33
2.11. ESTEREOTIPOS.	33
2.12. LOS PERSONAJES.	36
2.13. GESTUARIO.	37
2.13.1. Con Las Manos.	37
2.13.2. Con Las Piernas.	37
2.13.3. Con El Rostro.	38
2.14. EL CABELLO.	38
2.15. LOS OJOS.	39
NOTAS CAPITULO 1.	41
CAPITULO 2	
DE TODO Y PARA TODOS	
1. ESTILOS Y CARACTERÍSTICAS DE LAS HISTORIETAS EN EL MUNDO.	42
1.1. COMIC EUROPEO.	42
1.2. COMIC ESTADOUNIDENSE.	42
1.3. HISTORIETA MEXICANA.	43
1.4. MANGA JAPONES.	45

2. DIFERENTES TEMAS.	46
2.1. MAS QUE SUPER HEROES.	46
2.1.1. MUCHO MÁS QUE UN GENERO.	49
2.1.2. MI MAQUINA ES MÁS GRANDE QUE LA TUYA.	51
2.1.3. ROBOTS DE VERDAD.	51
2.2. EL GENERO NEGRO.	52
2.3. CLASICOS DEL JAPÓN.	53
2.4. DEPORTES.	54
2.5. NIÑOS, TERROR, MITOLOGIA, SEXO Y EL SENTIDO DE LA VIDA.	56
2.6. HISTORIETAS PARA MUJERES.	63
2.7. DE BUEN HUMOR.	65
2.8. DEL LOLIKON AL HENTAI.	67
2.8.1. LA CHICA PERFECTA ES UN CHICO.	68
2.8.2. LA CHICA PERFECTA ES DE OTRO PLANETA.	69
2.8.3. ¿CÓMO LOS PREFIEREN LAS CHICAS?	70
3. LA VIOLENCIA EN LAS HISTORIETAS JAPONESAS.	71
3.1. EL CONCEPTO DE MALDAD Y BONDAD.	71
3.2. LA VISION DE LOS VILLANOS.	73
NOTAS CAPITULO 2	75
CAPITULO 3	
MANGA-ANIME. DEL PAPEL A LA PANTALLA.	
1. EVOLUCION DE LA ANIMACION JAPONESA.	76
2. DIBUJOS ANIMADOS JAPONESES.	79
2.1. LOS PRIMEROS AÑOS DEL ANIME.	79
2.2. LOS SETENTA Y SUS ROBOTS.	82
2.3. EL ANIME Y LA CIENCIA-FICCION.	84
2.4. FANTASIA O REALIDAD.	85
2.5. LA COMEDIA CRIMINAL.	87
2.6. SERIES PARA NIÑOS.	87
2.7. OTROS TIPOS DE ANIME.	88
2.8. SEXO Y VIOLENCIA.	89
2.9. EL FENOMENO DE LOS SUPER DEFORMADOS.	90
3. EL MANAGA - ANIME Y SU COMERCIALIZACION.	91
3.1. Juegos y Juguetes.	91
3.2. Papelería y Textiles.	92
3.3. Dulces.	92
3.4. Tarjetas Telefónicas.	92
3.5. CDs y LDs. (Compact Disk y Laser Disk)	92

4. EL FENOMENO DEL MANGA – ANIME EN MÉXICO.	93
4.1. EN MÉXICO NO EXISTE UNA TRADICIÓN PARA LEER.	93
4.2. PUBLICACIONES DIRIGIDAS AL GENERO FEMENINO.	94
4.3. FOMENTAR EL HABITO DE LA LECTURA EN LA NIÑEZ.	95
4.4. 1998 EN LOS ANIME, MANGAS Y COMICS.	95
4.4.1. Anime.	95
4.4.2. Manga.	96
4.4.3. Cine y Video animado.	96
4.5. DIFUSIÓN DEL MANGA EN MÉXICO.	97
5. MITOS Y REALIDADES	
¿El manga es Satánico?	99
NOTAS CAPITULO 3	101
CONCLUSIONES.	102
BIBLIOGRAFIA.	108
BIBLIOGRAFIA ICONOGRAFICA DE REFERENCIA.	109
ANEXOS	
ANEXO 1 INDICE DE AUTORES.	113
ANEXO 2 SERIES E ILUSTRACIONES.	126
2.1. Astro Boy.	126
2.2. Caballeros del Zodiaco.	129
2.3. Candy Candy.	133
2.4. Cyber Team in Akihabara.	137
2.5. Dragon Ball Z.	141
2.6. Evangelion.	146
2.7. Robotech o Macross.	151
2.8. Mazinger Z.	156
2.9. Ranma ½	161
2.10. Saber Marionette J.	165
2.11. Sailor Moon.	169
ANEXO 3. GLOSARIO JAPONES.	173

INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años se ha demostrado cómo, desde que el ser humano perpetuo su primera imagen, ésta mostraba sus horizontes, su relación con el ambiente, su visión, su forma de percibir el mundo que lo rodea, sus pensamientos, su historia. Así la evolución humana es la evolución de sus imágenes y a través de éstas, se comunica, se dicta, se convence, se manipula, se informa, se atrae, etc.

Por medio de las imágenes hemos conocido acerca de nuestros antepasados, por las pinturas rupestres. Los años bélicos, la post guerra y los movimientos del Pop son de los ejemplos más ilustrativos de la relación entre la sociedad y sus medios.

El cómic es uno de los medios más llenos de imágenes que, al entrar en él quedamos atrapados por un mundo lleno de fantasía y por el ritual de la lectura. Es entrar en mundos totalmente desconocidos en los que se persigue al héroe o heroína, y quizás hasta se llegue a creer que es uno mismo, olvidándose de la realidad.

La mayoría de nosotros, en algún momento de nuestras vidas, hemos visto o leído "monitos", ya que en todas partes podemos encontrarlos. Bastaría paramos en algún puesto de periódicos y encontrar revistas de este material, o para no irnos tan lejos dentro del mismo periódico, hay una sección, por lo regular los domingos, dedicada a los "monitos"; en las tiendas de autoservicio y otras donde se ofrece lo mejor de este material, que son en su mayoría historietas norteamericanas traducidas al español y uno que otro en su idioma original. Y a últimas fechas ha existido un gran auge de los mangas, material del oriente y con éste surgen tiendas más especializadas en todo lo alusivo a cómics, historietas, mangas y todos sus derivados. Sin olvidar las ferias, que se presentan cada determinado tiempo, en donde se encuentra todo lo relacionado con este arte.

Entendiendo al arte como el instrumento que nos ayuda a traspasar el tiempo, dejando plasmada la visión de cómo se percibe la realidad; el dibujo, como todas las artes es un elemento que expresa la forma de ver la realidad. Según el diccionario de la Real Academia Española, la obra de arte tiene como fin manifestar algún detalle sobresaliente con más claridad e intensidad de lo que manifiestan los objetos reales. Es decir, el artista se forma una idea y en consecuencia con su idea transforma el objeto real. Este objeto, transformado, se halla en conformidad con la idea, o en otros términos, es ideal. Así las cosas pasan de la realidad al ideal, cuando el artista las produce modificándolas conforme a sus ideas, destacando algún carácter de importancia.

Tan es así, que de entre las manifestaciones de la cultura contemporánea surge la historieta, formando parte del arte, la cual divierte, conmueve y emociona, pero se ignora que es en realidad. Este es un fenómeno vivo que debe estudiarse para saber qué es, cómo es, por qué y para qué.

Por esta razón, en el presente trabajo mostraré las partes más importantes de la animación japonesa y por qué a últimas fechas ha tenido un auge por sus contenidos, considerando que existe una estrecha interrelación entre los procesos de la historieta desde su creación, el consumo y hasta el proceso mental del receptor, es decir, como repercute en su conducta.

Podríamos definir a la historieta como una literatura de la imagen, cuya producción se industrializa y, al llevarse al mercado, se convierte en mass – media, en medio de comunicación de masas.

En primera instancia hablaremos de los aspectos Ideológicos. Definiendo ideología como la ciencia de las ideas. (Del griego Idea, aspecto, imagen, concepto; y logos, teoría. Con la ideología, tienen que ver las opiniones políticas, la moral, la filosofía, la religión. Siendo parte de la conciencia social y su base parte de las condiciones de vida de la sociedad. Es decir, ya que la sociedad está dividida en clases, la ideología dominante es la de la clase que gobierna, la cual utiliza a los medios de comunicación para imponerse.

Con lo anterior podríamos establecer la relación entre historieta como medio de comunicación masiva e ideología. La historieta forma parte de los medios de comunicación, como tal debe cumplir con algunas de sus funciones, como ocultar la realidad, distorsionándola, creando mitos, etc. (divirtiendo). Como medio de expresión las historietas son una manifestación sociocultural y sus contenidos varían según su región de origen y tiene sus propias características que les dan un matiz especial.

Pero a su vez el creador de historietas produce ideología. Las historietas son una nueva manifestación sociocultural, y depende de cada sociedad. Los estudiosos de la ideología ven a la historieta como un sistema de signos y su relación entre sí (sintáctica), las relaciones de los signos con lo que significan (semántica) y la forma en que los individuos usan los signos (pragmática).

Según Marx, llegamos al tiempo en que las cosas se hicieron objeto de cambio. "Virtud, amor, convicción, conocimiento, conciencia, etc.; todo pasó a la esfera del comercio". Y dentro de esta esfera del comercio, encontramos a la comunicación como un espléndido negocio.

Y es así como el cómic ha ido conquistando un lugar importante dentro de la vida sociocultural, comercial, publicitaria, erótica, periodística, familiar y

financiera, de cada país, pues se basa en el beneficio de la diversión y en lo comercial y se constituye en una mercancía.

Los medios de comunicación están produciendo un objeto para el sujeto, y un sujeto para el objeto; y la historieta como parte de esos medios produce "cultura" para determinada parte de la masa y a su vez produce y condiciona a esta masa para que consuman esta "cultura" Sin olvidar que el cómic, historieta o Manga surgió como un medio de distracción y las distracciones son una forma de escapar de la realidad.

Definida en ocasiones como "arte popular", y para muchos el arte, es una forma de distracción, un juego tranquilo, de allí la idea de dar a cierta parte de la población este juego con el que se entretiene. Así, este producto ha contribuido a crear nuevas estructuras en la vida del pueblo, este fenómeno influye, condiciona y determina expresiones de la vida, tanto en aspectos económicos, culturales, artísticos, religiosos y sociales.

De tal forma, la historieta es una mezcla de artes y forma parte de la narrativa contemporánea, presentándose como una síntesis producto de cada sociedad, que se introduce en el mercado al alcance tanto del rico como del pobre, del joven o adulto, del que sabe leer y escribir, hasta los analfabetas.

Por lo anterior, surge la necesidad de estudiar este fenómeno ya que la función primordial del cómic es "comunicar un mensaje" de manera sencilla, utilizando un lenguaje claro para explicar de una forma fácil, lo que se sabe confusamente. La pedagogía revolucionaria china así utilizó este medio, para educar a las masas. El tipo de cultura transmitido y realizado por el cómic es una cultura, posible y realizable.

"Así, el cómic deviene a la aventura de las vidas sin aventura, la nobleza, la crueldad de los espíritus sensibles, la miseria de las vidas confortables, la sensibilidad de los insensibles, esto vuelve ficticia una parte de la vida de sus lectores, hace del lector un fantasma, proyecta su espíritu en la popularidad de los universos imaginados o imaginarios. Cada aventura física en la cual se entra deliberadamente implica una aventura del pensamiento que considera las cosas todavía no realizadas."

Ahora vayamos a lo que compete esta investigación. El país del sol naciente, Japón, y un poco de su cultura y sobre todo los cómics o, mejor dicho, Manga - Animé.

Japón es considerada como una de las naciones más poderosas y desarrolladas del mundo, ya que desde hace varios años han progresado dentro de

todos los campos de la industria, tanto fotográfica, automotriz, eléctrica y hasta en la industria del entretenimiento.

Este desarrollo se dio después de que lanzaron las bombas atómicas, en 1945. Los pobladores a pesar de haber sufrido las consecuencias de este hecho, no se lamentaron por mucho tiempo de su situación, más bien se empeñaron en trabajar para reconstruir su nación. Su nacionalismo y su disciplina los impulsaron para alcanzar el éxito.

Los japoneses empezaron desde cero y hoy se dice que utilizan su coeficiente intelectual más que en otros países. En la actualidad son los impulsores de técnicas para alcanzar la calidad total, sistemas que buscan la excelencia administrativa de todos los recursos, organizacionales y humanos.

En el ámbito deportivo, introdujeron el judo, un arte marcial, en los juegos olímpicos de Tokio en 1964; y han destacado en la gimnasia, béisbol, ping pong, etc.

Otro detalle importante de esta cultura es su filosofía, no-solo la empresarial, sino también la filosofía Zen, que exalta las cualidades espirituales que tienen las personas y que promueve la meditación, como una actividad que se debe practicar continuamente. Sin olvidar el yoga (mezcla de deporte físico y mental).

De su cultura tan emprendedora surgió el impulso para sobresalir; este pueblo, a pesar de que vive en zonas de terremotos y con un alto índice de población, saben administrar su vida, manteniendo un programa de desarrollo comunitario continuo, con el fin de ser mejores.

Esta dinámica los ha impulsado a ser más creativos e ingeniosos, para ir desarrollando nuevas técnicas en todos los ámbitos de la vida, son un ejemplo a seguir por su disciplina.

Otro claro ejemplo de su desarrollo tecnológico es la cantidad de aparatos electrónicos; como, Televisores, radios, etc; una de las marcas más famosas la SONY. Y no es raro que a nuestras manos lleguen objetos con la leyenda "Made in Japan".

En lo referente al entretenimiento, el éxito de los cómics japoneses, llamados Manga, y de sus caricaturas, denominados Anime, han puesto moda entre los adolescentes de muchos países; lo más característico y atractivo de este material, es el estilo de los dibujos, su estética y también su temática, ya que algunos gulonistas utilizan temas más fuertes que los normalmente se manejaban en las caricaturas. También los juegos de vídeo, que en muchas ocasiones son una

adaptación del cómic; y a últimas fechas hasta se han llevado a la pantalla grande haciendo un espectacular uso de efectos especiales. Es por tal motivo que surgió el interés por saber más sobre este medio de comunicación y entretenimiento.

El desarrollo de este trabajo será de la siguiente manera: en el primer capítulo hablaré de su historia, es decir antecedentes de cómo surgió, sus características que lo hacen tan peculiar incluyendo el lenguaje, color y su mercado. En el segundo capítulo mostraré los diferentes temas que existen, ya que no solo es para niños, la evolución de la animación japonesa y diferencias entre los cómics estadounidenses y mexicanos. Y en un tercer capítulo presentaré, cómo a medida que se avanza en cuanto a nuevas tecnologías, éstas son utilizadas en cualquier ámbito, y los Mangas no se escapan de esto, del papel a la animación. El fenómeno Manga - Animé en México y porque en nuestro país este material es considerado como satánico.

Cuando un animé sale de Japón hacia América, es casi siempre censurado y doblado en Estados Unidos, donde cortan las escenas más "violentas". Las que contiene sangre o son provocativas, los desnudos y tratan de darle un sentido dentro de la cultura occidental.

Dentro de Internet, esto no sucede, y este tema llena tanto espacio en la red, porque los japoneses son fanáticos del manga y sobre todo de la tecnología. El Japón es un imperio tecnológico en el que sus miembros se encuentran muy familiarizados con Internet, tecnología que después de ser conocida desde niños facilita que en la adolescencia comiencen a programar sus propias páginas. Otra razón es que en su mayoría son los que están aprendiendo a programar. Manga, cómics, cine, música, humor, deportes, etc., son de los temas que más agradan a la gente. Este es uno de los motivos por los cuales, el presente trabajo, se documentó en su mayor parte de información sacada de Internet, ya que hay poca bibliografía.

En el campo académico existen algunas resistencias para aceptar las paginas web como referencias bibliográficas o hemerográficas; sin embargo en ciertos temas como en el que aquí nos ocupa cada vez es más necesario, porque es una fuente de consulta tanto para los aficionados como para los interesados en el tema.

Finalmente, pondré una conclusión sobre el trabajo realizado, esperando haber cumplido con los objetivos planteados, mostrando que la animación japonesa desciende del manga debe ser considerada como una forma narrativa más, otro medio de expresar ideas, una mezcla exagerada de fantasía aterrizada en la realidad o una realidad basada en fantasías.

1

"El tiempo se mueve en una dirección, la memoria en otra y nosotros somos esa extraña especie que construye artefactos cuyo propósito es contrarrestar el flujo del olvido".

William Gibson.

SU HISTORIA

ANTECEDENTES DE COMO SURGIO EL MANGA.

1. LAS PRIMERAS MUESTRAS DE GRAFISMO POPULAR, LOS UKIYO-E, PRIMERAS MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS, LAS PRIMERAS HISTORIETAS.

La escritura japonesa *Kanji*, basada en ideogramas pudiera ser un lejano antecedente del cómic. Un precedente más directo lo encontraríamos en el siglo IX, donde los *emaki-mono* enseñaban a la gente iletrada, por medio de dibujos acerca del pecado. Ya para los siglos XV y XVI se narraban visualmente historias populares a través de los *sumi-e*.

"Vestigios del grafismo popular y rastros de pinturas o grabados que puedan considerarse antecedentes del cómic son comunes en todas las sociedades"¹, al igual que en otras culturas, en la japonesa se encuentran remotos fósiles de historietas, "si por historieta entendemos esa forma de comunicación en imágenes irreverente y espontánea que surge como sátira, entretenimiento o didacticismo en el folclore de los pueblos. Resulta ineludible referirse a los *Chojugiga* (dibujos humorísticos de pájaros y animales), que aparecen en el siglo XII y son atribuidos al sacerdote *Toba* (1053-1140). Se trata de cuatro rollos monocromos pintados con pincel en los que se representa a animales antropomórficos vestidos con ropas y realizando actividades humanas"². Sus trazos eran el antecedente del caricaturismo. Rollos de todo tipo con temas demoníacos abundan en los siglos siguientes, pero para hablar de la prehistoria del cómic tenemos que referirnos al *ukiyo-e*.

"Los *ukiyo-e* fueron las primeras manifestaciones artísticas populares, pues los rollos humorísticos apenas habían trascendido los círculos religiosos y

aristocráticos. Los *ukiyo-e* son grabados impresos por el procedimiento de planchas de madera que surgieron en el *Período Edo* (1600-1867), una época de frustración social y descontento de las clases oprimidas por la dictadura feudal. El *Período de Edo* es escenario de muchos cómics japoneses que combinan la recreación histórica con la crítica política³. La temática de los *ukiyo-e* era picaresca, trataban de distraer al público de la vida cotidiana y sumirle en fantasías de prostitución y erotismo. Los más eróticos, recibían el nombre de *shunga*, y su derrocha de inteligencia, gracia e imaginación hace honor al prestigio del arte erótico japonés en todo el mundo. Los *ukiyo-e*, se perfeccionaron técnicamente (pasaron del blanco y negro al color) y diversificaron su temática abarcando tanto el entretenimiento como el teatro, moda, etc. Fue un artista de *ukiyo-e*, *Hokusai Katsushika*, quien acuñó el término Manga, que es la palabra que ahora se utiliza para referirse al cómic, palabra que se significa "garabatos caprichosos".

Hokusai nació en 1760 y murió en 1849, en 1812 publica su primer manual de dibujo, y en 1814 aparece el primer volumen de su gran obra: *Hokusai Manga* (de donde se deriva el nombre) esta obra constó de 15 volúmenes y en ella abarcaba casi el universo entero a través de rostros, gestos, peces, monstruos, animales y cualquier escena imaginable. *Hokusai* introdujo el nervio en el dibujo contemporáneo japonés, utilizando más el ingenio y la creatividad que la tradición y las maneras ortodoxas, dejó su huella en el trabajo de los artistas del siglo XIX, como *Toulouse-Lautrec*, *Monet* o *Van Gogh*, pues el arte japonés se convirtió en una de las modas más admiradas del momento en aquellos días en los salones parisinos.

Otro de los grandes maestros del *ukiyo-e* fue *Kuniyoshi Utagawa* (1797-1861). Su trabajo fue un modelo para los artistas que siguieron después de él, como *Gyosay Kawanabe* (1831-1889) que fue un caricaturista muy influyente.

Sin embargo, el origen más aceptado de la historieta japonesa es encontrado a mediados del siglo XIX, cuando el estilo artístico japonés tradicional comienza a chocar con las nuevas formas europeas y la rápida occidentalización de este país asiático.

El estilo de expresión gráfica predominante en el Japón había sido solo una sutil técnica de acuarelas, aplicada en la producción de rollos que abordaban asuntos como la naturaleza o la religión.

El nacimiento de cómic japonés con una forma reconocible y semejante a la que presenta en Estados Unidos se produce a finales del siglo XIX al entrar en contacto los dibujantes y caricaturistas japoneses con las creaciones occidentales. A partir de 1853, Estados Unidos fuerza a Japón a salir de su aislamiento, y comienza así una larga historia de influencia occidental e imitación japonesa de las modas, que sigue vigente hoy en día.

El cómic fue introducido en el Japón, por *Charles Wirgman* (1835 – 1891) con este autor, el arte de la caricatura moderna había llegado al Japón. Otro extranjero, esta vez francés *George Bigot* (1860 – 1927), llega a Japón para enseñar arte en la Escuela de Oficiales del Ejército, publicó su propia revista a partir de 1887. *Tobae*, que tomaba su nombre del famoso sacerdote *Toba*, autor de los *Chojugiga* del siglo XII. Era una publicación satírica.

“En este cultivo creado por *Wirgman* y *Bigot*, donde se mezclan esencias de las caricaturas y las revistas satíricas europeas del siglo pasado se desarrollo, *Rakuten Kitazawa* (1876 – 1955), que ingreso en la revista *Box of Curios*’a aquí entró en contacto con el arte de la caricatura política. Después consiguió un espacio en el suplemento dominical a color del diario *Jiji Shinpou*. El suplemento se llamaba *Jiji Manga*, y fue así como la aplicación del término manga al cómic se generalizó. *Kitazawa* realizó caricaturas satíricas, pero lo que lo convierte en pionero de la historieta es la creación de la primera serie de cómic japonesa con personajes fijos, aunque en ella utilice textos a pie de viñeta en lugar de globos de diálogo.

También dibujó otras series, siempre bajo la influencia de autores americanos; creo la primera revista cómica japonesa. Con este autor, Japón se incorporó a la bullición emergente en Europa y Estados Unidos por crear un nuevo medio de expresión, el cómic, y a la enorme vitalidad de la caricatura como medio de sátira política y social. Fue el hombre que puso a Japón en la senda del manga. Así, durante la primera mitad del siglo XX, el cómic se va asentando y pulliendo en Japón.

Sin embargo, la verdadera transición lleo cuando los artistas japoneses empezaron a imitar este estilo. Tras una versión japonesa del *Japan Punch*, todas las grandes ciudades del Japón tendrían sus propias publicaciones satíricas, destacando el *Marumaru Chimum*, de *Yokohama*, en 1887.

Los legados de este florecimiento de la caricatura japonesa, serán el presentar palabras en ingles dentro de sus títulos y la técnica de representar a los personajes con grandes ojos. *Wirman*, es honrando como el padre del *cartoon* japonés.

El cómic se volverá popular en el Japón a principios del siglo XX, gracias a sus relaciones económicas con Estados Unidos.

En los años veinte destacan creaciones como *Shochan*. En 1923 apareció una serie creada por *Yukata Aso* para consolar a las víctimas del terremoto que destruyo el distrito de *Kanto*. Fue en estos años cuando los personajes populares

como *Nonkina Tousan* daban lugar a la aparición de películas, muñecos y hasta canciones de éxito.

En 1929 las tiras fueron introducidas en las revistas para niños, volviéndose mucho más populares. Revistas como *Shonen* y *Club*, las realizaban y más tarde eran coleccionadas. La tira clásica por excelencia de ese periodo fue *Norakaru de Suhio Tagawa*, que narra las aventuras de un perro. Estas son algunas de las publicaciones que cumplieron con la definición de "cómic".

Ya para la década de los 30s, el medio era mayoritariamente juvenil. La palabra "manga" se había convertido en el término genérico para las tiras, caricaturas y filmes animados. De ahí en adelante, será el nombre con que se conocerá el cómic japonés. En 1932, dieciocho dibujantes, forman el Grupo del Nuevo Manga, influenciados por las historietas estadounidenses.

En los años treinta, el ritmo de aparición de obras destacadas se acelera. Como por ejemplo *Nagagutsu no Sanjushi* (Los Tres Mosqueteros con botas en las cabezas, creada en 1930) considerada hoy como un clásico infantil. En 1930 aparece una serie que proyecta a Japón hacia el cómic moderno, adoptando el ritmo y las técnicas de los artistas americanos.

En el año de 1930 nace *Ogon Bat*, uno de los más duraderos y célebres superhéroes del Japón (si tenemos en cuenta que *Superman* no aparece hasta 1938, podríamos tener un tema de discusión sobre el origen de los superhéroes) La primera encarnación de *Ogon Bat* surge en 1930, obra del guionista *Ichiro Suzuki* y del dibujante *Takeo Nagamatsu*. Era una serie de cómic cuyas ilustraciones se mostraban viñeta a viñeta a una audiencia congregada en el parque, mientras el artista narraba la historia al público, acompañándose de efectos sonoros y gran dramatismo. Tras la II Guerra Mundial, *Ogon bat* reapareció de nuevo como *Kamishibai*.

Posteriormente, durante los años sesentas y setentas, *Ogon Bat* volvió a reaparecer, este era un semidiós que actuaba de justiciero, enfrentándose a las fuerzas del mal. Otro superhéroe primitivo es *Tanku Tankuro*, cuya presencia física infunde más risa que temor. En aquellos años, este tipo de series estaban en el reino de la fantasía y el supuesto "realismo" no venía a sustituir a las aventuras de los superhombres. "Tras el interludio de la guerra, aparecieron revistas con la finalidad didáctica de explicar a los lectores las normas de la administración americana y el nuevo destino del Japón derrotado".

A medida que el clima bélico se iba haciendo mayor, surgieron series de carácter belicista y propagandístico, que trataban de animar a la población para que se uniera a la cruzada del estado.

Hatanosuke Hinomaru fue una herramienta propagandística; era una serie que seguía la política militarista oficial, haciendo hincapié en cuestiones relacionadas con el combate: lealtad, sentido del deber, nacionalismo. La protagonizaba un joven *samurai*, alcanzando gran popularidad dio pie a una canción (la mayoría de los cómics en Japón han estado musicalizados). Otra serie de mucho éxito fue *Norakuro* debido al militarismo en campaña que existía en el Japón, se inicia como serie humorística en 1931 en una revista para niños. Sus aventuras se recopilaron en un libro; que sigue siendo un clásico reeditado y rentable. Produjo un buen número de productos derivados; aún antes de la llegada de la animación, los discos, muñecos y objetos relacionados circulaban alrededor de los personajes famosos.

En cuestiones de antigüedad hay que mencionar a *Fuku - chan*, era una tira de prensa que apareció en enero de 1936 en el *Daily Asahi* con una de las trayectorias más constantes y regulares de la historia del cómic japonés, y la serie concluyó en 1971. *Fuku - chan* explotaba el humor cotidiano y familiar. Fue la obra maestra de *Yokoyama*, uno de los autores más influyentes de la tira de prensa japonesa.

1.1. La segunda guerra mundial marca una censura en la historia del Japón. Cuando surge el cómic japonés.

El desarrollo del manga sé vera interrumpido por el advenimiento de la Segunda Guerra Mundial. La escasez de papel orillaría a publicar historietas propagandísticas para incitar al combate, llevando al manga a un fin temporal. Después de 1945 se abre una renovada demanda, influencia de los soldados estadounidenses que ocuparon el país, por la necesidad del escapismo barato que hiciera olvidar los horrores sufridos a causa de la guerra. Surgen nuevas revistas como *Shonen* y *Manga Shonen*, cuyos temas principalmente serán *funny animals* y robots "lindos". A la par del surgimiento de series infantiles, surgen series de acción y aventura que se orientaban a un público adolescente.

La II Guerra Mundial marca una censura en la historia del Japón, que derrotado queda sumido en la miseria. En el caso de las historietas se puede decir que el nuevo cómic japonés surge a partir de 1945. La reconstrucción nacional produce en la historieta el surgimiento de rasgos completamente nuevos.

Tras la derrota del Japón, la necesidad de entretenimiento da como resultado una nueva especie de historietas, más baratos y sencillos. "Apenas se producirían cómics a color, y resurgirían las viñetas de tema político, no solo por la censura, sino porque a la gente tampoco le interesan, prefieren historias cotidianas o ciencia-ficción y fantasía. Los cómics vuelven hacia la infancia y la juventud, esas

generaciones empiezan a leer y a medida que crecen ya no lo dejarán. Esta generación de posguerra es una de las responsables del boom de la historieta”⁶.

“En aquel ambiente surgió una de las series más populares del Japón: *Sazae – San* apareció publicada en un periódico vespertino en 1946 dejó de publicarse hasta 1974, produjo el habitual torrente de efectos colaterales (series de televisión, dibujos animados, obras de teatro, discos y toda clase de productos) y en 1994 su versión animada todavía ocupaba el primer lugar de audiencia. Es obra de una mujer, *Machiko Hasegawa*, que fue una de las pioneras del cómic profesional. La mujeres han incursionado en el negocio en algunos casos con más éxito que los hombres (entre los más grandes éxitos recientes encontramos a *Ranma ½*, *Boku no Chiyuu o Sailor Moon*)”⁷.

Debido a la los daños económicos del país, el entretenimiento barato era muy buscado. Resurgió el *Kamishibai*, que gozó de gran predicamento hasta el advenimiento de la televisión, a partir de 1953. “Era un tipo de televisión primitiva. Los cuadros iban pasando accionados manualmente ante la audiencia reunida en un parque, mientras el narrador dramatizaba el relato”⁸ En *Osaka* surgieron dos centros de entretenimiento de impresión barato: por una parte, un grupo de editores publicaban historietas con bajo costo y de baja calidad; por otra, un grupo de editores que publicaban cómics para los *Kashibonya*, que eran librerías que alquilaban los libros a cambio de una tarifa. De los *Kamishibai* y las *Kashibonya* surgieron grandes dibujantes a los que podríamos llamar autores de “la historieta estándar”. Es el caso de *Sanpei Shirato* y *Yoshihiro Tatsumi*, que es el primer autor japonés del que sé publico un álbum en España. También fue el que acuñó el término *gekiga* para distinguir su trabajo del cómic en general o manga. “*Gekiga* se refiere a historias de carácter novelesco, más dramático y adulto que los cómics para jóvenes”⁹ En los productos salidos del *kashinboya*, las pasiones, la violencia, y el contenido adulto de los libros no estaba dulcificado como en los cómics de venta al público.

El tema popular de los *gekigas* era el *samurai* y, posteriormente, el *ninja*. Estas historias de aventura un tanto sangrientas estaban enmarcadas dentro de un contexto histórico y social que capturaba el estricto sentido del código *samurai*; el dibujo realista utilizado servía para enfatizar la seriedad. Estas historias se interpretan como una lucha política entre los oprimidos y los señores feudales.

Sin embargo, el paraíso profesional, seguía siendo la industria de cómics regulares. Y las editoriales del manga crecieron y prosperaron gracias al advenimiento de un personaje único, *Osamu Tezuka*; tuvo gran influencia en la forma de las historietas, en el fondo de los mismos y en la industria. Fascinado por las películas de *Disney*, *Tezuka* introdujo en el cómic japonés un cierto corte cinematográfico, mayor dinamismo en los encuadres, audacia en la perspectiva,

ingenio en la composición, velocidad en la narrativa, a la par que llevaba al manga hacia la era de los ojazos como platos y los rostros infantiles.

Aunque sus series no fueran siempre humorísticas o para niños, sus dibujos siempre tenían ese aire caricaturesco y de dibujo animado. Puso de moda las series de aventuras con gran extensión. *Tezuka* convirtió el manga en un reino de géneros muy variados, donde cabía todo tipo de ambientes y estilos; practicó las series de animales, los robots, el cómic para niñas, el *western*, el horror, la serie médica, la filosofía, la historia, y, muy especialmente la ciencia-ficción. En 1961 creó *Mushi productions*, empresa que se dedicaría a la producción de series de dibujos animados, muchas de ellas basadas en sus propias creaciones para la historieta. Así con esto, ponía la primera piedra para la construcción de lo que se conoce como, media mix, que se considera la clave de la rentabilidad del imperio económico creado alrededor de los personajes del cómic japonés.

Por su influencia sobre casi todos los dibujantes japoneses, *Tezuka* es considerado como el maestro de los maestros; ya que dio una auténtica renovación cambiando la faz del cómic japonés.

El segundo gran género que nace es el deportivo, que históricamente ha considerado al deporte como una prueba del espíritu, relacionándose con la ética *samurai*. Por tal razón a finales de los 70s, la gran mayoría de los deportes son representados en forma de manga: sumo, soccer, beisbol, tenis, etc.

Posteriormente, debido a este crecimiento económico, las librerías de alquiler porno se volvieron obsoletas, ya que las personas con mayor poder adquisitivo están dispuestas a comprar manga. De esta manera, se formaliza una cultura comercial de manga; las revistas mensuales se convierten en semanales. Simultáneamente a este crecimiento, las condiciones de trabajo y paga en la industria mejoraron.

En resumen, la creación de cómics se convirtió en una profesión respetable a la cual aspirar.

A la par del rápido crecimiento de la industria del manga, comenzaron a surgir temores tales como si la sociedad se volviera iletrada o que si el manga representaba un peligro dada su forma de sensacionalismo, debido a esto, los mangas son llevados a juicio, de manera similar que en Inglaterra y en los E.U. a instancias de las comisiones de beneficencia para el niño.

En general, no era el mismo estigma asociado a los cómics en el resto del mundo, y de los 60s en adelante el estatus cultural y económico de los creadores de manga ya era comparable al de cualquier otro tipo de forma artística.

Más temas son desarrollados; el *Yakuza Manga* mitologizaba la vida de la mafia japonesa con referencia al código *samurai*. En el mismo tono se desarrollaba el *teen-gang*, que aludía a fantasías sobre peleas entre pandillas adolescentes haciendo mención a la lealtad y a las nociones tradicionales sobre el honor.

Populares serán también los manga para asalariados, que satisfacían el milagro económico japonés y cuyos lectores eran trabajadores.

Emergerán títulos de ficción, abarcando desde cocinas hasta manga de mantenimiento de autos pasando por el *stock market*. Hasta los partidos políticos emitirán sus manifiestos en forma de manga. Una de las obras más aclamadas dentro de este género de no-ficción será *Japan Inc*, publicado en 1976, un inteligente y notable recordatorio de la historia de la guerra comercial entre los E.U. y Japón.

La vida de *Mao* por *fujiko*, publicada en 1971, testimonio de un sobreviviente de la bomba de *Hiroshima*.

Los 80's verán nacer una variante de los cómics deportivos; los temas abordados serán las carreras de caballos.

La manga de acción se pone al día gracias a la ciencia-ficción reflejando el estatus de la tecnología alcanzada por Japón.

Dentro de la línea de ciencia-ficción, el título clave es *Akira* de *Katsuhiro Otomo*, publicada a finales de 1982, que combinaba el viejo tema de los *Teen Gang* manga con una temática rayana en el *ciberpunk*. Esta obra consolidará definitivamente al cómic japonés frente a los ojos del mundo.

Otro gran género que se consolidará en los 80's será el *Shojo manga* o manga para mujeres.

Fue desde la década de los 70's cuando las mujeres comienzan a narrar sus propias historias. Y en estas sobresalen, hombres guapos con cabellos multicolores, ojos bastante expresivos al grado de llegar a ser repulsivos para muchos lectores masculinos, un cuidadoso detalle al presentar el romance y la presencia de un personaje hermafrodita. Los temas abordados por el *shojo* eran variados: ciencia-ficción, romance, horror, fantasía e historia. Dentro del *shojo manga* nace un subgénero que se populariza en los 80's y los 90's: el magical *gril man manga*, la respuesta femenina a los robots gigantes.

El fuerte empuje del *shojo* coincidió con la liberación femenina, que permitía a la mujer subir a la escala corporativa – antes algo impensable en la aún clasista

y misógina sociedad japonesa, ya es común encontrar mangas para ejecutivas y oficinistas.

El último y nuevo género que surge en los 80s con un gran crecimiento en los 90s; es el pornográfico que coincide con la revolución sexual de Japón. Sin embargo debido a una ley que prohíbe el mostrar gráficamente los genitales específicamente el vello pubico o el acto sexual, la pornografía japonesa no es explícita.

Aunque esto no fue obstáculo para crear mangas porno. Al dibujar a sus personajes sin vello pubico y colocar estratégicamente recuadros en las escenas sexuales, los artistas eludían dicha ley.

Uno de los subgéneros porno favoritos de los japoneses es el *Lolkan o Lolita* cómics – que en sus comienzos mostraba pornografía infantil, y ahora presenta tiernas jovencitas estudiantes enfundadas en trajes de colegialas, un cambio en gran parte debido a protestas en su contra a principios de los 90s.

No obstante, el sadomasoquismo, las fantasías de violación y otras prácticas que serían fácilmente tachadas de “perversas” por los occidentales, son permitidas y comunes en los manga. Esto es tolerado en Japón, ya que se cree que esta violencia sexual ficticia es una válvula de escape y ayuda a disminuir ataques sexuales. Cabe decir que el nivel criminal de Japón es uno de los más bajos del mundo.

Dado este impresionante boom del manga porno, volvieron a renacer viejos temores de la sociedad. De allí empezaron campañas en contra de los mangas sexuales. Este reto es el mas serio que ha enfrentado la industria del manga en toda su historia. Como resultado, por primera vez se etiqueta a este material con el aviso de SOLO ADULTOS.

Otro nuevo género que toma fuerza en los 90s es el de los videojuegos, que se divide en dos vertientes. La primera adapta los videojuegos, a menudo renovando viejas formulas como el horror y la ética *samurai*, evidente en títulos como *Stree Fighter 2*, *Virtual Fighter*; mientras que la otra parte, presenta a jugadores expertos y/o programadores de videojuegos, dando trucos y tips, protagonizando sus propias aventuras.

Mientras nuevos géneros surgen y otros son renovados en los 90s, en occidente descubrían y se fascinaban con el manga. Este acercamiento se debe a los dibujos animados japoneses la gran mayoría basados en manga, será hasta mediados de los 80s cuando se comienza a publicar manga fuera del Japón. Todo un logro, ya que las historietas en blanco y negro son poco atractivas al consumidor.

En E.U. *Eclipse Comics* será la principal editorial en dar a conocer un manga en ingles. Seguida por *First Comics* que traducirá *Lone Wolf & Club* la traducción de *Godzilla*. Tras la desaparición de Eclipse, será una editorial japonesa la responsable de llevar mangas al idioma ingles: *Viz Comics*. Que consolidaría este fenómeno dentro de la unión americana.

Por otro lado, en Europa, al principio se traducía del ingles las historietas japonesas editadas por Eclipse, pronto comenzaron a traer material directo del Japón. Las casas editoriales *Casterman* y *Glenat* comenzaron a editar manga porno, que se volvía muy popular en España e Italia. La creciente fascinación por el manga en Europa ha llevado a revistas como *Sulvreen* a su ejemplar 216. Han surgido también revistas que se dedican a explotar el mundo del manga. Este éxito provoco que una de las editoriales más poderosas en Japón, a través de editorial Planeta, lanzara un manga al estilo japonés: 128 páginas con variadas historietas. Sin embargo el proyecto no dio el resultado esperado.

Como hemos podido darnos cuenta, la influencia del manga sobre el resto del mundo apenas comienza. Por el contrario, el cómic extranjero en Japón, en especial el superheroe estadounidense, nunca ha gozado de popularidad en ese país asiático.

Es solo hasta los 90s cuando los cómics extranjeros comienzan a tener un papel importante dentro de la escena japonesa.

En el siguiente apartado, veremos como se componen en general las historietas, y los rasgos que caracterizan al manga japonés.

2. ¿CÓMO ES EL CÓMIC JAPONES?

Principales características. (Estructura, tamaño, imágenes, lenguaje, color, etc.)

El cómic es uno de los elementos impresos, que forman parte de los medios de comunicación, y ha sido objeto de numerosos estudios. Entre los que destacan. *Umberto Eco* (apocalípticos e integrados ante la cultura de masas) y *Román Gubern* (El lenguaje de los Cómics). Ambos autores basándose en profundas investigaciones, han logrado crear las bases para una semiología (ciencia que estudia el papel de los signos en el seno de la vida social *Ferdinand de Saussure*).

Lo siguiente es una recopilación de los aspectos más importantes enunciados por *Eco* y *Gubern*.

El cómic nació de la integración del lenguaje icónico con el lenguaje literario. "Es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética"¹⁰. La escritura narrativa se forma mediante palabras, lenguaje oral o escrito y/o gestos. "Los pictogramas son un conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar"¹¹, y signo icónico es "cualquier signo que en algunos aspectos ofrezca semejanza con lo denotado"¹².

Umberto Eco afirma que el cómic se fundamenta en un código sumamente sencillo, pero rígido a la vez. De esta forma, el cómic esta obligado a desenvolverse por medio de personajes standard, y esta forzado, a servirse de formas estilísticas que fueran introducidas por artes como la pintura, la escultura y el cine, artes que ya han sido "digeridas" por la masa. Esto implica, en cierta forma, que el cómic sólo puede comunicar contenidos ideológicos que la mayoría de las veces se inspiran en un conformismo absoluto en el que se ignora todo deseo de cambio, y esto es compartido por todos los lectores de cómics.

Según *Roman Gubern*, la lectura de cómics se basa en un aprendizaje previo de un código que ha sido aceptado en forma convencional. Se debe seguir la línea de la lectura para hilvanar lógicamente la historia, e ir comprendiendo el significado de los gestos.

Gubern, también menciona que los procesos de comunicación en los cuales participa el lector de cómics son:

- a) lectura de la imagen;
- b) la conversión de la escritura de los textos en mensaje fonético;
- c) la integración de los mensajes fonético e icónico para obtener una Comprensión global del pictograma; y
- d) el enlace lógico en el pictograma siguiente mediante una recreación de los procesos a, b, y c.

Estos procesos, son utilizados en forma casi automática y simultánea, variando de un lector a otro según el grado de conocimiento que posea de los códigos utilizados, y por el nivel sociocultural y económico.

La estructura iterativa (que se basa en repeticiones y/o variaciones sobre un tema fundamental) facilita la operación de decodificación del mensaje y garantiza, en cierta forma, la popularidad entre las masas al convertirse el cómic en un medio de comunicación y consumo fácilmente asequible, que se lee fácilmente, ya que contiene una gran variedad de temas y de estilos tal vez mayor que en ningún otro país. Observaremos ciertas cualidades comunes que se dan en el cómic japonés. Hablaremos de normas o pautas generales. Algunas de ellas proceden de la bonanza comercial que vive la industria editorial japonesa: la industrialización tiende a producir resultados homogéneos. Otras tienen que ver con rasgos culturales que no compartimos con aquel pueblo y que, por lo tanto, nos llaman la atención.

2.1. EL REINO DE LOS NIÑOS.

No cabe duda que en los cómics japoneses o anime, la mayoría de los protagonistas son adolescentes con cualidades diferentes que cualquier otra persona. Como es el ejemplo del piloto que controlaba al robot más poderoso del mundo, *Mazinger Z*, este joven asistía al colegio. En *Sailor Moon*, las mujeres tienen que usar su traje de colegialas y acudir a clases. El ser humano con los poderes psíquicos más destructivos es *Akira*, un niño. En *Macross II*, el más intrépido periodista del planeta y la mejor piloto, tienen la misma edad: Diecisiete años. Con esto, queda claro, que, en los cómics japoneses la figura del héroe y la heroína adolescente y hasta infantil se ha mantenido por mucho tiempo.

Hubo un tiempo en que esto ocurría en otros países, los héroes adultos por su parte, siempre tenían algún acompañante juvenil: *Robin* con *Batman*. La teoría venía a postular que la identificación de los lectores con los protagonistas es así mayor. Sin embargo, a medida que la industria del cómic deja de ser un negocio, fresco y vivo en Europa y América, los personajes adolescentes van creciendo casi a la par que los adultos, tal vez pensando que los cada vez menos lectores encontrarán mayor identificación en personajes un tanto decepcionados y vencidos como la propia industria. En Japón, el adolescente sigue siendo el rey de las historietas. En general, se tiende a la figura del joven débil e indefenso, capaz de demostrar coraje en situaciones extremas, pero también acosado por numerosas flaquezas humanas, entre las cuales la más frecuente es la lujuria. Al final, el amor, el sacrificio, la fidelidad a los amigos y el valor tiende a imponerse.

Los sentimientos de los adolescentes que protagonizan los cómics ocupan, un buen lugar en el cuadro emocional que dibujan las historietas japonesas. Los sentimientos adolescentes arrastran al lector, cualquiera que sea su edad.

El autor japonés comprende que, para colocar un título en los primeros puestos de ventas, lo primero es el personaje, y lo segundo, la historia. Hay que diseñar una figura, un nombre y unas características personales reconocibles que sean lo que el público quiere en ese momento. Una vez "creado el personaje, ya está dispuesta la materia prima para la creación de videojuegos, películas, figuritas y demás productos"¹³. Esta ha sido siempre la regla del mejor cómic comercial en todo el mundo.

El sexo y la violencia, están casi siempre juntos como si fueran la misma cosa; son dos de los temas más criticados en el cómic japonés. La cuestión aquí se refiere a una diferencia cultural. No es que los japoneses sean unos obsesivos criminales, es que para sus ojos esas escenas no tienen una carga ofensiva comparable a la que ejercen sobre nosotros. Por años se han publicado historietas con estos temas, y no han producido degradaciones en el cerebro de los niños japoneses. Japón tiene índices de criminalidad mucho menores que en Occidente, incluyendo los delitos de sangre.

A pesar de todas las críticas, las historietas japonesas, siguen teniendo éxito, a continuación veremos como se van armando, y los rasgos principales que las hacen tan atractivas.

2.2. ELEMENTOS DEL COMIC

Las macro unidades significativas. Son aquellas que se refieren al objeto estético, siendo la estructura que posee en sí mismo el cómic, como el número de páginas, su tiempo de aparición, si es a color, y los estilemas (rasgos constantes de un estilo) y grafismos personales del dibujante.

Las unidades significativas. Constituidas por pictogramas que son el espacio y/o tiempo significativo que constituyen la unidad de montaje de un cómic.

Tanto el espacio como el tiempo que se desean representar son factores que condicionan el formato del pictograma.

De la relación de un pictograma con otro surge el montaje, definido por *Gubern* como "la selección de espacios y tiempos significativos, articulados entre sí para crear una narración y un ritmo adecuados, durante la lectura"¹⁴. Con el montaje se crea el discurso sintagmático del cómic.

La macro unidad del montaje sería la página del cómic; esta macrounidad esta dada por la secuencia que se define por la acción dramática. Según la secuencia, el montaje presenta ciertas técnicas narrativas como la narración lineal; otra técnica es la narración paralela que permite alternar dos o más acciones que ocurren en lugares distintos y se suponen son simultáneos, es decir al mismo tiempo.

"La unidad del montaje es la escena (la cual se define por su unidad de tiempo y/o espacio), y en la cual se encuentran: a) las uniones de continuidad entre un plano y el siguiente, denominada *raccord*, la cual puede ser por corte, por espacios consecutivos, mediante fusiones, apoyaturas, cartuchos y textos en *off*; b) las estructuras espaciales de montaje: ampliación, concentración y montaje analítico; c) las estructuras temporales de montaje: *ralenti*, *flash - back* y *flash - forward*; d) las estructuras psicológicas de montaje: sueños, percepciones subjetivas y *flash - back* y *flash - forward* psicológico."¹⁵

La conexión de un pictograma con otro puede ser lógica o arbitraria. Las lógicas, son: a) los espacios contiguos, que son "una estructura de montaje que crea la ilusión de continuidad espacio temporal en la acción; b) los fundidos o fusiones, que son "una alteración progresiva de los valores de la imagen"¹⁶; c) la apoyatura, que es el "texto integrado en el pictograma que cumple la función de aclarar y explicar su contenido, facilitar la continuidad entre dos pictogramas, o reproducir el comentario del narrador. En otras ocasiones, la conexión de dos pictogramas se realiza mediante sonidos o textos en *off*, que son enlaces acústicos que representan sonidos procedentes de un lugar que no se muestra en el cómic, pero que se supone próximo"¹⁷.

Del lenguaje del cómic, sobresale un aspecto importante que se denomina "línea de indicatividad", que es "una línea ideal que ordena el trayecto de la lectura, es decir de izquierda a derecha y de lo superior a lo inferior en lo que se refiere a la cultura occidental, y esta sirve para llevar una secuencia lógica tanto del interior de los pictogramas como de las unidades significativas. En la cultura oriental, la lectura es al contrario, de derecha a izquierda. Las macro unidades significativas. Son todos los elementos que integran, componen y definen un pictograma. Estos elementos son el encuadre (la composición, los decorados, el vestuario de los personajes y la tipología), las adjetivaciones (la angulación y la iluminación), el *balloon* (palabras, sonidos inarticulados, fantasías, pensamientos y hasta visualizaciones metafóricas), las onomatopeyas; y por último, los signos cinéticos"¹⁸.

El encuadre. Es uno de los elementos semánticos que forman parte de las convenciones del cómic y es definido como la delimitación bidimensional de un espacio que se refiere a dos ordenes de espacios distintos: el de la superficie del papel sobre el que se dibuja el pictograma; y el del espacio figurativo que desea

representar el dibujante. De ahí se deriva, la calidad artística de los cómics, ya que en algunos se presenta cada pictograma de una forma muy elaborada y compleja, por el contrario de otros que son bidimensionales y aplanados.

Los tipos de encuadre que se utilizan en los cómics se deben en su mayoría a técnicas cinematográficas, por lo que se ocupan los vocablos cinematográficos, como el *close – up*, plano americano, *medium – shot*, etc.

En el ámbito del encuadre, los factores semánticos articulan la relación entre palabra e imagen, haciendo un conjunto que se complementa. La palabra expresa, lo que el dibujo no podría hacer claramente.

Las adjetivaciones. Proceden del cine expresionista alemán. Son los efectos que se logran mediante la angulación (tomas en picada; contrapicada); y los efectos logrados mediante la iluminación, como los claroscuros, sombras alargadas, altos contrastes, etc.

En lo referente al “*balloon*”. *Umberto Eco*, menciona que es un signo convencional que se halla delimitado en su contorno según el espacio y lo que desee expresar el creador. Es en sí mismo un metalenguaje, o una especie de señal preliminar que impone la referencia a un determinado código para, hacer posible la decodificación de los signos contenidos en el interior.

El *balloon* sirve para “integrar gráficamente el texto de los diálogos y los pensamientos, fantasías, sueños, recuerdos, metáforas visualizadas, etc. de los personajes.”¹⁹

El *balloon* posee una *cauda* que se dirige hacia la cara del personaje que habla, lo cual significa “manifestación hablada del personaje”. Cuando la *cauda* se halla uniendo al *balloon* con la cara del personaje mediante una serie de óvalos, significa que lo que está dentro del *balloon* es pensado o imaginado, no expresado verbalmente. Cuando el perímetro del *balloon* está dibujado con líneas separadas, como dientes de sierra; significa que el personaje tiene miedo, ira, frío, etc. Todo esto se complementará con los gestos del personaje.

“Uno de los elementos que aparecen con frecuencia dentro del *balloon* son metáforas visualizadas, y es una convención gráfica que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico.”²⁰ Un ejemplo es el foco o bombilla que significa una idea repentina y aparece sobre la cabeza del personaje; el signo de interrogación que significa cuestionamiento; las estrellas que “danzan” alrededor de la cabeza del personaje cuando recibe un fuerte golpe.

Otro elemento que es utilizado en el *balloon* son los sonidos inarticulados; y son fonemas con valor gráfico que sugieren al lector, en forma

acústica visualizada, el ruido emitido por una acción o el sonido producido por un animal. Ejemplos: el "*crack*" de una rama al romperse; el "*suck*" y "*pafl*" de un puño al golpear; el "*bang*" de una detonación; y el *glup* de consternación o temor; uff, arragh, blagh, brr mmmh, etc.

En ocasiones, las onomatopeyas poseen un significado preciso en el idioma inglés, como el *boom*, pero, al ser traducidos los cómics de un idioma a otro, pierden la significación inmediata y se transforman de signos lingüísticos que eran equivalentes visuales de sonidos con una simple función evocativa.

Los signos cinéticos. "son la convención gráfica que denota la ilusión de movimiento, o la trayectoria de los móviles".²¹

Otro aspecto importante dentro de la semiología del cómic, se encuentra una macro unidad muy significativa e importante dentro de la estructura, estos son: los gestos, que son para los personajes, una de las formas principales de expresión, junto con el lenguaje verbal. "Con un código gestual tendremos gestos y actitudes, reconocibles, y serán efectuados por los personajes en situaciones correspondientes, es el caso de la mímica de la cólera, del miedo, y de los sentimientos fundamentales. Pero también puede haber gestos o actitudes; que caracterizan a un tipo de personaje".²²

"Cada uno de los personajes de los cómics deben de expresar con su aspecto físico y gestos su calidad moral; es así como el héroe, de acuerdo con los convencionalismos propios del medio, debe ser alto, apuesto y moralmente bueno, mientras que el villano será todo lo contrario al héroe. Sin embargo, cuando se da el caso de que el héroe es desagradable físicamente, entonces los creadores resaltan los valores morales y éticos del "buen monstruo".²³

Así hemos expuesto una semiología del cómic, código que es preciso establecer como es necesario establecer los códigos propios de cada lenguaje de comunicación para poder decodificar el mensaje de este medio de comunicación social.

2.3. ENCUADRES Y PERSPECTIVAS OPTICAS.

Cada viñeta delimita una porción de espacio y tiempo y es representada mediante el dibujo, en cuyo interior acontece una acción.

Los encuadres de las viñetas se denominan Plano General, Plano Tres Cuartos, Plano Medio y Primer Plano. Al igual que en el cine y la fotografía.

Los puntos de vista insólitos, como las violentas angulaciones en picado o contrapicado. Esta técnica de representación fue descubierta por algunos pintores del Renacimiento. Los cómics, nacidos en la era de la ubicuidad obtenida por la aviación, no dependieron como la fotografía o el cine que obligaría a conseguir perspectivas insólitas. El dibujante podía obtener los más audaces puntos de vista recurriendo únicamente a su imaginación.

2.4. TAMAÑO

Una historieta del tamaño de la guía telefónica.

Lo primero que llama la atención sobre los cómics japoneses, es la manera en que éste se presenta físicamente. Hay algunas diferencias culturales en la forma de la lectura esta se efectúa de derecha a izquierda, tanto en el orden de las viñetas como en los globos de dialogo y, por lo tanto se encuadernan por la derecha. En Estados Unidos se sigue el sistema del cómic book, cuadernillos con personaje fijo. Las revistas japonesas publican series por entrega que pueden ser semanales o mensuales, oscilan entre las 300 y las 1,000 páginas por ejemplar. Se imprimen en blanco y negro. Pero las series de más éxito, se recopilan en tomos coleccionables y son libritos de unas 200 páginas.

Se dice que el MANGA es lo que se conoce como COMIC en el mundo occidental. Quizá así sea, sin embargo, no hay que hacerse a la idea de que los MANGAS son COMICS japoneses, ya que se trata de historias publicadas en revistas que difieren tanto en estilo como en contenido del COMIC que conocemos, por lo que tienen un estilo propio diferente de entretenimiento.

El COMIC o HISTORIETA es una publicación periódica a manera de revista, la cual se caracteriza por contar con un determinado número de páginas que por lo general no pasan de las 20, este tipo de publicaciones suelen hacerse a colores y tratan historias nuevas en cada publicación aunque se trate del mismo personaje.

El MANGA también es una publicación periódica que al igual que los COMICS pueden ser adquiridas en cualquier puesto de periódicos de Japón. La diferencia más notable es que las empresas editoriales japonesas son verdaderos gigantes industriales.

El MANGA aparece en publicaciones semanales en forma de libros llamados *TANKO BON*, en los que se presentan diferentes títulos. Son de un formato grande que alcanza hasta 400 páginas, a precios muy económicos. Posteriormente algunos de los títulos con mayor aceptación aparecen compilados en un formato más pequeño, con mejor calidad. Para ser coleccionados.

2.5. UN LENGUAJE DIFERENTE, CLARO Y SENCILLO PARA LEER COMICS.

"Para leer historietas es necesario conocer el lenguaje especial de la historieta, un código desarrollado de manera espontánea pero coherente por miles de artistas en diferentes países y que, descifrado, comunica la sensibilidad precisa para entender los convencionalismos que utiliza el cómic como experiencia de lectura. Para leer una historieta no-basta con saber leer literatura."²⁴ Tampoco basta con mirar los dibujos. Leer una historieta es una experiencia tan diferente, como contemplar la calle desde la ventana y ver cine. El lector acostumbrado a los usos del cómic local se encuentra con un lenguaje ajeno cuando se enfrenta a una historieta japonesa. Leer historietas japonesas exige un nuevo aprendizaje, habituarse a nuevos tonos, registros y acentos que no se utilizan en Occidente.

"La planificación de la página es lo primero que llama la atención. En Occidente se ha tendido a aumentar el número de viñetas por página, y ya hasta el esquema de 3 por 3 viñetas es superado por algunos autores que atiborran la plancha con diminutas viñetas que, cada vez están más cargadas de texto y globos."²⁵ Las páginas japonesas están más limpias. Ya que tienen, dos o tres viñetas. Los textos y los globos son menos abundantes. Los textos de apoyo, prácticamente no existen.

"Probablemente sea una demostración de maestría superior en el arte de la historieta. Narrar con un texto de apoyo es como utilizar una muleta para contar la historia"²⁶ (...) "Los japoneses tampoco utilizan los globos de pensamiento. (En Occidente suele ser ejemplo de redundancia)"²⁷; un globo de pensamiento tiende a aclararle demasiado las cosas al lector, como si no pudiera entender lo que ocurre. Por lo tanto, es mayor la virtud del artista que trabaja sólo con globos de diálogo.

"A pesar de la fama de acción que tienen las historietas japonesas, los tiempos muertos y los desarrollados abundan en el cómic nipón. Páginas enteras se pueden consumir con primeros planos de rostros, páginas silenciosas en las que el escenario y protagonistas quedan como congelados"²⁸. Contemplamos varias páginas para que suceda algo. En este sentido, hay dos justificaciones, una de carácter cultural y otra de carácter profesional.

"Culturalmente, se asocia a este paso narrativo con la gestualidad y la dramatización excesiva del teatro *Kabuki*, tal vez la forma cultural típicamente japonesa más conocida en Occidente. No sólo en las maneras, sino también en los contenidos, los japoneses tienden a simplificar y exagerar poses, argumentos y rasgos, de manera que la emotividad, desempeña un gran papel en el desenlace de las historias, a demás de facilitar que los lectores o espectadores no sean simples elementos pasivos."²⁹

"Por ejemplo, no hay personaje que no tenga un nombre con significado oculto. Este rasgo, junto con la lejanía de la cultura japonesa, que la hace una de las quizás peor conocidas, hace que el lector se enfrente a ella a través de cuentos (o incluso obras teatrales, poesía y narrativa en el plano literario, y otras manifestaciones artísticas) quede con las historias descontextualizadas de la civilización y la sociedad que las produjo."³⁰

"Pero, también mencionábamos un elemento profesional. Es sencillo: los artistas japoneses, disponen de muchas páginas para narrar sus historias. Una historia puede ocupar miles de páginas. Que se deben ocupar, para responder a las exigencias de su editor, que necesita rellenar cada semana con una variedad de series. Eso permite al artista detenerse con detalle en expresiones y pausas no acostumbradas, o lanzarse de cabeza a combates de decenas de páginas, no exige una gran cantidad de desarrollo argumental por página, lo que resulta en viñetas grandes y de mayor espectacularidad gráfica. Si midiéramos la cantidad de narración, encontraríamos que 20 americanas equivalen a 60 japonesas. La lectura de una revista semanal de 300 páginas no puede ser demasiado fatigosa: en siete días hay otro número a la venta"³¹.

La narrativa de cómic japonés resulta algo desconcertante a simple vista. El lector tiene que hacer un gran esfuerzo para saber si los personajes van o vienen, si se disparan unos a otros o están todos en el mismo bando. En realidad, la narrativa japonesa sí es diferente de la occidental, se distinguen seis tipos de pasos narrativos, señala Scott McCloud, entre las viñetas: 1) momento a momento, 2) acción a acción, 3) tema a tema, 4) escena a escena, 5) aspecto a aspecto, 6) ilógicos.

Estudiando ejemplos de historieta occidental. La narración está construida con una gran mayoría de pasos de acción (2) y algunos de tema a tema (3), dejando las categorías 1,5 y 6 prácticamente inéditas.

En cuanto a las obras japonesas, los resultados son muy distintos. Los pasos acción a acción y tema a tema siguen siendo fundamentales, pero se revela la utilización ocasional del ralentizador momento a momento y la frecuente de aspecto a aspecto, los pasos 1 y 5 que en occidente permanecen vírgenes. "El cómic japonés trae, sin dudarlo, técnicas y estilos desconocidos y enriquecedores."³²

Para cualquier forma de comunicación utilizamos diferentes tipos de lenguajes, ya que los lenguajes son instrumentos con los que comunicamos y también son ambientes en los que vivimos y determinan lo que queremos.

La diferencia entre un ambiente y un instrumento es que al primero se le habita y al segundo se le utiliza. Y esto depende de los fines comunicativos, que

deseamos expresar. Si tenemos una idea que comunicar, utilizamos el lenguaje para comunicarla. Nos formamos una idea, en cierto lenguaje y conque palabras, el lenguaje es formar ideas y posibilidades expresivas. Los lenguajes son colectivos, por tal razón se modifican lentamente.

Veremos a continuación el lenguaje de los cómics y las relaciones que sostiene con otros lenguajes.

Sobresalen cuatro tipos de relaciones entre el lenguaje de los cómics y otros lenguajes.

Inclusión.- El lenguaje del cómic forma parte del lenguaje general de la narrativa, así como el cine.

Generación.- El lenguaje del cómic es "hijo" de otros lenguajes. Nace de una derivación de lenguajes como la ilustración, la caricatura o la literatura ilustrada.

Convergencia.- Existen parentescos con la pintura, fotografía y de la gráfica.

Adecuación.- Reproducir en su interior otro lenguaje, para utilizar sus posibilidades expresivas. El cómic "cita" otro lenguaje como el cine.

La comunicación y el lenguaje del cómic constituyen sólo un elemento, sus características son:

Lenguajes de imagen – ilustración, caricatura, pintura, fotografía y gráfica.

Organización espacio – página, organización gráfica general.

Lenguajes de temporalidad – en algún momento tienen correspondencias, con la poesía, la música y la literatura.

Los lenguajes de imagen y temporalidad, es la relación con los lenguajes (el teatro y el cine).

2.6. SIGNO E IMAGEN

En 1972, en un trabajo titulado: "La imagen visual"; su lugar en la comunicación, el autor *E. H. Gombrich* se lamentaba por que no existía un estudio sobre la iconografía del cómic. En esa misma época, en Francia, España e Italia surgió el interés por el estudio estético y semiótico del cómic, un medio de comunicación de masas de naturaleza lexipictográfica, que aparecía como parte del arte del dibujo y la narración literaria.

Se trata sobre todo de la narrativa dibujada de los cómics. Una compilación, clasificada y sistematizada de publicaciones del siglo pasado. Al igual que el cine, los cómics muestran a la vez que narran.

El texto se divide en tres grandes apartados: el primero relativo a la iconografía, el segundo a la expresión literaria y el tercero a las técnicas narrativas. El mostrar pertenece a la iconografía; narrar a la expresión literaria y técnicas narrativas. Relacionadas entre sí se obtiene una rica complejidad del sistema semiótico del cómic, que constituye un medio escrito – icónico basado en la narración mediante secuencias de imágenes fijas que integran en su seno textos literarios. Y esta narración esta gobernada por códigos diversos de lenguajes o paralenguajes diferentes, verbales e icónicos.

El estudio de estos lenguajes ha sido heredado de medios de comunicación y de tradiciones culturales preexistentes al nacimiento de los cómics. De la tradición de las artes plásticas derivaron, por ejemplo algunas convenciones iconográficas de los cómics. Mientras que de la tradición narrativa literaria, del cuento y de la novela, procedieron recursos tales como las acciones paralelas o el *flash – back*. A la vez que los cómics y el cine, medios populares, intercambiaron sus hallazgos expresivos e interactuaron entre sí.

2.7. LA MODULACION DE LA LINEA.

En cuanto a la modulación de la línea podemos decir que es la base de cualquier dibujo. La psicología de la percepción nos enseña a distinguir entre funciones diferentes de la línea en el dibujo:

- 1) La línea (el signo) representa el cuerpo del objeto.
- 2) La línea (el signo) representa el contorno de un objeto.
- 3) La línea (el signo) puede ser usada para crear un relleno.

La línea – objeto se vuelve importante en el dibujo de diagramas y proyectos, o en gráficas que hacen referencia a imágenes de este tipo.

La modulación de la línea depende del efecto que se quiere obtener de cada una de las imágenes. Ya que la línea expresa y representa, nos dice donde acaban las figuras y comienza el fondo, informa sobre espesores e iluminación, sobre distancia e importancia. Determina planos.

La línea modulada es mucho más informativa que la línea pura, proporciona más datos. Una imagen puede ser más informativa en el sentido de que nos proporciona una mayor posibilidad de implicación, de que nos aboca a la situación con mayor intensidad.

La línea es en general más inmóvil que la modulada, mientras que esta última es más dinámica que la pura. La línea da la impresión del movimiento.

2.8. EL RELLENO

El dibujo posee otro instrumento expresivo muy poderoso: el relleno. La idea de la iluminación y de la composición de las superficies.

Los rellenos pertenecen a dos grandes categorías: los sombreados, realizados a través del más o menos denso entrecruzamiento de trazos y los tramados, superficies punteadas o regularmente rayadas.

El conjunto de trazos es el que determina el efecto. A veces, el relleno hace la imagen más confusa, más difícil de leer.

La línea modulada representa un esbozo de relleno, a través de sus modulaciones nos da una idea de la iluminación de las superficies y, de su consistencia, volumen y demás. El relleno es expresivo; ya que nos dice que son y como son los objetos. El relleno nos permite crear zonas oscuras que hacen resaltar las claras.

El contraste se convierte en el elemento crucial, que permite resaltar algo, descuidando el resto.

Del modo en que se extiende el relleno, recibimos información emotiva. Se trata de variaciones luminosas, planas y neutras, que definen un espacio de plenitudes y de vacíos, de cercanía y de lejanía.

El contraste es realizado a través de diferentes rellenos. Las variaciones luminosas son variaciones emotivas y narrativas.

Un tipo de relleno característico, es el color. El signo del color no es usado para delinear objetos o contornos, sino para darnos un detalle de superficie.

El contraste posible es entre las diferentes iluminaciones de las distintas superficies. No se trata de una diferencia de cantidad de luz, sino también de una diferencia de color en la realidad que se quiere representar. El color depende de la mezcla de los colores fundamentales.

El relleno puede ser utilizado para crear contrastes "emotivos" y subrayar de este modo el centro de atención.

Las imágenes son lo más parecido a la realidad. En las imágenes domina el color; y el impacto visual del color se hace mucho más fuerte que el relleno. Las imágenes en color son más legibles, más fáciles de mirar y más atractivas.

El uso del color es el contraste, que las hace más evidentes. Los efectos emotivos dependen de los valores simbólicos de cada cultura.

Así los colores, tienen significado, los cálidos, rojos y amarillos, tienen connotaciones emotivas diferentes de los colores fríos, azules y verdes; y los colores intensos son opuestos de los tenues, como los colores claros de los oscuros. Existe un lenguaje de los colores.

2.9. EL DIBUJO.

Se observa que el modo en que es modulada la línea de contorno es determinante para el efecto de conjunto de la historieta en el cómic. La modulación de la línea nos lleva a entender algunas características fundamentales de las imágenes: como su dinamicidad o estática y los efectos.

Lo mismo se dice en cuanto a la configuración. La ausencia o presencia del relleno, el uso del negro y de la trama y de sombreados, la densidad o la dilatación de los rellenos; ofrecen indicaciones sobre cómo se crea el efecto emotivo y narrativo.

Las imágenes están sobre el papel y la realidad no, aunque hay casos de imágenes que no están sobre papel (cine y televisión).

Es decir, las imágenes son bidimensionales y la realidad tiene tres dimensiones. Así podríamos decir que las imágenes son inmóviles mientras que la realidad se desarrolla. El cine, y el teatro, son representados por actores y nos muestran imágenes de otra situación que es, imaginaria.

Una diferencia fundamental que separa a una imagen de la realidad, la imagen es un signo de la realidad, es una realidad que remite a otra realidad.

En la imagen se observa, el color, el movimiento y un número infinito de detalles y así reproduce algunas características del objeto real. Es así como el dibujo es una producción de imágenes, que se ve obligado a hacer una selección de las características del objeto que quiere representar. Para dibujar, se eligen las características útiles, para representar el objeto.

Cada dibujo es el resultado de una selección de características, y dibujar no solo es crear unas imágenes que se asemejen a cierto objeto, es también crear

Imágenes que subrayen los aspectos más importantes de dicho objeto, para lo que se quiere decir.

Crear imágenes, que destaquen aspectos justos e importantes, estos aspectos se destacan con la línea del dibujo, con el encuadre, con la ambientación, con la correspondencia entre la imagen de una viñeta y las siguientes.

El dibujo del cómic nace en dos fases la mayoría de las veces: lápiz y tinta china. La fase de lápiz, es cuando la imagen es creada, pensada y dibujada; y la fase de tinta china cuando se le da el color y efectos.

2.10. ILUSTRACION.

La ilustración y el cómic pueden ser considerados un solo lenguaje, tanto que al inicio de su historia, en todos sus aspectos, el cómic era prácticamente similar a la ilustración. Lo que tienen en común ambos lenguajes, son las técnicas.

La imagen del cómic cuenta, la imagen de la ilustración comenta. La ilustración es ilustración de algo, y ese algo puede existir incluso sin ilustración, proporcionan un comentario extra para explicar el relato. En el cómic, cada ilustración tiene una función narrativa; incluso en ausencia de diálogos, está cuenta un momento de acción que integra la historietta.

La imagen de los cómics, es una imagen de acción. Sus ilustraciones comentan el relato haciéndonos ver aquello que no esta escrito.

Los detalles, en la ilustración deben decirlo todo, es necesario que sean concisos. La viñeta tiende a ser una imagen de lectura rápida, porque debe confrontarse con las viñetas siguientes; la ilustración es una imagen de lectura recreativa, porque es única y debe dar la máxima información. El común denominador en la ilustración y el cómic, es el dibujo y sus técnicas.

2.11. ESTEREOTIPOS

Al igual que los diferentes medios y géneros de la cultura de masas, los cómics han generado unas densas familias de estereotipos, de personajes arquetípicos sometidos a representaciones icónicas características muy estables, a partir de rasgos peculiares que se convierten en sus señas permanentes de identidad. La galería de estereotipos humanos codificado por los cómics forma una legión transnacional, sólidamente implantada en la industria editorial de cada país. Se catalogan también formas muy estereotipadas para representar vivencias y

estados de ánimo. En estas familias de estereotipos heredados de la comedia *dell'arte* reside, uno de los hechos de que los cómics tengan un lenguaje universal.

Agua.- El agua ha sido estereotipada, como un elemento de amenaza o agresión. O bien vida.

Almohada.- La almohada es un objeto que ha acompañado a los personajes soñadores y perezosos. Son de 4 esquinas prominentes y una abertura lateral que deja al descubierto un tejido de rayas.

Ángel.- El ángel, procedente de la iconografía religiosa cristiana. Simboliza la bondad humana. Sus atributos más estereotipados son la aureola y las alas.

Arruinado.- Una vieja tradición iconográfica quiere que el arruinado, se le represente en el interior de un barril o se expresa mostrando el forro vacío de sus bolsillos.

Borracho.- El borracho en los cómics, se le representa con signos en torno a su cabeza que expresan su inestabilidad.

Caníbal.- Producto cultural occidental, generalmente representa a indígenas con matices racistas. Casi siempre africano, que cocina a sus víctimas en un gran caldero.

Cigüeña.- Representa el mítico nacimiento de los niños procedentes de París.

Cocinero.- En la iconografía popular, este, trae casi siempre un gorro blanco con un delantal, generalmente obeso y con bigote.

Dolor.- El dolor producido por un golpe aparece un chichón. A este se le añaden signos tales como las estrellas, líneas circulares sobre la cabeza. El dolor de muelas se expresa inevitablemente con un pañuelo en torno a las mandíbulas.

Heridas.- En los cómics han implantado una forma estereotipada para expresar que alguien a sido herido, sin necesidad de mostrar sangre o detalles desagradables. Esto consiste en situar un esparadrapo con dos tiras cruzadas.

Héroe.- Este personaje nunca falta en los cómics, generalmente es joven, alto, musculoso y bien proporcionado y viste fantasiosos uniformes. Sin olvidar que posee grandes poderes.

Heroína.- La heroína es la compañera del héroe. Pero es una compañera asexuada e idealizada, pues, no se dice si está casada con el héroe, ni se habla de

proyectos matrimoniales, ni hay constancia de que se acuesten juntos. (Parte de la censura).

Loco.- La locura ha sido representada colocando un embudo invertido sobre la cabeza del loco. O utilizando cualquier objeto común de un modo aberrante.

Luna.- La luna, se ha incluido en los cómics, con rasgos faciales humanos en su superficie o silueta.

Marido Engañado.- En diversos idiomas se le dice cornudo al que es víctima de infidelidad.

Negro.- Aquí existen connotaciones racistas, ya que se le representa con, la mirada boba y labios gruesos con aspecto de payaso.

Rodillo de Amasar.- Este se utiliza como instrumento agresivo de esposas engañadas.
Matriarcado, dominación.

Sabio.- Con bata blanca, con una barba que le otorga respetabilidad y a veces con unas gafas.

Sol.- El sol se representa como un círculo blanco o amarillo que irradia unos segmentos en torno a él y a veces con rasgos faciales. Esperanza.

Pastel.- Se le representa con un borde ondulado y generalmente humeante.

Terror.- Las situaciones de terror a menudo son llevadas al interior de mansiones tétricas y abandonadas y el sujeto asustado suele manifestarlo con sus pelos erizados, reacción refleja y natural (poner los pelos de punta).

Trotamundos.- A estos y a los vagabundos a menudo se les confunde, pero el primero es aventurero y explotador. Se expresa con el palo al hombro, de cuyo extremo pende un escueto hatillo hecho con una tela con topes lunares y el vagabundo aparte del palo al hombro, tiene otros rasgos, su aspecto físico deteriorado, con barbas mal afeitadas y ropas sucias y roídas.

Villano.- La encarnación del mal, su físico es repugnante, lleva su maldad inscrita en su rostro, es todo lo contrario que el héroe.

2.12. LOS PERSONAJES

Los personajes de los cómics se fundamentan en estereotipos precisos que representan a personajes aventureros, misteriosos, buenos, bellos, locos, irónicos, mordaces, perspicaces, tontos, etc. Los personajes mitológicos, se fundamentan en arquetipos, comprendidos de determinadas aspiraciones colectivas. Además, por el hecho de ser comercializados los cómics en el ámbito de una producción novelesca, el personaje debe poseer ciertas características, como un hombre común y corriente al que le puede suceder cualquier cosa.

Los cómics, según *Eco*, son comparados por un público perezoso. Por tal motivo, cada aventura finaliza en unas cuantas páginas. Cada cómic debe ser estudiado de acuerdo al contexto sociocultural en que se desarrollan, ya que pueden ser considerados como subproductos culturales, creados para captar a un público masificado, estructura en la cual el público puede proyectarse e identificarse.

Eco afirma que en el tiempo de la narración entra en crisis en cuanto a la noción del tiempo que enlaza a un relato con otro. Por esto en un mismo cómic, o bien en el siguiente tiraje, se puede iniciar una historia en un punto distinto del que terminó el anterior, ya que si esto no ocurriera y se iniciara en el mismo punto en el que termino, el personaje daría un paso más hacia su envejecimiento, y con él hacia su muerte. Dentro de la mayoría de las historietas, existe un clima onírico que pasa inadvertido por el lector y en el que es difícil distinguir que ha sucedido antes y después de que se inicia la historia, así los escritores reinician una y otra vez sin trastornar la lógica, los personajes viven un presente continuo.

En los cómics es posible desplegar toda una ideología con respecto del universo de valores aceptado por los personajes, por los creadores y por la cultura en que estos viven. Es así como los valores "universales son aceptados", como el culto a la belleza, la virilidad, la honradez, las buenas relaciones con la ley, la cordialidad, etc.; valores que fomentan que el personaje y su historia sean modelos ideales a seguir por el consumidor de cómics. Por estas razones, cada superhéroe es bueno, moral, decente y se subordina con agrado a las leyes naturales, sociales y civiles por tal razón emplea sus poderes con fines "benéficos". En este sentido, el mensaje pedagógico de los cómics es muy fácil de aceptar y los episodios de violencia y maldad tendrían como finalidad la reprobación del mal y la aceptación del bien. Todo lo anterior es reflejo de la situación socio - cultural económica actual, situación en la cual la industria de los cómics, educa a un público; por lo tanto, los cómics llevan en sí mismos una invitación al conformismo respecto de la situación social existente.

2.13. GESTUARIO

También como reflejo de la situación socio-cultural, hemos aprendido ciertos gestos que expresan y/o reflejan la forma en que percibimos el mundo que nos rodea, como nos sentimos por determinada situación, o cuando queremos decir algo; en el mundo de las historietas, los personajes intentan hacer lo mismo.

2.13.1. Con Las Manos

Es así como, el cuerpo humano se ha convertido en un potente vehículo de expresividad, utilizado habitualmente como medio de comunicación. Existen los gestos conscientes y los inconscientes, estos proporcionan bastantes datos, acerca del estado de ánimo y el carácter de los sujetos.

Existen varios gestos ya estereotipados, como extender la palma de la mano con gesto de petición, o cuando los niños alzan los brazos para que sus madres los alcen. Entre los seres humanos, el llanto y la risa, son expresiones universales, así como el fruncimiento de las cejas para expresar enfado y disgusto, o la mirada fija en señal de amenaza. Pero junto a este gestuario universal, diferentes culturas han desarrollado códigos gestuales específicos.

El arte de la pintura, tenía que representar a sus figuras inmóviles y sin el apoyo de textos, recurrió a un gestuario explícito y estereotipado para expresar estados de ánimo o características psicológicas. *Gombrich* ha hecho notar que los gestos ritualizados de oración, saludo, duelo de ritos funerarios, sumisión, enseñanza y triunfo figuran entre los primeros codificados por las artes plásticas.

Con estos antecedentes icónicos los cómics elaboraran nuevos y expresivos gestos.

2.13.2. Con Las Piernas

Las piernas son los miembros de la locomoción humana y las columnas que sostienen al cuerpo en su posición erecta. La pierna se convierte en un símbolo de la relación social, pues permite el acercamiento y contacto con otras personas y suprime las distancias. La forma de caminar de las personas describe y delata, sus costumbres.

En la simbología griega, la cojera solía simbolizar una deformación o deficiencia espiritual. Por otra parte, en la cultura cristiana, el pie humano, que roza el polvo del suelo, simboliza la humanidad y la servidumbre.

2.13.3. Con El Rostro

El rostro constituye la sede de los órganos de los sentidos y, la sede más importante de la expresividad humana. El rostro se convierte en un sustituto del individuo completo, como ocurre en los primeros planos de la pintura realista, del cine y en las caricaturas.

El rostro revela los sentimientos más íntimos y el carácter de los individuos.

En la expresividad facial intervienen arrugas de la frente, las cejas, los párpados, los ojos, los orificios de la nariz, las mejillas, las comisuras de los labios y la boca. Las cejas son uno de los indicadores primordiales e interactúan con otras partes del rostro, como los labios. La sonrisa suele ser signo de alegría, pero cuando la sonrisa descubre los dientes, pasa a ser un signo de cólera.

Recapitulando lo ya mencionado, los dibujantes de cómics humorísticos han establecido un código de expresividad facial; los principales son:

- Cabello erizado: terror, cólera.
- Cejas altas: sorpresa.
- Cejas fruncidas: enfado, concentración.
- Cejas con la parte exterior caída: pesadumbre.
- Mirada ladeada: maquinación.
- Ojos muy abiertos: sorpresa.
- Ojos cerrados: sueño, confianza.
- Ojos desorbitados: Cólera, terror, mareo.
- Nariz oscura: borrachera, frío.
- Boca muy abierta: sorpresa.
- Boca sonriente: complacencia, confianza.
- Boca sonriente mostrando los dientes: pesadumbre.
- Comisura de labios hacia abajo: pesadumbre.
- Comisura de labios hacia abajo mostrando los dientes: cólera.

2.14. EL CABELLO

Acaso SERA QUE ELLOS... ¿LAS PREFIEREN RUBIAS?

Mucho se ha cuestionado sobre por qué en las caricaturas japonesas los personajes son de ojos grandes y azules, o de complexión delgada y rasgos occidentales. Sin embargo, muy pocas personas conocen el origen de estas imágenes.

La animación japonesa comenzó al término de la Segunda Guerra Mundial. Los rasgos característicos se los debemos en gran parte al padre de la animación

japonesa, *Osamu Tesuka*. Debido a que recibió influencias de dibujos animados estadounidenses. Sobre todo, los dibujos de la época (1930 – 1950) que se caracterizan por ser cabezones y de ojos grandes.

El concepto del físico fue en parte consecuencia de la época concebida como "Imperialismo Japonés". De alguna manera el japonés se aferró a la imagen del occidental como un ideal a imitar y superar (de ahí el que hayan alcanzado la tecnología sociocultural con que cuentan actualmente) y ello incluyó la imagen del hombre caucásico de ojo grande y claro, alto, gallardo y de envidiable físico.

Pero los japoneses han ido más allá del prototipo del hombre blanco. Ellos incluso han creado un amalgama de imágenes en donde encontramos exuberantes mujeres de cabello verde, rosa o incluso morado.

Y es que tanto se ha mitificado de que las rubias predominan en la animación japonesa, hay que observar bien, y nos daremos cuenta de que existe tanta variedad.

Las pelirrojas son las que predominan, por eso de que dicen que el rojo es el color de la pasión. Pero encontramos personajes como *Umi*, con una larga cabellera azul. *Shampoo* con un cabello morado. O *Momoko* cuyo cabello es rosa.

Como podemos ver, existe un gran colorido en la animación japonesa y esto nos lleva a la conclusión de que las rubias no son solo las preferidas.

2.15. LOS OJOS

¡QUE OJOS TAN GRANDES TIENES! ¿Acaso serán para vernos mejor?
No, más bien son para verme mejor.

Otro peculiar e importante detalle de la animación japonesa, es que los personajes de las series niponas tienen los ojos tan grandes y redondos; como si fueran el espacio que se ha dejado en blanco para poder escribir extensas frases. Es en los ojos donde el artista escribe las emociones, reacciones y sentimientos del personaje. Asomarse a ellos es encontrar hogueras ardientes. Cuanto más grandes sean más gustan.

Ahora hablaremos de ese par de ventanas que en ocasiones parecen decirnos más, y sin querer terminan por atraparnos al grado de desear vernos reflejados en ellos. Otras tantas suelen ser tiernos y expresivos, luminosos como luceros o redondos como platos soperos. En fin, es algo que siempre ha caracterizado a la animación japonesa: la redondez, grandeza y brillantez de ojos.

Quizá sea por el hecho de que dicen que los ojos son la ventana del alma, o tal vez por la influencia que tuvieron los primeros caricaturistas japoneses contemporáneos de los dibujos americanos de principio de siglo.

Los grandes ojos se deben a la reciente influencia de las caricaturas de *Walt Disney*. Todas las imágenes que se manejan en la caricatura japonesa moderna tienen su base en el prototipo que diseñó *Osamu Tezuka*, a partir de su más grande y conocido personaje *Tetsuwan-Atom*, mejor conocido en América como *Astroboy*.

Tezuka fue fuertemente influenciado por *Disney* y especialmente por las caricaturas de *Max Fleischer*. Un ejemplo claro es el diseño de los personajes, que durante la década de los 30's, se caracterizaban por tener cabezas redondas y grandes, redondos y expresivos ojos, lo cual es un esquema muy peculiar en los personajes de la animación japonesa.

Sin embargo, la animación japonesa llevó este prototipo a su máxima expresión y la hizo muy suya. ¿Quién no se ha visto reflejado en los ojos de *Candy* cuando está a punto del llanto?

Es cierto que en la animación *Shoujo* recurre excesivamente al recurso de los "ojos etéreos", es decir, perdidos en la inmensidad de la nada, lo cual éñ ocasiones para quienes gustan sentir la mirada de los personajes les es incluso empalagosa. La misma expresión de los ojos hace sentir el encanto de los personajes, ya sea para enamorarse o reír del dueño de ese par de ojazos. Lo cierto es que los ojos siempre son una parte importante en cualquier ser humano, de lo contrario, la animación japonesa no los utilizaría como parte de su esquema. También en el anime suele darse la gama de colores de ojos que se da en el cabello de los personajes, de manera que no solo los ojos azules llenan las pantallas, también hay quienes tienen los ojos café como los de *Akane (Ranma 1/2)*, verdes como los de *Fu (magia Knight Rayearth)*, negros como los de *Lin Minmay (Macross)*, rojos como los de *Rai (Neón Génesis Evangelión)*, Rosas como los de *Chibiusa (Sailor Moon)*, etc.

En fin, nadie podrá negar que gran parte del encanto de la Animación Japonesa es el tamaño y brillantez de los ojos que se han convertido en una de las herramientas más importantes para los dibujantes japoneses, que buscan la emotividad en cada trazo.

En el siguiente capítulo, veremos como los temas de maga son tan variados que van desde infantil, comedia, aventura, romance, eróticos y hasta pornográficos; por mencionar algunos ya que también se presentan mezclados de ahí comienzan su camino para desembocar en una serie animada de éxito.

NOTAS CAPITULO 1

- 1 - Bermúdez, Trajano.- Mangavisión, guía del cómic japonés. Glénat, México 1995. P.15
- 2 - Bermúdez, Trajano Ibid. P.15
- 3 - Ibid. P.16
- 4 - Ibid. P.19
- 5 - Ibid. P.24
- 6 - Ibid. P.28
- 7 - Ibid. P.28 y 29
- 8 - Ibid. P.29
- 9 - Ibid. P.29
- 10 - Gubern, Roman. El Lenguaje de los cómics, Alfie, David. Semiología del cómic, península, Barcelona 1981
- 11 - Ibid. P.100
- 12 - Ibid. P.100
- 13 - Bermúdez Trajano. Mangavisión, guía del cómic japonés, Glénat, México, 1995. P.115
- 14 - Gubern, Roman. El Lenguaje de los cómics, Alfie, David. Semiología del cómic, Península, Barcelona 1981
- 15 - Ibid. P.101
- 16 - Ibid. P.101
- 17 - Ibid. P.101
- 18 - Ibid. P.102
- 19 - Ibid. P.102
- 20 - Ibid. P.103
- 21 - Ibid. P.103
- 22 - Ibid. P.104
- 23 - Ibid. P. Gubern, Roman. El Lenguaje de los cómics; Gasca Luis y Gubern, Península, Barcelona, 1981
- 24 - Ibid. P.115
- 25 - Ibid. P.117
- 26 - Ibid. P.117
- 27 - Ibid. P.117
- 28 - Ibid. P.118
- 29 - Ibid. P.118
- 30 - Ibid. P.118
- 31 - Ibid. P.118
- 32 - Ibid. P.119

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2

"Los libros tienen los mismos enemigos que el hombre: el fuego, la humanidad, los animales, el tiempo y su propio contenido".
Paúl Valery.

DE TODO Y PARA TODOS.

1. ESTILOS Y CARACTERÍSTICAS DE LAS HISTORIETAS EN EL MUNDO.

El cómic como medio de expresión, contiene según su región de origen sus propias características que le dan un matiz especial. El cómic europeo, el estadounidense o el japonés son muy diferentes y no se puede decir si uno es mejor que otro, ya que depende del gusto de la persona que los lee. Los tres cuentan con historia y valores artísticos valiosos y diferentes.

1.1. COMIC EUROPEO.

La tendencia hacia el dibujo realista y artístico en el cómic europeo, es una de sus características. La carga histórica del viejo mundo da riqueza de argumentos, donde se busca mucho la reflexión y los cuestionamientos. En los últimos años, autores europeos han sido influenciados por los artistas nipones y norteamericanos, por una crisis donde falta mucha producción con ideas nuevas.

1.2. COMIC ESTADOUNIDENSE.

En el año de 1954, *Fredic Wertham* escribió varios artículos en revistas populares, en los cuales hizo ataques contra los cómics, lo que desembocó en un gran descalabro en esta industria, alegando que promovían en los jóvenes norteamericanos violencia, sexo y delincuencia. Esto condujo a un escándalo que llegó a las altas esferas en el senado norteamericano, provocando la emisión del famoso "Código del Cómic". Esta ley censuraba el contenido de los cómics de una manera brutal, que causó que 350 títulos detuvieran su producción. En esos tiempos fue donde vimos al famoso género de Súper Héroes "buenos". El estilo que se adoptó es una exageración de los músculos en los hombres y curvas en las mujeres que los hacía ver como prototipos ideales, el ideal de "el estilo de vida

americano". Varios autores produjeron sus obras de forma clandestina, como el llamado "*Underground*". Fueron 40 años de represión hasta 1990 que la ley fue abolida y el espectro de tendencias creció enormemente haciendo una industria más sana.

La crisis que ahora enfrenta esta industria de cómics, es el aburrimiento de los aficionados a viejas formulas y a una sobreproducción de títulos.

1.3. HISTORIETA MEXICANA.

En el caso de México se puede hablar de una accidentada industria del cómic. El problema ha sido el desinterés y el malinchismo que azotaron en la última década del siglo XX. El origen de la historieta mexicana a nivel masivo comienza, cuando la cigarrera "*El Buen Tono*" decide insertar en cada cajetilla desde 1880 "historia de una Mujer", serie de 102 litografías ejecutadas por un pintor catalán de nombre Eusebio Planas. Estas historias eran lo más cercano a los cartones españoles y franceses de la época, aunque carecía del famoso "globo", que era sustituido por el texto en la parte inferior de la viñeta. Por el éxito comercial, 22 años después se publica otro título de igual forma. El protagonista es "*Ranilla*", un fumador, que se convirtió en el primer personaje de la historieta mexicana: Juan bautista Urrutia es el dibujante. La tabacalera "*Buen Tono*" se asocia con la Cervecería Moctezuma de Orizaba y así este personaje después de sus aventuras lo resuelve todo, fumándose un cigarro o bebiendo una cerveza.

A principios del siglo XX la innovación en tecnología introduce a nuestro país la rotativa de prensa. Los diarios compran los derechos de tiras cómicas para sus planas. Algunos autores mexicanos hacen su versión de cómics extranjeros como "*mamerto y sus Conocencias*" (1925), parodia de la tira norteamericana "*Educando a Papá*".

En los años 30's varias historietas se desprenden de los diarios autónomos como *Pepín* y *Chamaco*. Los géneros importados de los "Cómic books", dan origen a los Héroes, ciencia-ficción, Detectives, Vaqueros, Misterio, Terror y la famosa historieta del melodrama. En los 40's aparecen en el mercado: *Los Superlocos* de Gabriel Vargas, y *Los Supersabios* de Germán Butze.

En los años 50's se establece otro sistema de trabajo, los especialistas dan forma a la historieta para poder cumplir con los estándares industriales del mercado.

Varios autores se comienzan a independizarse para crear editoriales periódicas propias, como Guillermo de la Parra y Yolanda Vargas Dulché, quienes crean en 1955 Editorial Argumentos (EDAR) con el apoyo de uno de los

principales distribuidores del Distrito Federal, don Everardo Flores. En esta editorial surgen títulos como *la Doctora Corazón*, *Memín Pinguín* y *Lagrimas, Risa y Amor*. Ese mismo año nace Editormex con la llegada del italiano Severo Torelli, que saca al mercado *El pequeño sheriff* con un tiraje de 250 mil ejemplares a la semana.

Otro factor importante fue la fundación en 1950 de Editorial Novaro, de Luis Novaro, el director del periódico La prensa, la cual introduce 45 títulos extranjeros de Walt Disney y Hanna Barbera.

Publicaciones Herrerías de Novedades contrarresta los títulos de fantasía de Disney con la Novela policiaca. Por otro lado Editormex responde con Hermelinda Linda y el Capulnita. En estos mismos años varias editoriales comienzan hacer historietas que contienen, amarillismo, pornografía, terror y violencia, con las "minis", el antecedente de los famosos "Sensacionales" de hoy en día.

En los años 60's Modesto Vázquez traslada su personaje de la radio al cómic con "*Kaliman*", fundando la promotora K. Al mismo tiempo se crea Editorial Ejea. En estos años también se funda todo un clásico en la historieta nacional con: *La Familia Burrón* de Gabriel Vargas.

En los años 70's Rius entra al mercado con diferentes historietas de corte político y social de izquierda: *Los Super Machos* y *Los Agachados* sin olvidar *Rarotonga* y el famoso *Fantomas*. A finales de los 70's se lanza al mercado la tan afamada parodia mexicana del grupo *Kiss* Simón Simonazo presenta *Chiss*.

En los años 80's Simón Simonazo evoluciona y se convierte en Video risa. Dicha revista es hecha con el mismo concepto, pero en ésta se hacían parodias de televisión. Por otro lado Editorial Novaro quiebra en 1985 dejando un gran hueco editorial en el mercado, comenzando la decadencia de dicha industria. En estos años leer historietas era un suicidio social, lo cual es objeto de bromas y segregación por leer cómics, creando el mito de que leer este material es solo para nerds y desajustados sociales. Esto sucedió porque la industria historietística nacional, hasta la fecha sigue siendo dominada por los "Sensacionales" (libros vaqueros). Prueba de que en nuestro país no tiene el habito de leer y como dicen para el pueblo "Pan y Circo".

En los 90's se nota una naciente y pequeña industria nacional, algunas empresas como *Editorial Toukan*, *Editorial Vid* y *Editoposter* han dado cabida a talentos mexicanos. Varios autores como Edgar Clement, José Quintero, Sergio Pérez y José Luis Belmont, Jorge Break, Bachan, Arturo Vasquez, entre otros; empezaron a forjar un estilo mestizo, con influencias de otros países, que está saliendo a flote, para formar una nueva industria.

1.4. MANGA JAPONES.

Esta industria esta creciendo cada vez más, al año se venden aproximadamente 5 billones de mangas. Y hay manga de todo tipo y para todas las edades, preferencias y caprichos; en Japón existen 300 títulos diferentes de mangas que tratan de *Pachinko* (un juego mezcla de lotería, bingo y juego de casino). Hablando de comercialización, ha causado un impacto global en el gusto de los aficionados del cómic, marcando nuevas tendencias y hábitos de compra. En el presente capítulo hablaremos de todos los temas que trata el manga japonés y en el capítulo 3 de su comercialización.

2. DIFERENTES TEMAS.

Ahondando más en este genero de Manga japonés, a continuación veremos los diferentes temas que existen y para todas las edades.

2.1. MAS QUE SUPER HEROES.

La fragmentación y especialización de temas es tan extensa. Ya que existe una historieta para cada profesión, sexo y edad; hay tanto que, se podría pensar que lo que sigue es una historieta para cada individuo. La dificultad de tratar todos los géneros en profundidad no está solo en la variedad de la oferta, sino también en la abundancia de mezclas y combinaciones que hacen difícil clasificar muchos títulos, que resultan un "cómic de éxito", a menudo de acción o combinado acción y romance. Sin embargo, existen temas en los cuales podemos encuadrar a la mayoría como: Robots, románticas, Genero Negro, Deportes, etc. De las cuales hablaremos mas adelante.

Mientras que en los Estados Unidos, se ha explotado más el género de los superhéroes. Existe una progresiva agonía del mercado juvenil y adolescente y esto ha conducido a la pobreza de oferta. Esto, "es resultado de una crisis, de la misma manera que la variedad de colores resulta de un medio rico y próspero que trata de hacer negocio llegando a más lectores. El cómic japonés es fuerte y rentable y asienta sus bases en todos los universos de ficción imaginables"¹.

Es aquí donde empieza este fascinante mundo, donde veremos un poco de todo y para todos.

En lo primero que se piensa al oír hablar de cómics o animación japonesa es en robots, maquinarias diabólicas y engendros de ciencia-ficción. Y es lógico, ya que aquí en México, este tipo de material llego antes que otros géneros. Pero hoy en día ha evolucionado, es el género de los súper – robots, el pionero fue *Osamu Tezuka*. En 1951 creó *Atom – Taishi o Tetsuwan – Atom*. Nacido de un icono de la cultura popular de nuestro siglo. En Japón, un mito todavía presente en la vida cotidiana y en la publicidad. "En Estados Unidos, se programó la serie de dibujos animados de *Tetsuwan – Atom* con el nombre de *Astro Boy*"⁴ y hasta hoy el personaje es una leyenda e imagen de culto. *Tetsuwan - Atom* era un robot construido por el *Dr. Tenma* para sustituir al hijo que había perdido. De amable aspecto y dimensiones humanas, capaz de sentir como cualquier persona"².

Se publicó desde 1951 hasta 1968, y dio lugar a una de las primeras series de dibujos animados niponas, en 1963.

El gran competidor de *Tetsuwan – Atom*, en sus tiempos, fue *Tetsujin 28go* (El hombre de acero N°28) surgió en 1958 y duró hasta 1966.

Arquetipo del robot gigante controlado por un adolescente. Su historia narra como durante la II Guerra Mundial, el Instituto de Armas Secretas del Japón, planea la construcción de robots gigantes como armas para enfrentarse al enemigo, pero los robots eran destruidos por bombardeos americanos antes de que el proyecto llegara a prosperar.

Sin duda alguna, el que mayor huella dejó en el público fue *Mazinger Z*, con rasgos que recuerdan a *Tetsujin 28go*. Fue obra de *Go Nagai* y apareció en 1972 y 1973. Su adaptación televisiva en dibujos animados era mucho más extensa y levantó polémica por su supuesta violencia, que traía consigo "daños psicológicos".

Pero la reina de todos los robots simpáticos de la historia es *Arale*, creada por *Akira Toriyama* para su serie *Dr. Slump* en 1980. *Arale* es un robot con forma de niña.

Otro famoso fue *8Man* creado por *Kazumasa Hirai* en 1963. Que además de poderes y súper fuerza, podía cambiar sus rasgos, debido a la maleabilidad de su piel y a imitación de él sugieren personajes tan poderosos como *Ultra Man*.

Otro compuesto de hombre y máquina que marcó época fue *Cyborg 009* y *8-man* que representan un cruce entre robot y superhéroe.

"La variedad de máquinas; (mechas nombre que reciben en el Japón) se ha convertido en los superhéroes actuales del cómic japonés. Asistimos a una odisea futurista que atrapa a la sociedad. Sin embargo, estos *cyborgs* superheroicos, derrochan violencia y sangre, tratando de aplicar un cierto "realismo" al concepto de un ser sobre humano en guerra en el mundo real"³.

"La fascinación por la tecnología hace que incluso series donde el protagonismo está reservado a seres humanos, los diseños de máquinas ejercen una influencia decisiva para el éxito"⁴.

Claro que no todos los superhéroes japoneses son de origen tecnológico. Ya que hubo creaciones antes de la II Guerra Mundial, que podrían considerarse superhéroes, se trataba de justicieros superpoderosos que defendían a la sociedad de las fuerzas del mal. Es así, como podemos ver que la ciencia-ficción, ha dado para mucho más que robots.

Las historias de contacto con razas extrañas son otra fase de los cómics japoneses y tienen un buen punto de partida en *O-Man*, serie aparecida en 1959 y narra el encuentro catastrófico entre los *O-Man* y la raza humana. "Que aunque no son seres de otro mundo, esto no impide que la serie sea un serio

precedente de las historias de ciencia-ficción con invasores extraterrestres (choque de culturas)"s.

También de las experiencias extraterrestres surgen otro tipo de historias, como las románticas, lo que viene a dar origen a un subgénero sentimental, descrito como chico se enamora de un ser extraterrestre.

Lamu es un claro ejemplo; comedia sobre un estudiante japonés que es acosado por un extraterrestre. Esta serie fue el primer éxito, debutó en 1987, en una revista para chicos.

También de una situación fantástica parte de una chica encantadora que sale de un vídeo para ayudar a un estudiante que lucha contra un amor mal correspondido, es una comedia tierna, poniendo más atención en el romance y en el vestuario de los protagonistas". *Masakazu Katsura*, autor de *Vídeo Girl Ai*.

"La ciencia-ficción más pura y dura, es aquella que se desarrolla a miles de años luz de nuestro planeta y que se ambienta en naves espaciales silenciosas como coches de lujo, tiene su padrino en *Fushigina Kuni no Putcha* (Putcha en el Mundo de las Maravillas, aparecida en 1947), obra de *Fujikiro Yokoi*, y a su muerte continuada por *Tetsuo Ogawa*'s.

Sin embargo, el gran maestro de los viajes al espacio corresponde a *Reiji Matsumoto*, que es considerado uno de los autores más importantes de cómic japonés y han sido las grandes sagas de ciencia-ficción las que le han dado mayor fama. Y mucho más por ser adaptadas en series de dibujos animados para TV. Utiliza en sus historias profundidades sobre el universo y combina la aventura y el romanticismo. Además, *Matsumoto*, está reconocido como uno de los primeros grandes talentos en el diseño de máquinas, vehículos, aviones y todo tipo de artilugios tecnológicos.

Dentro de la ciencia-ficción podemos hablar de un subgénero las historias de adolescentes con poderes psíquicos.

Mai, fue una de las primeras series en llamar la atención de los lectores occidentales, en los años ochenta, sin duda gracias "al estilo "americano" de *Ikegami*, que rompía los prejuicios establecidos sobre el cómic japonés de personajes con los ojos grandes." *Mai*, se ha hecho con un cierto culto que ha alentado la realización de una versión filmica. *Mai*, es un compendio de clichés. Se trata de una estudiante, que es el ser más poderoso del mundo, gracias a sus poderes psíquicos. Una organización secreta, trata de utilizarla como molde para reemplazar a la raza humana.

Los enfrentamientos psíquicos no requieren ni texto ni diálogo y así el lector se enfrenta a decenas de páginas mudas donde toda la información cae en un dibujo que, exige una lectura atenta donde se explica o que sucede.

Pero el papel más importante en esta crónica de adolescentes con poderes mentales le corresponde, al autor *Katsuhiro Otomo*, con *Domy* (pesadillas) en la cual plantea un enfrentamiento entre una fuerza malvada y otra generosa. La maldad se condensa en la figura de un anciano; y la bondad en una niña. Ambos tienen poderes psíquicos irresistibles, que al luchar contra los humanos, producen sangrientos efectos. El duelo entre el anciano y la niña acabará, en una catástrofe. En *Akira* se retoman los poderes psíquicos latentes y su exhibición es más amplia y compleja. Hay adolescentes, experimentos secretos del gobierno, bandas callejeras, satélites artificiales asesinos, ejércitos movilizadas, un neo – Tokio; futurista cargado de malos presagios revelan a un dibujante de los más brillantes artistas viñeteros mundiales. *Akira* fue convertida en película en 1987.

La fama de *Akira* fue, el principal motor de la "invasión japonesa". Se ha publicado en color, cuando la obra original es en blanco y negro. El color es el precio que pago *Akira* por su condición de pionera. "Akira es uno de los pilares capitales sobre los que se asienta el cómic japonés".

2.1.1. MUCHO MAS QUE UN GENERO.

Como ya hemos visto, dentro de la producción japonesa hay diferentes géneros; la fantasía heroica, la comedia estudiantil, las historias de demonios y sangre.

Desde el inicio de la creación de mangas, no se ha tratado tan solo de contar historias en las que las máquinas formarán parte central del argumento. Es un intento por reflejar la propia ansiedad humana de creación. La mejora de la realidad a través de la tecnología.

Ya desde los comienzos del manga, podemos encontrar una obra tan clásica como fundamental, *Tetsuwan Atom (Astroboy)* de *Osamu Tezuka*, este deseo del hombre de crear una máquina perfecta, poderosa, más avanzada incluso que el propio hombre. Una máquina, autónoma, que sea capaz de realizar todo aquello que no podemos hacer, ya sea volar, viajar a gran velocidad o conseguir un poder destructivo mayor que el de los oponentes.

Con el tiempo, la forma de entender esto ha ido variando, y con ello el amplio mundo de los robots (mechas) ha ido logrando sus propios matices según la época. En los comienzos de los años 60's y antes en los 50's, todo tenía un carácter imaginativo y fantástico. Casi como los cómics de ciencia-ficción

americanos. Todo se disfraza con las ideas más impensables o inalcanzables, aunque con el tiempo se hayan revelado muchas de ellas. Es también una época de preocupación social y política. Tras todas esas apariencias fantásticas se esconden muchas veces cuestiones morales, ideológicas, propuestas sobre las dudas fundamentales de la existencia.

Esto deriva hacia todo un subgénero, el de los robots gigantes. Invariablemente el esquema de producción acaba por tender a un estándar: Una amenaza, una poderosa máquina en manos de un niño o un joven (¿la esperanza de las nuevas generaciones?), y una lucha siempre constante, pero siempre victoriosa, contra el mal. Es obvio que en este esqueleto tan básico se introducen multitud de variantes y pequeños detalles, pero el trasfondo es siempre constante. Historias simples de guerra fría, de buenos y malos.

Que poco a poco harían evolucionar el género hasta lo que es hoy. *Go Nagai, con Mazinger Z*. Cuando en septiembre de 1972 apareció por primera vez. Fue entonces cuando entraron en escena unas situaciones más adultas. Los protagonistas ya eran jóvenes más que niños y se mezclaban tramas más complejas de conflictos personales, sentimientos y sobre todo una violencia más cruda. Siguen existiendo malos y buenos.

Pero en los años 80's la situación mundial cambia. Cada vez los enemigos son menos evidentes; es por eso que la acción se traslada al espacio, abandonando los problemas 'locales' de la Tierra. Todo adquiere un matiz épico decadente, los *mechas* se vuelven poco a poco más potentes. De esta época son historias tan importantes como *Gundam* o *Macross* (y su occidentalización remezclada *Robotech*). La acción reúne a las más avanzadas máquinas y a personajes llenos de confusión interna.

Muchos factores devuelven al género a la realidad de la Tierra cuando, a finales de los 80's y en los 90's, la situación de la carrera espacial parece mostrarse como una puerta aún demasiado lejana, y los problemas que aún parecen plagar la Tierra son sin embargo posibles de atacar poco a poco. Es decir, el género se renueva; aparecen nuevas historias, nuevas situaciones en el género de la ciencia-ficción. Y con ellas, rehacer los diseños mecánicos desde el principio. Todo se vuelve más realista, más posible. Los *mechas* dejan de ser gigantescas máquinas torpes y colosales; para dar paso a pequeños inventos, basados incluso en tecnologías actuales.

Hoy en día el camino se rompe, se separa en infinitas posibilidades. Series de tono épico, con robots de diseño barroco conviven con historias cibernéticas de inteligencia artificial, o diseños innovadores, se codean con modernos clásicos. Y no faltan las repeticiones de las mismas historias, desde la perspectiva de *evangelion*.

2.1.2. MI MAQUINA ES MAS GRANDE QUE LA TUYA

El trabajo de los ingenieros de la animación, es una tarea difícil, ya que la construcción de la máquina perfecta con la que se defenderá a la Tierra o con la que se invadirá pasa por muchos momentos, pero quizá lo más importante se puede resumir en el aspecto externo y los avances tecnológicos internos.

Sin duda necesitamos construir el robot, la nave, el coche o el tanque; no solo más potente y rápido, sino el más bonito. Y la principal razón es el público. Un buen *mecha* tiene que ser atractivo, y tiene además que entrar dentro de la ambientación de la serie.

El aspecto del robot es importante también para asustar al enemigo. Tanques con dos cañones. La impresión que causa en el otro ejército que al momento piensa que nuestro tanque es mejor que el suyo. Tiene que ser el bicho más feo y agresivo. Los trajes deben ser muy atractivos. Si la situación lo requiere, una armadura de batalla puede tomar apariencia de minifalda: todo es cuestión de ambientarse en el guión.

La parte técnica es también importante, porque no es suficiente con el aspecto externo. Utilizar los más novedosos adelantos, incluso inventarnos lo que haga falta. Los diseños varían con las modas y no siempre lo más grande es lo mejor. Esto se convierte en una obsesión, conseguir algo de apariencia razonable pero más poderoso que nada conocido.

2.1.3. ROBOTS DE VERDAD

Es bastante evidente que *Mazinger* y similares gigantes no son reales. En primer lugar, tales colosos caerían por su propio y abrumador peso.

Pero hay otros robots en el mundo del manga, que son medianamente realizables. Es habitual que la inspiración se produzca a partes iguales entre la realidad conocida y la imaginación del autor.

Los robots reales de hoy en día tienen una aplicación muy distinta. Por lo general, todos están en ambientes industriales, fábricas y consisten en brazos articulados fijos en el suelo y con un elemento en su extremo. Una pinza, un soldador, etc. También existen otro tipo de robots móviles, sobre ruedas, para transporte.

Hace muy poco, dentro del campo de la investigación o como juguetes han aparecido algunos robots parecidos al anime. Pequeños coches programables,

capaces de memorizar un camino y con algún mecanismo articulado, más recientemente una especie de perrito cibernético.

Hasta ahora llevar a cabo un robot / armadura sólo tenía una dificultad, incluir en el un generador, porque no se vería bien tener uno de estos gigantes con un cable.

No cabe duda que el hombre inventa nuevas cosas, pero jamás será superado por las máquinas, que inventa para su ayuda y entretenimiento.

2.2. EL GENERO NEGRO.

Otro género, es el género negro. En Japón las historias policíacas siempre son actualidad, vestidas con ropas de la *yakuza* (mafia).

El clásico género negro japonés, es, *Golgo 13*, creado en 1969 por *Takau Saito*, para una de las primeras revistas destinadas al público adulto, *Big Cómic*. *Golgo 13*, es el perfecto asesino y es más máquina que el mismo *Tetsuwan - Atom*.

“Los japoneses descubrieron la popularidad de los héroes asesinos y amorales, el atractivo del despiadado, años antes de que los superhéroes de escopeta recortada, invadieran los cómics books americanos. *Golgo 13* se convirtió, en un héroe de nueva estirpe para la juventud nipona”⁹ (con trasfondo moral) abundante en dramatismo.

Otro mítico personaje surgido en la misma época que *Golgo 13* representa la versión ligera del género, *Lupin III*. La intriga se mezcla con el humor, fue creado en 1967 por *Monkey Punch* (seudónimo de *Kazuhiko Kato*), también para una revista de adultos, *Manga Action*. Esta historia, esta llena de erotismo, sexo y picardías. Tubo tal éxito que fue adaptada a dibujos animados y en 1979, *Hayao Miyazaki*, el más prestigioso director de animación japonés del momento, realizó *Lupin III: el castillo de Cagliostro*, un largometraje. (con cuerpos femeninos, sueños de adolescentes/ adaptación a dibujos animados).

También otro tema que ha tenido mucho éxito es el criminal. Primero con *Cat's Eye*, historia de tres ladronzuelas y posteriormente con *Cazador*, que relata las andanzas de un detective privado que sólo acepta como clientes a hermosas jovencitas de las que intenta obtener favores sexuales, historietas que combina la acción con el humor y exhibe un dibujo que se recrea con cuerpos femeninos. “Además de su adaptación a dibujos animados, *Cazador* también ha sido convertida en película de imagen real, con la estrella *Jackie Chan*.”¹⁰ En la crónica

de la *yakuza* destacan series que incluyen cierta sobriedad documental al tiempo que plantea una suerte de existencialismo.

Otra obra de este mismo género es, *Crying Freeman*, que presenta dos personajes peculiares. *Emultino* que es una pintora de 29 años todavía virgen y Yo un asesino que exhibe sus emociones. *Emu* fue testigo de un asesinato y *Yo* la quiere matar, pero ella, le pide que antes de acabar con ella le haga el amor. Así es como violencia y sexo desarrollan una historia.

En otra serie, "*Santuario* la trama mafiosa se expresa con argumentos políticos. Se trata de una alegoría de la lucha de lo nuevo contra lo viejo"¹¹. Es una historia opresiva y densa, pero a la vez una emotiva historia de amistad. Es el ejemplo de cómic japonés adulto que derrama acción, intriga, sexo y violencia. *Santuario* resulta una de las historietas japoneses más recomendables para el principiante que busque iniciarse en lo japonés.

2.3. CLASICOS DEL JAPÓN

En E.U. son *el Llanero Solitario* y *Cisco Kid*, héroes del Oeste con mano rápida para desenfundar su pistola; en España, el *Capitán Trueno* y el Guerrero de Antifaz, Caballeros de larga espada y más larga nobleza; en México, Kaliman y en Japón, *samurais* y *ninjas* son los protagonistas del *jidaimono*, un género popular que narra hazañas del pasado. Cada país tiene su propia épica, más o menos intransferible, y el talento nacional es fácil de encontrar en series de cómics y personajes populares. Los héroes tradicionales japoneses han sido siempre atractivos para el extranjero.

"Antes de la II Guerra Mundial ya existían cómics de *samurais* en Japón, y la ética del *bushido* fue un arma propagandística en el país movillizado. Pero cuando los cómics de *samurais* reaparecieron tras la guerra, algo había cambiado"¹².

"*Akado Suzunosuke* apareció por primera vez en agosto de 1954. Su creador fue *Eichi Fukui*, pero murió antes de poder realizar la segunda historia, con lo que la serie pasó a manos de *Tsunayoshi Takeuchi*"¹³. El interés principal de la serie estaba en las peleas de espadas y en las técnicas y se observaba una perspectiva deportiva.

En la misma línea estaba *Tenpei Tenma*, que apareció en 1957, obra de *Taku Floire* (un samurai herrante sin amo).

Dos hombres marcaron el terreno del *Jidaimono* fueron *Goseki Kojima* y *Sanpei Shirato*.

Este último, auténtica leyenda viva del cómic japonés. En 1959 consiguió un enorme éxito en el *Kashibon manga* con *Ninja Bugeicho*, serie de la que se publicaron 17 libros hasta 1962. El título se reeditó en 1966 para el mercado de venta al público. Ambientado en el período de (1560 – 1588) retrataba traumáticas relaciones humanas y sociales, movimientos de masas, revueltas campesinas, sangrientas batallas y amor en medio de sangre. El siguiente golpe de *Shirato*, fue *Sasuke*, aparecida en septiembre de 1961 en la revista *shonen*. El relato era una historia de *ninjutsu* (el arte de los ninjas).

El tercer pilar de la obra *jidaimono* de *Shirato* es *Kamui*, cuya primera parte, *Kamui Den*, apareció en 1964. En esta historieta aparece una considerable cantidad de personajes de todos los círculos sociales durante unos veinte años a mediados del siglo XVII para presentar una histórica “novela – río” con tintes de denuncia del sistema de clases y de la opresión que los *samurais* ejercían sobre los campesinos.

En 1970 surgió un gran clásico del cómic japonés, *kozure Okami* (Lobo y cachorro, obra de *Kazuo Koike* y *Goseki Kojima*, que se extiende más allá de 8,000 páginas, fue uno de los primeros cómics japoneses publicados en Estados Unidos durante los años ochenta, vendió cinco millones de copias y se llegaron a filmar hasta seis películas de imagen real basadas en ella, una serie de televisión, varios discos y todo tipo de productos relacionados ambientado en el período de Estado.

Otro gran maestro del *jidaimono* es *Hiroshi Hirata*. El mestizaje del *jidaimono* con otros estilos. “Particularmente, es el experimento de *Ken Tsukikage*, un autor especializado en *samurais* que en *Tozoku Toshin Shikirogaro* (1981, El guardia ladrón a la caza del maniaco sexual) sube de tono las hazañas de esgrima para parir el porno – samurai. El espíritu samurai se ha trasladado a series de *yakuza* y de deportes”. De los cuales hablaremos en el siguiente apartado.

2.4. DEPORTES.

Las historietas de deportes, son un género que suele ponerse en lo alto de las listas de ventas. Son muchos mas los lectores que los practicantes.

Las historietas de deportes tradicionales japoneses (judo, karate, etc.) al tomar estas disciplinas como parte importante de la cultura de Japón, los dibujantes y guionistas, crean series llenas de acción.

También existen series de deportes “modernos” (béisbol, boxeo, tenis, voleibol, también baloncesto y fútbol). “Las series de deportes originales tenían un dramatismo exagerado. Se exaltaba el sacrificio, el espíritu de grupo, la entrega heroica hasta el último aliento, el enfrentamiento en la cancha y la nobleza del

sufrimiento. Los extremos a los que se podía llegar en el entrenamiento o, ya en juego, en la competencia, no tienen ningún pudor por mantenerse dentro de los límites de la capacidad humana¹⁴. Lo único que se persigue es el triunfo o la derrota (o una mezcla emotiva de ambas emociones). Con el paso de los años, las series han evolucionado hacia comedias románticas, donde lo que importa son las hazañas deportivas del héroe como sus hazañas sentimentales. Aunque esto no es motivo para variar el contenido hiperbólico del rendimiento deportivo de los protagonistas de estas historias, que siguen llegando a extremos sobrehumanos para vencer. En México no tenemos una tradición de historietas deportivas, tan amplia como en Japón.

Del deporte nacional del Japón (el béisbol) surgieron varias series, la pionera fue *Chikaino Makyu*, creada por el guionista *Kazuya Fukumoto* y el dibujante *Tetsuya Chiba* en 1961 para el semanario *Shonen*. En estas series se trata de exagerar las cualidades deportivas de los protagonistas, con lanzamientos especiales o hasta milagrosos y mágicos, en los cuales se enfrentan campeones de otros países con los de Japón y después de mucho esfuerzo y sufrimiento, salen victoriosos.

Una de las más famosas series de béisbol fue: *Kyojin no Hashi*. Creada en 1966 por *Ikki Kajiwara*. En esta historieta se reúnen todos los recursos de los que dispone la historieta para exacerbar los instintos del lector y además añadía una ración de morbo. "Las pupilas de los jugadores albergan hogueras encendidas de pasión, las bolas se deforman en el aire, como rindiéndose a la violencia de su vuelo, los bates se doblan elásticamente y la sangre, el sudor y las lágrimas son el caldo que alimenta a los jugadores"¹⁵.

Durante toda la serie, se preparan los competidores con entrenamientos duros para llegar al enfrentamiento. Siendo estas historietas, todo un melodrama, ya que narran los problemas más comunes con un toque de exageración.

"Al género deportivo pertenece una de las más memorables series de la historia del cómic japonés: *Ashita no Jo* (Joe del mañana)"¹⁶. En esta historia todos los tópicos del cómic deportivo son muy naturales. De la misma manera que los héroes japoneses, a diferencia de los americanos, no suelen ser hombres musculosos, perfectos e infalibles, sino adolescentes temerosos y dubitativos, que tienen sus altibajos, que pueden ser derrotados y quedar lesionados en alguna competencia, siendo esto motivo para dejar su carrera como competidores, pero seguir dentro de los deportes, como entrenadores y llevando a sus equipos a la victoria.

"*Ashita no Jo* apareció en el semanario *shonen* entre 1968 y 1973, y sus autores fueron *Asao Takamori* (guionista) y *Tetsuya Chiba* (dibujante). *Chiba* es uno de los más grandes dibujantes de deportes del Japón"¹⁷.

Otras series de deportes destacadas han sido: *Tiger Mask* (de *Ikki Kajiwara* y *Naoki Tsuji*; el tema es la lucha libre *football Taka* (de *Noboru Kawasaki*, ambientada en el fútbol americano); *Esu o Nerae* (de *Sumika Yamamoto*, una serie de tenis para niñas) o *Attack No.1* (de *Chikako Urano*, una serie de voleibol también para niñas). En los últimos años, una de las series de más éxito es *Slam Dunk*, de *Takehiko Inoue*, ambientada en el mundo del baloncesto (uno de los deportes que intentan implantarse artificialmente en Japón) y con importancia destacada del romance.

2.5. NIÑOS, TERROR, MITOLOGIA, SEXO Y EL SENTIDO DE LA VIDA.

Una de las series de más éxito en Japón es Sr. Veterinario de *Noriko Sasaki*, para hablar sobre las variedades que existen, además de géneros más o menos universales, como el policiaco , el histórico, los héroes justicieros y la novelita rosa. También existen cómics de oficinistas, de cocineros, de *mah jongg* (un juego muy popular).

Hasta el momento no hemos mencionado los cómics de guerra. Este género, que gozó en todo el mundo de éxito en algún tiempo. En Japón, tras la derrota en la II Guerra Mundial, los cómics militares no habían prosperado. En general, se considera de mal gusto la exaltación del espíritu bélico imperialista y los pocos cómics de este género suelen adoptar un tono pacifista y antimilitarista, subrayando los sufrimientos y horrores del conflicto. Se establecieron modelos mediante historias cortas, de historieta bélica con narrador neutral. Lo importante es el drama personal de los soldados, actores de la obra, en lugar de la cuestión nacional.

Otro de los géneros clásicos de la ficción popular y que se considera universal, es el *western*. Sin ser de las más abundantes, las series de vaqueros también han existido en Japón.

En cuanto a las series de animales, hoy completamente olvidadas en Occidente, la tradición nipona moderna arranca a partir de *Osamu Tezuka* y su *Jungle Tarei* (1950). Un género que hoy en día sigue siendo explotado, más por los dibujos animados que por el manga.

"*Jungle Tarei* (El emperador de la Jungla) apareció por primera vez en 1950. Su adaptación televisiva significó la primera serie de dibujos animados a color producida en Japón, el 1965".¹⁸ *Jungle Tarei* ha vuelto a ser actualidad con el estreno de *The Lion King*, una producción de *Disney*, en la que se detectan semejanzas con la obra de *Tezuka*. Ya que el protagonista es un león criado entre

seres humanos que, de vuelta a la naturaleza, se erigía en un gobernante con una personalidad que recogía la herencia salvaje y civilizada a la vez.

"*Kibao (Rey Kiba)* fue el mayor éxito de *Kyuta Ishikawa*, el principal especialista en manga de animales en Japón, se publicó entre 1965 y 1966 en el semanario *shonen*".¹⁹

Los cómics sobre profesiones tampoco son nada raros en Japón. En general, se tienden a repetir esquemas ya presentes en las series de deportes. Sacralización del tema central; exageración dramática de rasgos y sentimientos del protagonista, especialmente cuando entra en acción; abundancia de "maestros misteriosos y campeones míticos en el reparto de las series. *Jo Biggu* es el autor que mas ha explotado este terreno. En sus obras a tratado a fotógrafos, empleados de salas recreativas y cocineros".²⁰ Precisamente una serie protagonizada por un cocinero fue la que más fama le dio. *Hochonin Ajihei (Ajihei el cocinero, 1973 - 1977)*.

Aunque también reflejan al ambiente laboral, muy distintos de estos mangas de profesión son las historietas dedicadas a la agobiada existencia de los oficinistas. Hablamos ahora de un tipo de cómic caricaturesco, publicado a veces en revistas y periódicos, estos cómics tratan con humor (tal vez negro) la miserable existencia de los empleados de grandes corporaciones en Japón. Los protagonistas normalmente carecen de expectativas profesionales o personales, y resultan poco menos que herramientas para el funcionamiento correcto y rentable de la empresa. La crueldad de los cómics de oficinistas todavía parece recrudescerse cuando caemos en la cuenta de que se trata de historietas de humor. Uno de los mejores exponentes de este tipo de historietas es el autor *Sanpei Sato*. La actividad económica también llega al cómic en obras como *Japan Inc.*, que examina la economía y el comercio japonés de una manera divulgativa.

Este tipo de historietas, no tiene tanto éxito como, las de ciencia-ficción o deportivas, ya que la gente esta tan acostumbrada a su vida cotidiana que, lo que quiere ver es algo diferente a lo que es, como con los programas de TV (diferentes a la vida de cada persona).

Hay que señalar que las historietas como medio de comunicación son utilizadas en Japón para muchas aplicaciones que las simples narraciones ficticias de entretenimiento. Es decir, los japoneses comprenden lo que el hombre occidental lleva cerca de un siglo sin discernir: que las historietas no son infantiles como medio, sólo en la utilización que masivamente se les ha dado hasta ahora.

"Una de las mas curiosas especializadas que ofrece el cómic japonés es el manga sobre juegos. No hablamos de videojuegos o juegos de ordenador. Nos referimos a juegos tradicionales o entretenimientos populares",²¹ los japoneses

han desarrollado títulos basados en el *pachinko* o el *mah jongg*, que es parecido al *pinball*; se practica con unas fichas semejantes a las de dominó. "Viendo los juegos de perspectiva, la composición, el ritmo y la pasión aplicados a este subgénero se aprecia mejor la imaginación y recursos de los artistas japoneses, capaces de poner drama y dinamismo incluso a este tipo de historietas.

El terror es otro género universal que cuenta con buen número de seguidores en Japón". Y llamamos "de terror" a esas historias protagonizadas por el hombre lobo, Drácula y sus socios aunque a veces no asusten mucho tendremos que hablar del manga de fantasmas, demonios y parapsicología. El fruto que da este fértil árbol tiene más de extraño que de pavoroso. Es el caso de Shigueru Mizuki, auténtico maestro de las historias de espíritus. Otras historias basadas en las mitologías y temores populares y practicando siempre una ingeniosa ironía, producen un resultado conmovedor. Estas historias, son luchas a favor de la humanidad contra los monstruos más extravagantes que pueden imaginarse: multitud de demonios, brujas, figuras semi – mitológicas y por supuesto, los clásicos *Frankenstein*, Drácula, etc. Y se mezcla de terror con lo grotesco.

Otro autor clásico, *Sanpei Shirato*, a quien conocemos por sus legendarias historias de *ninjas* y *samurais*, produjo uno de los más eruditos cómics mitológicos de las historias: *Bacchos* (1976 – 1978), dirigido al público adulto, desarrollaba toda una serie de teorías antropológicas, sociológicas y religiosas a través de una historia repleta de ambigüedad sexual y repugnantes episodios escatológicos. Del mundo de los demonios también ha echado mano el brutal *Go Nagai* (autor de *Mazinger Z* y *La escuela Indecente*). *De vilman*, creado en 1972, hizo por la violencia y la carnaza. En los cómics lo mismo que *La escuela indecente* había hecho antes por el sexo y la grosería – *Nagai*, su talento reside en conmovier los escenarios por los que se mueve. Otra obra, es *Horobi*, creada por *Yoshihisa Tagami*, es una serie de acción y terror sirve como ejemplo perfecto de la capacidad de los japoneses para aprovechar el acervo popular de tradiciones, mito y religión y presentarlo en forma de trama misteriosa, para desembocar en uno de los argumentos favoritos: fuerzas ocultas (demoníacas) y organizaciones secretas (políticas, religiosas, económicas).

Vagas raíces mitológicas tiene la serie que tal vez merezca el título de "más representativa de los años 80s. *Dragón Ball*, creación de *Akira Toriyama*, inicia su publicación en 1984 en *Shonen Jump* (la revista mas vendida del mundo) se basa remotamente en la leyenda china del rey Mono.

Toriyama inicia la historia como una combinación de aventura y algo de humor. A medida que avanza la historia, el número de personajes se incrementa, las tramas se complican, *Goku*, el protagonista crece, se casa, tiene un hijo, su hijo crece, *Goku* muere (varias veces), entrena técnicas de combate con Dioses.

Dragón Ball, a sido una obra que ha ido creciendo de manera incontrolada (va camino a las ocho mil páginas) y, al tener una continuidad argumental, todo lo que llega a ella se acumula. Es uno de los mayores fenómenos viñeteros que hemos conocido. Sobre todo el pase de su serie de dibujos animados por la televisión desató un apasionado culto entre niños y jóvenes, que intercambiaban fotocopias, dibujos y cualquier producto relacionado con el personaje de moda. *Dragón Ball* se convirtió en una especie de obsesión editorial, que se empezó a publicar en otros países, el manga, llegó a reclamarse de tal forma, que ya era un éxito popular, las librerías especializadas, estaban llenas de jóvenes que esperaban cada nuevo número y se creó un público pasivo. (No se puede establecer comparación con ningún otro fenómeno parecido en su país de origen que llegó hasta México).

Dragón Ball ha atraído hacia los cómics a toda una legión de jóvenes lectores que, sin la obra de *Toriyama*, probablemente habrían ignorado por completo la opción viñetera a la hora de ocupar su ocio.

Acusada de violenta e inadecuada para los niños por las mismas voces conservadoras de siempre, que muestran más racismo que pudor, resulta gracioso comprobar que *Dragón Ball* transmite una serie de ideas o sensaciones relacionadas con la amistad por encima de todo, el amor a los demás y por la paz, la redención de los enemigos a través del amor, el ecologismo y otras cuestiones parecidas. *Dragón Ball* triunfa en México de manera moderada.

Por otro lado *los caballeros del Zodiaco*, que utilizan la mitología griega como decorado y ambientación básica. *Saint Seiya* (título original de los Caballeros) es un obra de *Masami Kurumada* publicada en Japón entre 1986 y 1991 que, triunfa en las pantallas de televisión (y, en las jugueterías) y provoca la demanda del cómic. Una serie de acción donde se exalta el sacrificio personal para mejorar, y donde un joven japonés se introduce en un panteón divino donde se superpone lo griego, lo romano, lo escandinavo, etc.

Hay que mencionar tres series de éxito ahora mismo en Japón que tienen lo oculto como tema, *ih!*, *mi diosa*, de *Kosuke Fujishima*, que tomaba una pizca de la mitología nórdica para hacer lo que no se le ocurrió a *Stan Lee* cuando soñó con *Thor*: construir una comedia romántica estudiantil. "El éxito ha sido alimentado también por la emisión de una serie televisiva de dibujos animados. Cuando cuentan con semejante apoyo es habitual que las ventas de las historietas se disparen".²²

Otra serie de éxito es, *Sazan Eyes*, creada en 1987 por *Yuzo Takada*, 3 por 3 ojos. Es una serie donde se desencadenan páginas de acción, aventura, romance, demonología y comedia.

Debido a las aparentes facilidades que encuentran en el sexo para deslizarse dentro de las series infantiles, juveniles, de acción o para niñas. Nos preguntamos con frecuencia ¿El cómic japonés es pornográfico? La respuesta es no. Lo que se ha visto hasta ahora es, levemente erótico, libertino. El cómic erótico japonés prospera a pesar de trabas legales.

"La Constitución japonesa prohíbe expresamente la censura. Sin embargo, el Código Penal, atendiendo a ese desdoblamiento entre principios y actos que tanto abunda en el ser humano, declara ilegal distribuir, vender o exhibir obscenidades. Esto se aplica a representaciones gráficas de los genitales, el acto sexual y la utilización de determinadas palabras".²³

Aunque el objetivo principal de esta ley son las revistas pornográficas, los cómics no escapan a la regulación. Por otra parte, la sociedad japonesa esta entre la modernidad y una cierta moralidad tradicional bien asentada, trata de imponer sus propias limitaciones, a través de grupos sociales que andan, en la búsqueda de material impreso que les pueda parecer ofensivo. "Por supuesto la industria viñetera japonesa tiene a estas alturas un peso económico muy considerable. Y lo que manda es el dinero, así que no resulta fácil tratar de destruir al monstruo cuando ha crecido hasta estas dimensiones y cuando autores como *Go Nagai* ayudaron a romper tabúes hace más de 20 años. Especialmente en *La escuela del vicio*, *Nagai* también es responsable de producir la primera serie de animación para adultos, *Cutey Honey*, en 1973".²⁴

Los cómics eróticos tendrán que llevar una etiqueta de advertencia en la portada. La cultura japonesa siempre ha disfrutado de una sana visión del sexo como fuente de diversión y entretenimiento. Recordemos también que uno de los temas que ha gozado de notable popularidad en las historias románticas femeninas ha sido el del amor homosexual entre muchachitos. Además autores de prestigio nunca han eludido el sexo en sus páginas.

"El cómic declaradamente pornográfico comienza a prosperar a partir de los años 70s, publicándose, en sus propias revistas, apartadas de las revistas estándar con material de acción y aventuras dirigido a chicos y adultos".²⁵

Los cómics eróticos japoneses a menudo envuelven sus exhibiciones en argumentos de cierto desarrollo: aventuras y tramas policíacas o de acción. Sin embargo, a la hora de entrar en materia, los requisitos legales obligan al autor a utilizar, metáforas y diversos mecanismos que resultan en tres particularidades, surgidas del esfuerzo por no enseñar nada pero dejarlo claro todo: en primer lugar, se buscan planos desviados de la acción, rostros sudorosos, bocas entreabiertas, dedos crispados sobre cortinas, charcos enigmáticos, todo menos el "zoom a los genitales" al que estamos acostumbrados; en segundo lugar, se hacen metáforas más curiosas con símbolos que el hombre, universalmente, ha

descubierto en la naturaleza, como son los nabos, las almejas, y semejantes; y por último, cuando la postura de los personajes ya no permite ningún tipo de ocultación o disimulo a menos que se trate de historietas surrealistas o de superhéroes el dibujante se limitará a dejar el hueco de lo que tenía que haber allí, en blanco o delimitado por una línea discontinua, o bien tapado por una escandalosa mancha negra.

Este es uno de los más chocantes efectos que se pueden encontrar en todo el cómic mundial. Así, vemos a mujeres con bocas entreabiertas que parecen estar tragando un chorro de luz, o a hombres desnudos que se dirigen frontalmente hacia el lector con un sospechoso vacío en el bajo vientre, como si fuéramos a encontrar la parte correspondiente a ese hueco.

Lo cierto es que, entre unas cosas y otras, el cómic erótico japonés concede algo más de importancia al guión que buena parte del occidental, lo que, combinando los planteamientos, a veces produce efectos más gratificantes. Sin olvidar el estilo gráfico, en el que encontramos a autores como *U - jin*, que se cuenta entre los más célebres del momento, hasta el punto de que sus historias han sido adaptadas en dibujos animados que tiene un estilo exquisito e ingenuo, con cierto aire de animación. Y así creo a un peculiar personaje erótico, *Toriyama no Benbei*, un hombre con dos personalidades. La pública es la de un alto ejecutivo frío y atractivo. La secreta, es un fanático de las computadoras, en donde ofrece servicios, para violar a cualquier mujer.

Todo el cómic que hemos presentado hasta el momento viene a ser lo que podría llamarse, "cómic comercial", producido por lo general bajo unas presiones industriales que obligan al autor a cumplir con las exigencias cuantitativas, sino también con exigencias cualitativas. En resumen, el cómic japonés es un cómic comercial, puramente mercantilista, o existe lo que los europeos quisieron inventar y definir, como "cómic de autor".

Artistas como *Masamune Shirow* o *Masashii Tanaka*, no se pliegan al estándar de montar un estudio y producir cierto número de páginas mensuales, de manera que sus obras se publican con cierta irregularidad, están a merced de su inspiración. La mayoría de las historietas japonesas se identifican con una firma personal, aunque estén producidas por un equipo de profesionales anónimos. El hecho de llevar una firma no es la que define al cómic de autor.

El señor *Tezuka*, no satisfecho con sentar las bases narrativas y gráficas de la industria viñetera japonesa de los últimos cincuenta años, no contento con desarrollar sistemas de productividad modernos que hoy alimentan al monstruo del manga, explorando todos los temas y campos concebibles, ni con levantar el negocio de la animación nipona que hoy invade el mundo, el señor, encontró ánimos, tiempo, energía y talento para concebir una obra verdaderamente

conmovera, original y universal: *Hintori* (Fénix). Es una historia de pasiones humanas y una lectura inteligente. No tiene un protagonista fijo. "La acción puede tener lugar en cualquier momento del pasado o en un futuro ficticio, pues la historia es más vieja que la humanidad. El nexo de unión es el Fénix, el pájaro con más caracteres divinos (Inteligencia, sabiduría)"²⁶. Es un símbolo de inmortalidad. Así, "Tezuka plantea las tragedias individuales de hombres que se lanzan en pos del Fénix, con afán de rebelarse contra su destino mortal".²⁷ (beber de su sangre para no morir).

"Los turbulentos años 60s, parece tienen intención de quedar para el futuro como enseñanza de la agitación juvenil en el siglo XX, tuvieron reflejo en uno de los artistas más reconocidos e influyentes de su momento, *shinji Nagashima*. Una trilogía titulada *Kiroi Namida* (lagrimas amarillas)".²⁸ *Nagashima* se lanzaba sin escrúpulos a la búsqueda de las cuestiones relevantes de la existencia, la juventud y el sentido de la vida, con personajes bohemios. A pesar de poseer una sólida formación en el cómic comercial, *Nagashima*, al igual que otros maestros internacionales de la historieta autobiográfica, optaban por un estilo alejado del realismo que viene a ser la norma en el cómic japonés.

Otra obra de tema autobiográfico es *Hadashi no Gen* (Gen descalzo), escrita por *Keiji Nakazawa*. En esta obra narra lo ocurrido el 6 de agosto de 1945, en Hiroshima, lo que paso esa mañana, le dio tema para llenar páginas y páginas relatando los horrores de la radiación y de la bomba atómica. El autor revive la trágica experiencia de la caída de la bomba atómica, la aniquilación de edificios y personas aunque el estilo es simpático e ingenuo, muestra con crudeza extrema los hechos y la voluntad de vivir de los sobrevivientes.

Esta obra ha sido difundida por todo el mundo, como manifiesto pacifista y cultural, promocionada por organizaciones internacionales (existe un Proyecto *Gen* dedicado a la divulgación de este trabajo), lo que la convierte en uno de los primeros mangas publicados fuera de Japón, sin ser tan comercial.

"*Yoshiharu Tsuge*, cansado de trabajos convencionales se lanza a la experimentación con una historieta, *Numa* (El hombre superficial), con la que se separa de la producción comercial. *Tsuge* entra en un campo, filosófico y experimental. La postura de este autor es un tanto radical, por su valor para llevarla efectivamente a la realidad".²⁹

Jiro Taniguchi es un autor que ha probado hasta narraciones prehistóricas, pasando por biografías de escritores clásicos. Una de las obras más peculiares es, *El paseante*. Esta obra, exige paciencia y cierto afán de relajación en el lector, ya que uno lee historietas para emocionarse con las aventuras o excitarse de cualquier modo. Y esta obra, hace lo que su título sugiere: pasear.

Tranquilamente, recorre la ciudad, contempla los árboles, las nubes. Las páginas suceden en silencio, esté, es una muestra de cómic costumbrista o cotidiano.

Por último, mencionaremos un género universal, con pocos representantes y poco comercial. "En Japón existen varias obras sobre experiencias profesionales de *mangakas* (historietas), pero tal vez la más célebre sea *Manga Michi* (el camino de cómic)",³⁰ esta historieta, nos cuenta del nacimiento de la vocación del autor, su acercamiento a la industria, al tiempo que hace una crónica de los años claves en el desarrollo de la historieta japonesa y compone un retrato de familia de la generación que alumbró la historieta moderna nipona. Lo peculiar en esta obra, es que aparecen héroes que ya se han mencionado durante estas páginas: *Osamu Tezuka*, *Shotaro Ishimori*, *Fujio Akatsuka*, etc.

2.6. HISTORIETAS PARA MUJERES.

Por poner algunos ejemplos, en España tuvimos Esther. En Estados Unidos hubo colecciones femeninas hasta los años 50s. En Europa había cosas como *Yoko Tsuno*. Los británicos también tuvieron *Gira*. Y en México, ni hablar, ya que no había de este tipo de material. Pero casi todo eso hoy es historia, y el cómic occidental ha renunciado de manera alevosa a la mitad de su público potencial. En Japón, por el contrario, las historietas para chicas han ido prosperando cada vez más, el estupor llega cuando se observa que las mujeres, no contentas con leer historietas, también las dibujan, hecho insólito en el mundo occidental. Los cómics femeninos estratificados por edades llegan a las mujeres de todas las edades, desde niñas hasta amas de casa (como las telenovelas en México). Aunque los títulos más vendidos alcanzan "solamente" entre uno y 2.5 millones de tirada, sin olvidar que las mujeres también leen revistas para chicos o no específicamente femeninas.

"Al examinar los cómics para chicos, y especialmente los deportivos vemos, que la exaltación de rasgos aparentemente "viriles", como la violencia, la agresividad o el sacrificio heroico, se enfatizan sin ningún límite, en las historietas para chicas hemos de advertir que también se trata de historias exaltadas. En este caso se exaltan otras cosas: la dulzura, el amor, los sentimientos, el romance y las angustias cariñosas".³¹

"*Machiko Hasegawa*, una de las primeras mujeres que dibujó cómics en Japón, no es considerada el brote aislado y precoz en un mundo en el que todavía existía una mentalidad y maneras masculinas. En la posguerra lo habitual era que los cómics para chicas fueran dibujadas por hombres".³² Una de las series más importantes de la posguerra fue *Anmitsu Hime* (princesa *Anmitsu*), obra de *Shosuke Kuragane*. La serie intentaba levantar la moral a los niños que sufrían privaciones y el azote de la miseria tras la derrota, mostrándoles un mundo

maravilloso. Esta serie fue uno de los mitos del cómic femenino. Sin embargo, el punto de partida para el *shojo manga* o cómic para chicas, se suele establecer en *Ribon no Kishi* (1953, La princesa Caballero) del maestro *Osamu Tezuka*. Tenía su característica narrativa impulsiva, su dinamismo gráfico y su agilidad argumental. Tiene una protagonista bisexual, uno de los rasgos más repetidos en el cómic japonés desde entonces: la ambigüedad sexual de los héroes (*Ranma ½* éxito de la actualidad en varios países) se hizo presente en las historietas.

Otra historia es la de la hija de un rey, que necesitaba un heredero masculino y para que su hija pudiera ascender al trono, sus padres la crían como chico, manteniendo en secreto su verdadero sexo. Así esta chica, lleva una doble vida. Actuando en público como el príncipe valiente y en privado como muchachita que ansía ponerse vestidos y amar a un joven apuesto. *Ribon no Kishi* introduce en el *shojo manga* el vértigo que empezaba a acelerar las historietas de chicos, y además otorga a las viñetas femeninas el modelo de la historia larga continuada.

"A medida que los cómics para chicas empezaron a establecerse sólidamente y a prosperar, un número creciente de mujeres fue introduciéndose en el negocio, de manera que acabaron acaparando los títulos femeninos, lo que convierte al *shojo manga* no sólo en "historietas para chicas", sino también en "historietas de chicas".³³ (uno de los casos es *Candy Candy*, el *shojo manga* más conocido en el mundo, a través de su adaptación a los dibujos animados, que fue uno de los grandes éxitos de la animación japonesa en nuestro país). Hoy en día, las revistas "para chicas" también son leídas por hombres. Además, las revistas de chicos están llenas de series que muestran la combinación de muchos recursos y temas procedentes del *shojo manga*.

"En los cómics femeninos se produce una dulcificación de la realidad tan falsa y deformadora como lo es la brutalidad y crudeza habitual en las series de acción".³⁴ Todo es más exagerado. El amor, los sentimientos ocultos, frustrados o felizmente satisfechos, son los ejes alrededor del cual se mueven los argumentos. Si los chicos son máquinas de pelear, las chicas son máquinas de amar. Los estereotipos suelen situarse en países extranjeros, lo cual dan un toque de exotismo a la historia, al tiempo que la sublima y permite la aparición de abundantes personajes rubios. Todos los personajes de los cómics femeninos son bellísimos, tanto hombres como mujeres, y a menudo resulta difícil distinguir a los unos de los otros.

Las escenas de amor y los desnudos son admitidos en este tipo de cómics, siempre que se traten con suavidad y estén justificados. El amor homosexual, especialmente entre muchachos en internados europeos, ha sido, uno de los temas favoritos de las jovencitas japonesas, "como *juichigatsu no Gimunajumu*, publicada en 1971 en *Bessatsu Shojo Cómics*. En esta historia, se desarrollan tormentosas relaciones en un internado alemán, donde los chicos tienen un

aspecto angelical, que cuando se rodó una película basada en esta historia, los papeles de los muchachos fueron interpretados por chicas".³⁵ Esta historia se trata de "uno de los alumnos de cursos inferiores, esta enamorado de un alumno mayor, éste no corresponde a su amor y se suicida. Aparece otro personaje muy parecido al que se suicido y se convierte en el objeto de deseo. Y la historia se resuelve cuando este chico llega a la conclusión de que siempre estuvo enamorado del que se suicido, pero se sentía indigno de él porque un grupo de chicos lo había violado". Y así varias historietas que tratan de cómo es la vida en los internados.

"Este tipo de historietas con estudiantes que contradicen el modelo americano planteado por películas como *Porky's* no se considera ninguna afrenta moral o al buen gusto, ni tampoco motivo de escándalo. Mas bien recrudece el pálpito en el tierno pecho de las niñas niponas con perfecta naturalidad. Lo importante en estas historias, es la moda, ropas y peinados",³⁶ donde a veces se planifican páginas enteras con el único fin de exhibir con claridad el modelito de la protagonista. Así surge una narrativa vaporosa y poco coherente, más basada en la sugerencia y una suerte de lírica gráfica en la continuidad de acción y cuadros. Siendo punto clave de este genero y de todos los mangas, los ojos de los cuales ya se había hablado en el capítulo anterior.

2.7. DE BUEN HUMOR.

El género con el que más internacionalmente se identifica al cómic como medio es el humor. El cómic puramente caricaturesco también tiene su lugar en Japón. "Los inicios de *Dragón Ball* no regateaban la socarronería, antes de que *Akira Toriyama* derivase hacia una historia de proporciones bíblicas basada en combates de súper guerreros y amenazas cósmicas. Series como *Ranma 1/2* dan más importancia a los ejercicios de artes marciales y a las confusiones divertidas."³⁷ El humor está presente en las historietas japonesas, aunque no sea la base que manda la serie." Se trata de un grafismo con trazas de realismo. El humor resulta exagerado. De la misma manera que la acción es irracional y el romance resulta siempre muy sentido, el humor utiliza el sarcasmo contra todo lo que pueda ser motivo de risa".

Esto no siempre fue así. El cómic japonés, como casi todo el cómic de cualquier sitio que se dirige a un público infantil, manejaba un humor blanco e inocente hasta el advenimiento de una figura capital: *Fujio Akatsuka*. Dedicándose al cómic femenino. Este autor, llegó a todo tipo de lectores, sin importar la edad o la preparación intelectual. *Akatsuka* utilizaba el gag visual, al slapstick, y ridiculizaba sin contemplaciones la autoridad paterna o estatal. Su estilo gráfico también dejó un sello inconfundible en sus personajes, convirtiéndolos en caricaturas de la especie más radical. Su ilusión era hacer series cómicas y, se realizó en el momento en que público su primera obra (*Namachan* 1958).

"Las barreras que habían sido alzadas por estos humoristas fueron cruelmente pisoteadas por el autor *Go Nagai*, el hombre que hizo un imperio mas grande que su *Mazinger Z*";³⁸ este hombre produjo una serie de dibujos animados para adultos en 1973 (*cutey Honey*), que provocó una gran controversia. Pero la obra que le convirtió en el padre de todos los desmadres fue la polémica *Harenchi Gakuen* (la escuela indecente). *Go Nagai* conocía a los adolescentes. "En su *Harenchi Gakuen* los únicos deportes practicados activamente por los alumnos son los juegos de azar, y los estudios son menos importantes"³⁹ que perseguir a las chicas, organizar fiestas o emborracharse.

A raíz de este suceso, nace una figura que se hizo común en los cómics japoneses: "el joven obsesionado con el sexo (sin ir mas lejos, el Duende Tortuga de *Dragón Ball*) , la figura del adolescente que babea y se arrastra desesperado ante la posibilidad de atrapar una chica en ocasiones resulta exagerado." En 1968 y en *Shonen Jump*, la revista más vendida de Japón, y las Asociaciones de Padres decidieron lanzar una gran ofensiva para detener la vertiginosa degradación de las historietas que leían sus hijos. En la ficción, *Harenchi Gakuen* acababa en una batalla campal entre el colegio y las asociaciones de padres".⁴⁰ A partir de ese momento, el "todo se vale" se impuso en las historietas, y los desnudos, el sexo, la grosería y las atrocidades de cualquier género fueron ya permitidas.

"En la carrera por ser el más bárbaro, el triunfo fue para un personaje que cambiaría la manera de hablar de la juventud japonesa. *Gaki Deka* (el niño policía)"⁴¹ fue una de las series más populares de los años 70s.

Herederero de la tradición de *Gaki Deka*, *Akira Toriyama*, da todo un curso acelerado de humor escabroso en *Dr. Slump*, es una comedia del absurdo, donde conviven extravagantes personajes. La figura mas destacada es *Arale* , un robot con formas de niña. Pero el torbellino de invenciones estrafalarias de *Dr. Slump* no se puede inventariar: en lo sorprendente reside buena parte de su gracia.

El humor en el cómic japonés tiende a ser tan apabullante, la presencia de chistes escatológicos y sexuales hasta en las series infantiles no deja de ser en ocasiones chocante.

2.8. DEL LOLIKON AL HENTAI.

El manejo del erotismo en la Animación Japonesa ha sido criticado por poseer un alto contenido sexual, cuando en realidad no es el único medio utilizado para la proyección de Sexo. Incluso se ha llegado al grado de calificar a series como *Ranma ½*, *Sailor Moon* o *Dragón Ball* de "pornográficas", cuando en realidad ni siquiera fueron concebidas para este genero.

La situación empeora cuando en los puestos de revistas, se pone a la venta el manga de *Vídeo Girl Ai*. Es una obra que ha sido degradada y colocada en la sección pornográfica. Esto se debe a que la Editorial Vid, colocó la leyenda de "Publicación para mayores de 18 años".

Este problema se debe a la diferencia de culturas que existe entre Japón y países occidentales (en este caso México), lo cual hace que tanto personas conservadoras como padres de familia "preocupados por la educación de sus hijos" terminen por calificar de pornográfico todo lo que parezca desnudo y pasan por alto, tanto el origen de las series, como los diferentes tipos de erotismo que se manejan en estas.

No toda la animación japonesa es "pornográfica" sino que existen diferentes géneros y estilos de dibujo que le dan esa característica tan peculiar y atractiva.

El físico de los personajes de las producciones japonesas, se debe a la occidentalización que tuvieron que asumir los japoneses después de la Segunda Guerra Mundial. Piernas largas, físicos estéticos de ojos grandes, y un atractivo casi angelical.

A lo anterior hay que agregarle algo muy particular en los personajes femeninos, se trata del prototipo o modelo que, se le atribuye al escritor *Navokov*. Quien escribió la obra titulada "*Lolita*".

Dicha obra trata de una chica estudiante quién a pesar de su apariencia infantil, posee una fuerte carga erótica que invita a la excitación sexual. Los personajes femeninos de la Animación Japonesa, se caracterizarán por estos elementos. Chicas vestidas en traje de colegio con caras angelicales y cuerpos en pleno desarrollo que terminan por lucir cuando se ponen sus uniformes de combate o sus ya tradicionales trajes de baño.

Estos personajes suelen ser muy llamativos para el público mayor a pesar de ser historias para adolescentes, pero que sería si llegaran series de género *Seinen* (para jóvenes de 19 a 29 años) como *Neón Génesis Evangelión*. Este género se caracteriza por detallar aún más las cualidades físicas de sus protagonistas femeninos, además de recurrir de una forma más constante al uso

del chiste con desnudo y enredos de tipo sexual, por lo que, mientras que las series *Shoujo* y *Shonen* es difícil llegar a ver un desnudo en el que se detallen los genitales, en el *Seinen* esto no suele ser mayor problema.

Pero aún así, estas series no son pornográficas, aunque si manejan un grado de erotismo moderado para adolescentes y un poco más detallado para los jóvenes mayores de 20 años, divirtiendo al público con un cierto toque de picardía que no incurre en situaciones pornográficas.

El verdadero género pornográfico es conocido como **HENTAI**, el cual es un género bien definido, por lo que en ningún momento esta dirigido al público adolescente y mucho menos al infantil.

HENTAI significa "degenerado" o "pervertido" en japonés, y es una palabra con la que se denomina al género dedicado exclusivamente a la pornografía. Hay que aclarar que la pornografía es un género que se enfoca a todo aquello que tenga que ver con el sexo. Se trata de exhibir relaciones sexuales en todo su esplendor y modalidades posibles. Tenemos obras como *Ogenki Clinic*, *Venus 5*; en las que los personajes hacen y deshacen con sus parejas y desahogan sus frustraciones y deseos sexuales desde la forma más romántica hasta las más degeneradas. En televisión los personajes no hacen otra cosa que no sea combatir a los malos y por circunstancias inevitables terminen en situaciones divertidas. Además de que la definición de "pornografía y erotismo" son diferentes.

Por otra parte hasta hace poco, los padres de familia, podían sentar a sus hijos frente al televisor a ver caricaturas, esta era una forma de mantener a los niños ocupados, hoy los dibujos animados de ojos grandes y cabelleras onduladas encierran las claves de la sexualidad ambigua, mutante de fin de siglo.

"Muchos de los protagonistas son gays, hermafroditas o chicos que se convierten en chicas y, en Japón, son los sex symbols de los adolescentes nipones. Pero en Latinoamérica las series se emiten censuradas, sin desnudos ni escenas de sexo. Estas no se entenderían si no fuera por las revistas que venden miles de ejemplares explicando lo que no se ve en televisión".⁴²

2.8.1. LA CHICA PERFECTA ES UN CHICO

Después de una exposición de un cómic o dibujo japonés, el lector que poco conoce de este material; es difícil distinguir a los personajes femeninos de los masculinos. "El 80% de los varones de cómic japonés son andróginos, y que una gran cantidad de personajes secundarios sólo parecen poder definirse como gays, asexuados o hermafroditas".⁴³

Uno de los más recientes estrenos, *Ranma ½*; que es una serie adaptada del cómic original de 1988 escrito por la autora *Rumiko Takahashi*, una de las mujeres más ricas y conocidas del Japón. *Ranma Saotome* es un chico que, mientras practicaba artes marciales, tuvo la mala suerte de caer en una de las fosas de *Jusenkyo*, una región encantada. En donde todo lo que cae en alguno de sus arroyos carga con una maldición: se transforma en la última persona que se ahoga allí. En donde cayó *Ranma*, murió una doncella, por tal razón se convierte en chica cada vez que se moja con agua fría y regresa a varón cuando se moja con agua caliente. De ahí el título, *Ranma ½* : mitad chico, mitad chica.

Ranma es obligado a comprometerse con *Akane Tendo*, una chica que dice odiar a los hombres. Los enredos del cambio de sexo y el romance entre *Akane* y *Ranma* son la base del argumento de la serie. Abundan los desnudos. Cuando la televisión mexicana tuvo acceso a los capítulos, y se dieron cuenta del contenido, los capítulos fueron arreglados y las escenas más eróticas no se ven por televisión, solo en el manga.

2.8.2. LA CHICA PERFECTA ES DE OTRO PLANETA.

Las series se emiten con otras confusiones que son responsabilidad directa del canal que las transmite. Una de las más notables es la que acontece en la primera temporada de *Sailor Moon*. Serie adaptada de un cómic escrito en 1992, es una de las series más populares para chicas; toneladas de productos comerciales, innumerables parodias eróticas y adaptaciones para películas en vídeo, cine y discos compactos de banda sonora.

Es la historia de unas guerreras galácticas míticas que despiertan cada vez que el Universo está en problemas, aunque conservan todas las características adolescentes: siguen yendo a la escuela, se enamoran de jovencitos, están preocupadas por la ropa, el maquillaje y las dietas. Las guerreras luchan contra los más siniestros villanos. Es aquí cuando el doblaje traiciona al espectador. En la primera parte (*Sailor Moon* está dividida en cinco sagas), un universo paralelo que amenaza con destruir a esté. Aparecen dos guerreros: *Malachi* y *Zoycite*. *Malchi* es un atractivo guerrero; *Zoycite*, su "compañera", lucha junto a él y le oculta su apasionado amor. El problema es que, en la versión original, *Zoycite* no era una guerrera, sino un guerrero. Andrógino, muy femenino, pero hombre. Con esto, nos damos cuenta que el doblaje fue "arreglado" para las audiencias infantiles de Latinoamérica. También existen mangas que tocan directamente el tema gay, como *El corazón de Thomas* o el nuevo y explícito *Zetsuai* 1989 (es la historia del romance entre dos varones de 18 años). "Contrariamente a lo que Occidente podría pensar, los cómics homo eróticos no los dibujan hombres ni están dirigidos al público gay: son mangas y animes para chicas adolescentes".⁴⁴

2.8.3. ¿CÓMO LOS PREFIEREN LAS CHICAS?

"En Japón, el cómic para mujeres se llama *Shojo manga*. En él una relación homo erótica, aunque con escasa dedicación al lesbianismo con predilección por lo gay. A raíz de este interés femenino por el universo homo erótico, han surgido nuevos estilos y definiciones. La más importante es el *yaoi*: historias de romances gay masculinos escritas por fans, combinando personajes de diferentes series. El cómic gay profesional para diferenciarlo del *yaoi* aficionado se llama *June*. El *yaoi* es casi pornográfico mientras el *June* es más romántico. Y después queda el *shounen ai* (o "amor de chicos", en el que el sexo no es explícito). Los protagonistas de estas historias se llaman *bishounen*, que quiere decir "chico lindo". Ochenta por ciento de los protagonistas de mangas son *bishounen*".⁴⁵

"Así, con el desembarco sistemático de *bishounen* que conquistan a las chicas adolescentes fuera de Japón, empiezan a llegar varias interpretaciones para este fenómeno. La primera es que los personajes hombres ambiguos permiten a las chicas experimentar fantasías que les son negadas a las mujeres en la sociedad japonesa. Otra teoría sostiene que las definiciones de género son mucho más tenues en la cultura japonesa (el idioma carece de sustantivos femeninos y masculinos)⁴⁶ es decir, al padre también se le puede decir "mamá". *Matthew Thom*, realizó trabajos con lectores ajenos a la cultura japonesa, y dice que este asunto, tiene que ver con que el manga femenino provee un universo dominado por mujeres, en el que para las chicas es mucho más sencillo explorar su sexualidad.

3. LA VIOLENCIA EN LAS HISTORIETAS JAPONESAS.

3.1. EL CONCEPTO DE MALDAD Y BONDAD.

Mucho se ha criticado sobre la existencia de violencia en la Animación Japonesa, y en realidad poco se sabe de la razón de este tipo de animación.

Es común escuchar que se critica de violenta, porque se ve a un niño con cola de mono luchando con sus enemigos. Sin embargo, no se observa el grado de violencia que le dio fama a la *Warner Brothers* en sus inicios, como el clásico yunque de 16 toneladas y media que cae sobre los personajes, o los ojos desorbitados de un "*Daffy Duck*" o un Coyote que sucumbe ante una explosión provocada por otro personaje.

Violencia con respecto a qué, cuando a diario vemos programas como los populares "talk shows", que se transmiten en varios canales de televisión y a una hora "pico", o las constantes riñas en las que suelen incurrir los honorables diputados de la cámara legislativa.

No todo el material proveniente de Japón es violento como parece, y esta violencia, tiene una razón de ser a diferencia de la violencia presentada en series animadas como *Ren & Stimpy*, en donde lo absurdo es el elemento principal, elemento que justifica semejante animación. La violencia de manga y anime, es reciente. Aunque la violencia en los mangas ha estado presente durante casi toda su historia. Actualmente los *mangakas*, así como los argumentistas manejan diversos tipos de violencia que son nuevos y recientes, pero que son producto de toda una serie de sucesos que se han presentado desde el origen de los *ukiyo-e* hasta después de la Segunda Guerra mundial.

Desde el año 1185 y hasta finales de la Segunda Guerra Mundial, Japón se mostró siempre como un país con altos códigos de honor y ética que los obligaba a luchar hasta el final. Asimismo, los japoneses han sufrido innumerables desastres como temblores, maremotos, etc. Que siempre han dejado rastro de desastre y muerte. A esto hay que agregar el bombazo de *Hiroshima* y *Nagasaki*, el cual ha sido uno de los sucesos más violentos que ha sufrido la cultura japonesa y de alguna manera ha influido de forma considerable en los autores de manga y anime, quienes por lo general son personas que vivieron con cercanía el padecimiento de una catástrofe nuclear.

Un ejemplo es *Keiji Nakasawa*, quien sobrevivió al impacto de la bomba atómica, en Hiroshima. El duro recuerdo lo ha llevado a producir obras como *Hadashi no Gen*, donde como ya se menciona el autor plasma la experiencia que tuvo el 6 de agosto de 1945, relatando los horrores de la radiación y de la bomba atómica.

Uno de los primeros artistas de la animación japonesa que empezó a manejar el género de violencia fue *Fujiko Akatsuka*. Este autor inició su carrera haciendo dibujos para el *shoujo* en series como *Arashio Koete*, en 1955. Sin embargo, este género no le gusto, ya que estaba interesado en hacer historias cómicas, por lo que en 1958 produjo *Namachan*, historia con la que comenzó a modificar el paisaje humorístico de la caricatura japonesa.

Akatsuka decidió atender a su propia inspiración y ridiculizar sin contemplaciones a la autoridad paterna o estatal. El humor de este autor estaba cargado de groserías.

Sin embargo, estos humoristas fueron completamente superados por *Go Nagai*, quien ha sido calificado por muchos estudiosos de la animación japonesa como el hombre que hizo un imperio más grande que su *Mazinger Z*; el hombre que sazonó las series de aventuras con riesgos abundantes de sangre y mutilaciones; este hombre se atrevió a producir una serie de dibujos animados para adultos en 1973 (*Cutey Honey*), que provocó una gran controversia.

Y de todas sus obras, la que se convirtió en el prototipo a seguir por muchos autores fue la polémica *Harenchi Gakuen* (La escuela indecente). Desde luego, toda esta serie de producciones ocasionaron que en la década de los años 70's las asociaciones de padres de familia decidieran lanzar una gran ofensiva para detener la degradación de las historietas. Lo cual fue aprovechado por el autor para sus historias.

A partir de ese momento el concepto de "todo se vale" se impuso en las historias animadas, y los desnudos, el sexo, la grosería y las atrocidades de cualquier género fueron permitidas.

Estos parámetros han sido seguidos desde entonces y podemos verlos en series como *Ranma ½*, *Saint Seiya*, *Akira*, *Battle Angel*, *Dragón Ball*, etc.; guerreros con altos códigos de honor que los llevan a entregar la vida a cambio de salvar a la humanidad, maniáticos que no se tentan el corazón para conseguir lo que quieren, aunque ello implique sacrificar la existencia de gente inocente son algunos de los elementos que componen los diferentes tipos de violencia en los mangas y dibujos animados Japoneses.

Estos no son los únicos elementos que se explotan en la Animación Japonesa.

Hemos visto, que la violencia, es una forma de expresión y el resultado de una serie de elementos como la Segunda Guerra mundial y la milenaria herencia de grandes guerreros *Samurai*.

Detrás de las diferentes peleas que suelen verse en estas series, existe un contexto que en un momento dado justifican la forma de proceder de los protagonistas. En otras palabras, los buenos no se pelean con los malos para acabar con ellos, sino que buscan defender a los suyos.

En los mangas y dibujos animados japoneses, independientemente del grado de violencia que se llegue a manejar, siempre existe un elemento de justificación o contexto que nos lleva a la razón de esa violencia a veces tan excesiva para el espectador occidental. Y un ejemplo claro lo tenemos con la serie animada de *Dragón Ball*, en donde los personajes transmiten una serie de ideas o sensaciones relacionadas con la amistad por encima de todo, el amor a los demás y por la paz, la redención de los enemigos a través del amor, el ecologismo y otras cuestiones parecidas.

Otro ejemplo lo tenemos en *Magic Knight Rayerth* (Las Guerreras Mágicas). En esta historia, la princesa del mundo mágico llamado *Zefiro*, invoca a las legendarias Guerreras Mágicas para ser rescatada del villano "*Zagato*", quien la mantiene secuestrada con el fin de que ya no pueda proteger a su mundo.

Así las Guerreras Mágicas, acuden al rescate de la princesa Esmeralda, para lo cual tienen que luchar contra todos los emisarios de *Zagato*.

Como podemos ver en este drama, el concepto de bondad y maldad planteado difiere del que usualmente estamos acostumbrados a ver. En esta historia, los autores crearon un contexto en el que de alguna manera se justifica la forma de proceder del villano y se cuestiona el papel de las heroínas, ya que en ambos lados, los personajes sólo están cumpliendo con su papel.

Antes de calificar a la animación japonesa de violenta se debe entender que dicha violencia tiene un contexto, además de que en las series niponas se manejan tantos géneros que el de violencia no es el único, sino uno de los tantos que van desde series para niños hasta las series para adultos, como veremos a continuación.

3.2. LA VISION DE LOS VILLANOS

"Los villanos... los malos... conocidos como los antagonistas. Ninguna historia puede carecer de un buen antagonista".⁴⁷

Los antagonistas, quieren dominar al mundo, otros quieren destruirlo, algunos solo quieren quedarse con la chica. El objetivo siempre es contrario al del protagonista.

La calidad de la historia puede medirse con la caracterización del villano, porque el choque entre la tesis propuesta por el héroe y la antítesis propuesta por el villano son lo que mueve la línea dramática, lo que crean la tensión y lo que mueve a la historia final”.

“Un buen conflicto se realiza cuando tienes a un héroe inteligente contra un malo inteligente; es muy interesante ver a uno superando al otro continuamente”.⁴⁸

La personalidad antagonista; en la mayoría de las series, también tienen sus motivos para ser villanos y existen buenos villanos contra malos villanos; compáremos a Destructor de las *Tortugas Ninja* contra *Zagato* de las *Guerreras Mágicas*. Destructor es el enemigo de *Splinter*, solo porque es malo. *Zagato* es el primer guardián de la princesa *Esmeralda* de *Céfiro* y ahora su captor, porque la ama. Destructor quiere destruir a las *Tortugas Ninja* y *Zagato* quiere evitar que las *Guerreras Mágicas* eliminen a *Esmeralda*. Lo que los empuja a actuar de esa forma; a Destructor: su odio a *Splinter* y a *Zagato* su amor a *Esmeralda*. ¿Cómo se justifican sus acciones? Destructor le gusta la maldad. *Zagato* está luchando contra un sistema que le parece injusto.

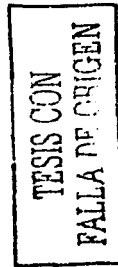
“En resumen: Tenemos a dos individuos que usan capa y diversos accesorios metálicos con una voz tenebrosa y son propensos a los corajes y a la risa siniestra. A partir de ahí son diferentes. Uno puede llegar a entender a *Zagato*, incluso simpatizar con él, mientras que a muy pocos les importa que a *Destructor* le den una paliza en cada capítulo”.⁴⁹

“Si existe en la historia un buen villano tienes una buena historia aunque el bueno sea un poco torpe; si el héroe por mérito propio, es interesante también, entonces tienes una historia excelente; tienes drama en el verdadero sentido de la palabra, que es el conflicto, tensión real y no fabricada que sirve de base para los sucesos de la historia y no nada más como excusa para ver golpes u balazos y más muertos que en una morgue”.⁵⁰

“Los buenos villanos; contribuyen más a la historia que muchos héroes; son personas que, se dedican a la maldad voluntaria e involuntariamente, por fines nobles o egoístas, pero siempre muy personales. Y por tal razón, no hay blanco y negro; tan solo una escala de grises”.⁵¹

NOTAS CAPITULO 2

- 1 - Bermúdez, Trajano.- Mangavisión, guía del cómic japonés. Glénat, México, 1995. P.33
- 2 - Ibid. P.34
- 3 - Ibid. P.38
- 4 - Ibid. P.38
- 5 - Ibid. P.42
- 6 - Ibid. P.44
- 7 - Ibid. P.45
- 8 - Ibid. P.48
- 9 - Ibid. P.50
- 10 - Ibid. P.52
- 11 - Ibid. P.52
- 12 - Ibid. P.54
- 13 - Ibid. P.54
- 14 - Ibid. P.59
- 15 - Ibid. P.60
- 16 - Ibid. P.63
- 17 - Ibid. P.64
- 18 - Ibid. P.79
- 19 - Ibid. P.79
- 20 - Ibid. P.82
- 21 - Ibid. P.84
- 22 - Ibid. P.92
- 23 - Ibid. P.93
- 24 - Ibid. P.93
- 25 - Ibid. P.94
- 26 - Ibid. P.98
- 27 - Ibid. P.98
- 28 - Ibid. P.100
- 29 - Ibid. P.102
- 30 - Ibid. P.103
- 31 - Ibid. P.65
- 32 - Ibid. P.65
- 33 - Ibid. P.66
- 34 - Ibid. P.67
- 35 - Ibid. P.67
- 36 - Ibid. P.68
- 37 - Ibid. P.71
- 38 - Ibid. P.72
- 39 - Ibid. P.74
- 40 - Ibid. P.74
- 41 - Ibid. P.74
- 42 - *<http://www.geocities.com/Tokyo>. Mariana Enriquez La Jornada. Semanal, 27 Junio 1999.
- 43 - Ibid.
- 44 - Ibid.
- 45 - Ibid.
- 46 - Ibid.
- 47 - *<http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/18>. Por Al - Xmelchor.
- 48 - Ibid.
- 49 - Ibid.
- 50 - Ibid.
- 51 - Ibid.



3

"El lenguaje es el vestido de los pensamientos".

Samuel Jhonson.

MANGA-ANIME. DEL PAPEL A LA PANTALLA.

1. EVOLUCION DE LA ANIMACION JAPONESA.

"Figuras estéticas, violencia, tradiciones, poder, son solo algunos de los elementos que logramos mentalizar, al escuchar hablar de la actualmente exitosa animación importada del país del sol naciente".¹

"Los países orientales han sido testigos y, anfitriones del espectacular BOOM del anime; el éxito viene con varios años de retraso. Pero esta explosión hace pensar que es algo nuevo, su nacimiento ocurre casi a la par del cine y el desarrollo del cómic".²

"Mientras que el manga (cómic japonés) surgió en los primeros años de este siglo, las primeras caricaturas o series animadas del autor *J.R. Bray* fueron llevadas a Japón en la década de los 20s despertando el interés de sus habitantes por este tipo de expresión".³

Las historietas niponas tienen características que las diferencian de su contraparte occidental, es una gran industria, difícil de imaginar, por su magnitud y alcance.

La animación tuvo mayor auge después de la guerra, logrando extenderse hasta abarcar la televisión, el nuevo medio. En esa época *Tadahito Mochinaga* realizó su primera cinta de títeres animados. Mas adelante se utilizó la misma técnica en largometrajes, cortometrajes y programas de televisión. El anime se ha convertido en un ícono de la animación en general porque ha logrado transformar los sistemas de producción mundial".⁴

En los años que siguieron a la posguerra la producción japonesa siguió en proceso de desarrollo casi independiente de cualquier influencia extranjera, en cuanto a técnica y temática.

En los 40's y 50's la industria de dibujos animados se dedica a la producción acelerada de grandes cantidades de series con presupuestos muy reducidos, al igual que la industria norteamericana, lo cual se dio con mayor fuerza en las series para televisión, ya que la producción cinematográfica fue muy escasa. Es a partir de ese momento cuando la relación entre el manga y el anime se hace mas estrecha. La gran mayoría de los personajes hechos en animación son sacados del manga, convirtiéndose este ultimo en un soporte que asegura el éxito de las caricaturas; es decir que si el cómic no goza de popularidad y enormes ventas, los estudios de producción no se interesan en adaptarlo en animación. Este fenómeno se ha mantenido hasta nuestros días. Casi toda la caricatura o serie animada tuvo origen en los manga y en muy pocas ocasiones lo contrario. Un claro ejemplo es *Kimba The White Lion*, de *Osamu Tezuka*.

Posteriormente en los años sesenta la televisión provocó la competencia entre televisoras logrando así que el anime se diversificará en temáticas, géneros y estilos.

"Desgraciadamente en su país de origen poco o nada se ha documentado sobre gran parte de la producción de animación en Japón, así como sus autores y guionistas".⁵ "En 1963 *Astroboy* fue el primer programa para televisión de media hora producido en Japón por el estudio *Tetsuwan* y transmitido en Estados Unidos".⁶

"Para 1965 la sociedad de las Artes Cinematográficas y de Televisión en Estados Unidos reconoce que Japón se había convertido en el más grande centro de producción animada".⁷

En los sesenta, en México, se transmitían series niponas de cuentos de estilo europeo, dramáticos y telenovelescos. Como: *Heidi*, basada en un cuento Alemán; *Marco, de los Alpes a los Andes*, la *princesa Caballero*, *Candy*, doblada en Argentina y *Meteoro*, entre otras. Pero las más representativas, en esa época eran series de robots y cosas de la posguerra. Por ejemplo, *Astro Boy*, historia en la que mostrando ciertas influencias del Japón contemporáneo, se manejaban cuestiones ancestrales y culturales.

El anime no contaba con la aceptación que goza en la actualidad. El mercado estaba dominado principalmente por los estadounidenses *Hanna-Barbera* y *Warner Bros*.

En la misma década había series que no eran propiamente caricaturas, como *Ultraman* y *Ultraseven*, en donde la temática era luchar contra los enemigos, intentando salvar la tierra. Se trataba de superhéroes japoneses. Personajes con armadura, en otro contexto. Otra serie famosa, *La señorita Cometa*, era una especie de comedia, también proveniente del país del sol naciente.

Una característica de las producciones de esa época es que no eran tan "aceleradas" como en la actualidad. Quizá se debe al momento que se vivía en aquella época, el cual es totalmente diferente al actual.

Porque hoy en día en la televisión vemos series como *Dragon Ball Z*, *Ranma ½*, *Las Guerreras Mágicas*, etc. Programas con distinta temática.

En el siguiente apartado veremos como los dibujos animados japoneses se han transformado desde el papel hasta las pantallas de televisión e incluso han llegado al cine.

2. DIBUJOS ANIMADOS JAPONESES.

“Desde los primeros años del siglo XX han surgido nuevas maneras de explicar las viejas historias. El canal puede ser el cine, el vídeo, la palabra escrita o un programa o juego de *ordenador*; las historias siguen siendo las mismas. El anime, antes, durante y después de *Akira*, es uno de los más poderosos lenguajes narrativos de Japón. Un lenguaje que ahora nosotros estamos aprendiendo⁸ y en el presente capítulo veremos como este lenguaje se ha ido transformando por medio de la tecnología hasta lo que conocemos hoy en día como dibujos animados.

Hasta hace poco los aficionados al anime en occidente eran pocos, se trataba de un movimiento clandestino que obtenía cintas de Japón o de los E. U. este pequeño círculo ha empezado a cambiar. “Desde que se produjo el primer visionado a gran escala de anime en occidente, en la convención nacional Británica de ciencia-ficción en 1990, el interés a crecido. El lanzamiento de *Akira* en vídeo en 1991 avivó este interés y la llegada de los primeros sellos de vídeo”.⁹ El anime es un fenómeno en plena eclosión, que todavía no llega a su mejor momento, puesto que hay muy poco material disponible en nuestro país, debido a la censura.

La variedad de anime en nuestro país es diminuta, comparada con la que existe en su país de origen. En este capítulo veremos algunas de las nuevas tendencias que aparecen conforme más anime llega a nuestro mercado.

El anime es variado y vibrante, con una gran diversidad de títulos. A continuación describiremos a los más famosos.

2.1. LOS PRIMEROS AÑOS DEL ANIME.

“*Akira*, el film de *Otomo Katsuhiro*, se proyectó en el *Picadilly film Festival* en verano de 1990. En Abril de 1991, después de otras proyecciones, *Island World Communications*, *IWC* (ahora *Manga Entertainment Ltd*) adquirió la película para su comercialización en vídeo. Su éxito llevó a la *IWC* a crear un sello para distribución de animación japonesa en el Reino Unido llamado *Manga video*”,¹⁰ desde entonces la popularidad del anime ha aumentado. El medio está ahora preparado para una producción a gran escala en la cultura de masas occidental. El anime no sólo es una forma establecida y con gran tradición en su país de origen, sino que en Europa se ha tenido contacto desde sus inicios, a principios del siglo XX.

“La animación japonesa surgió a partir de la larga tradición de estampas narrativas sobre papel de la época feudal, a través de los populares grabados sobre madera de maestros como *Hokusai*, y la amplia disponibilidad de libros y

publicaciones periódicas en el siglo XIX. *El manga-comic book* y tiras ya estaban bien establecidas en los primeros años de este siglo, mientras el nuevo arte del cine se volvía más y más popular".¹¹

"Colaboraciones entre autores y dibujantes cómicos japoneses crearon trabajos de animación desde 1914, que llegaron a occidente cuando la película *Momotaro*, de *Kitayama Seitaro*, filmada en 1918, fue un éxito en Europa. La primera producción japonesa de animación hablada, *Chikara To Onna No Yononaka*, apareció en 1932, dirigida por *Masaoka Kenso*, y la primera película animada de larga duración en color de la moderna era fue *Hakujaden*, de *Yabushita Taiji*, ganadora de un premio en el festival infantil de Venecia de 1959. La influencia de las producciones occidentales afectaba a la industria japonesa y el anime no era una excepción; *Disney*, los hermanos *Fleischer* y europeos como *Jiri Trinka* y *Walerian Borowczyk* ya eran conocidos",¹² y sus trabajos eran ejemplo para los japoneses interesados.

El hombre que daría a la industria del anime su impulso definitivo se enganchó por primera vez con la magia de la animación antes de la Segunda Guerra Mundial. *Tezuka Osamu* entró en contacto con el trabajo de *Disney* y de los *Fleischer* a través del cine club de su escuela. Para entonces, ya había dibujado unas 3,000 páginas de su 1º trabajo, ofreciendo evidencias de su talento. Las películas de animación americana de la época no estaban muy lejos de la tradición del arte popular japonés, con su sentido de lo ridículo, su exageración de las características físicas con propósitos cómicos o dramáticos, y las nuevas influencias fueron rápidamente absorbidas. *Tezuka* alejó la tira de manga del estilo de "*cabezas parlantes*", y lo devolvió a sus raíces; la expresiva narrativa de sus dibujos integraba el estilo del arte japonés, con la influencia del cine. Dio al manga un nuevo vocabulario, y lo llevó con él al anime.

Tezuka, en 1946, a la edad de 17 años publicó, su primera serie regular, *Ma-chan's Diary*, y un año después su primer manga en solitario, que fue una sensación. Se había convertido en el dibujante de manga que más vendía en Japón cuando estudiaba en la Universidad.

Sus mangas eran tan populares que *Toei Doga*, una de las compañías cinematográficas más respetadas del país, le propuso realizar adaptaciones al anime. A principios de los años sesenta creó su propia productora en 1962. La primera serie de televisión no corresponde, a *Tezuka* y su *Mushi, Astro boy (Tetsuwan Atom)*, fue posterior a la producción manga *Calendar*, de la compañía *Otagi*.

"El trabajo de *Tezuka*, y el de sus discípulos, empleaba tanto los recursos de la aventura romántica como los del género de la ciencia-ficción, para explorar la significación de la derrota y semi destrucción del Japón en la Segunda Guerra

Mundial, y para buscar la manera de que renaciera, una y otra vez, los temas del Apocalipsis, de la muerte y la destrucción, del renacimiento a través del sacrificio y la generosidad, son protagonizados por hombres y animales, *aliens* e insectos, en el espacio, en remotos pasados y futuros en el espacio o en reinos fantásticos. Los acontecimientos históricos y las leyendas populares también fueron usados como base para crear historias alegóricas de luchas, supervivencia y renacimiento".¹³

La década posterior al bombarzo de Hiroshima concientizó a la población de Japón de la necesidad de modernizarse y expandirse hacia nuevas industrias para sobrevivir. La tecnología, que en Europa se consideraba con gran prevención desde la Revolución Industrial, ofrecía a los japoneses la posibilidad de conseguir algo mejor y buscar el éxito. Japón se convirtió en la primera nación en hacer uso extensivo de robots industriales, Japón es aún el mayor usuario mundial de tecnología robótica, y el entretenimiento popular japonés refleja el interés general por el concepto de que el hombre se ayude con las máquinas.

Aunque en occidente se piense en él como en un familiar cercano del Monstruo, el robot es en Japón, y especialmente en el anime, un amigo, un colaborador y una manera de darle al indifeso humano mas posibilidades en un mundo grande y hostil. El paralelo occidental más próximo al animado entusiasmo japonés por la tecnología es la tecnofilia que puede encontrarse en las series televisivas de los 60's de *Gerry* y *Sylvia Anderson*, los creadores de los *Thunderbirds*. El manga y el anime han ayudado a inducir y mantener la positiva actitud del Japón hacia la tecnología, y al hacerla al tiempo popular y aceptable han contribuido al progreso y a la prosperidad de la nación.

Como ya habíamos mencionado, la primera cara no humana de la tecnología en el anime, fue la de un jovencito. En 1963, *Tezuka* creó *Astro Boy*, la segunda serie de anime del Japón, una recreación del cuento de Pinocho adecuada al siglo XXI.

"Otra gran leyenda robótica nació en 1963, también se hizo popular en América: *Iron Man Nº 28 (Tetsujin 28-Go)*".¹⁴ Basada en el manga de *Yokoyama Mitsuteru*, una historia diferente a la de *Astro Boy*, ya que este es un robot capaz de pensar y actuar con independencia y puede distinguir entre el bien y el mal, pero *Iron Man* es sólo una máquina, dirigida por quien sostenga los controles.

Las dos clases de robots aparecen de nuevo a lo largo de la historia del anime. El género de "robots gigantes", se renueva constantemente pero con respecto hacia los temas que *Tezuka* y *Yokoyama* propusieron: cómo el uso de medios artificiales para aumentar el poder humano y hasta qué punto es el hombre responsable por el efecto de sus creaciones en el resto de universo.

2.2. LOS SETENTA Y SUS ROBOTS.

Nagai Go empezó su carrera como autor de manga en 1965, y en 1970 ya se había convertido en una gran estrella de las industrias del manga y anime. Empezó con el manga cómico, pero poco a poco fue desarrollando su interés en lo sobrenatural y en la tradición japonesa que le llevo a la creación de una serie de producciones que mostraban estas influencias.

“En octubre de 1972, *Nagai* produjo por primera vez *Mazinger Z*, y la serie animada apareció en *Fuji TV* dos meses después. *Mazinger Z* introdujo un nuevo elemento en el tema del robot. Postulaba una unión fisiológica, casi psíquica, entre la máquina y su piloto (estaban unidos por el destino), un joven quien lo conducía a través de una serie de espectaculares aventuras, luchando contra el mal y venciendo a los enemigos de la humanidad”.¹⁵ Esta relación, era de tal forma, que el piloto podía sentir cada ataque al robot.

La alta tecnología, la aventura y el control de la clase poderosa formaban una importante y poderosa combinación. A *Mazinger Z* le siguieron *Great Mazinger*, *God Mazinger*, *Steel Robot Jeeg*, *Grazinder*, *God Mars*, *Starvengers* y muchos otros, de autores que desarrollaban los temas de *Nagai*. La popularidad del tema del robot gigante parecía interminable y sus originales y coloridos diseños, que a menudo recordaban a armaduras de samurai, se adecuaban tanto a la comercialización de los juguetes que empezaron a aparecer en los mercados.

Otra gran leyenda apareció en 1974, cuando la poderosa serie *Space Battleship Yamato*, de *Matsumoto Reiji* y *Nishizaki Yoshinobu*, apareció por primera vez. El auténtico Yamato se había hundido durante la Segunda guerra Mundial, así que *Matsumoto* y *Nishizaki* lo convirtieron en una nave estelar, el primero de una serie de vehículos espaciales cuyo diseño parecía más adecuado a viajes terrestres. Es la historia de una joven y heroica tripulación combatiendo contra fuerzas superiores para defender su planeta de la destrucción *alienígena*.

Entretanto, otros temas continuaban siendo desarrollados, los deportes, los cuentos de hadas y las leyendas. Uno de los personajes más populares, *Lupin III*, un alegre seductor – ladrón, tuvo su debut en 1971, otro tema popular en el anime, sobre todo en series de televisión.

El énfasis que la sociedad japonesa pone en el trabajo de equipo, se refleja en las numerosas producciones sobre grupos juveniles que trabajan juntos por una causa en común, normalmente la defensa del planeta y la victoria sobre el mal.

“Los 70's habían empezado con una nueva versión del tema del robot gigante, y la década acabó de la misma manera”.¹⁶

Durante mucho tiempo perduro, la idea del enlace psíquico, pero se fue transformando en una nueva clase de habilidad humana, una extraordinaria afinidad con la tecnología combinada con poderes psíquicos, incluyendo la capacidad de comunicación empática con otros que compartían esta habilidad. Historias basadas en teorías científicas más avanzadas, con personajes, poderosos y vulnerables al mismo tiempo, que protagonizaban dramas de amor y de odio, la traición y la venganza, la muerte y la supervivencia. Los nuevos diseños de robot eran sólidos, convincentes y comercializables, haciendo de la saga de *Gundam* una de las series más exitosas, tanto en términos de mercado como de longevidad.

El éxito de *Gundam* propició una nueva ola de series de robots, y al inicio de los años 80's se mostró como una época dorada del anime televisivo de todas las clases. Esta mezcla de ciencia-ficción, comedia y elementos extraños hacen a las series más populares. Siguiendo la línea cómica, el manga y la serie televisiva de *Dr. Slump*, de *Toriyama*, nos introducía en el loco hogar del inventor de Árale, un pequeño y escandaloso robot.

En 1982, cuando *Macross o Robotech* apareció en las pantallas japonesas, nació otra leyenda de robot gigante, acompañada de la quinta esencia del "idol singer", la *Lyn Minmay*, una adolescente que soñaba en convertirse en una cantante famosa. La importancia en el guión y la popularidad entre los fans de las armas robóticas y la sensualidad de *Minmay*, hacían esta serie cada vez más popular.

La fama de *Minmay* creció aún más cuando a mediados de los 80's la compañía americana. Al no encontrar ninguna que respondiera tanto en número de episodios como en aceptabilidad cultural a los requerimientos del público americano tal como se concebía, *Macek* tomó tres series sin relación alguna (*Macross*, *Southern Cross* y *Maspeado*), y las re- escribió y reeditó, creando así a *Robotech*. Que se convertiría en una de las series de animación más populares en los EU, siendo emitida en Europa.

"La televisión aún era el medio más empleado por el anime, aunque en 1983 vio el nacimiento de un elemento vital: el (OAV), Vídeo de Animación Original. Estos se producen directamente para su distribución en vídeo, sin pasar previamente por el cine y la televisión. El OAV es un medio útil para distribuir productos no tan populares, o aquellos que tendrían dificultades para introducirse en televisión, sobre todo los eróticos. Con la cambiante economía de la producción televisiva durante los 80's los OAV adquirieron mayor importancia, y con los económicos medios de hoy son el mejor canal para distribuir nuevas producciones de anime".¹⁷

Las series porno en formato OAV empezaron a producirse en 1983, aunque fue precedida por la agradable historia de ciencia-ficción.

El mercado de los Ovas se expandió rápidamente, aunque los animes para televisión y cine continuaban prosperando.

Todo esto es aún el preludio del evento principal. A pesar de todo el humor, el interés de las historias, la psicología, la acción, la aventura, el erotismo, la acumulación de habilidades técnicas a través de 70 años de oficio cinematográfico a ojos de muchos críticos europeos la animación japonesa llegó de la oscuridad más absoluta a una gran explosión a inicios de los 90's con la primera proyección del film de *Otomo Katsuhiro* sobre su manga *Akira*.

"El anime continua floreciente en su país natal. La televisión ya no es tan vital para el medio desde el surgimiento de los OVAS, pero hay aún muchas nuevas series de televisión en producción y los clásicos se reponen con frecuencia: en 1992 hubo casi 30 horas de anime en televisión cada semana en Tokio".¹⁸

Sin embargo, la triste pérdida de *Tezuka*, en el año de 1989, al fallecer víctima de cáncer de estomago, deja un hueco que nadie más puede llenar. La industria del anime y el manga han perdido su figura paterna. El manga sigue siendo la base de crecimiento para nuevos animes, pero se le han unido también, los juegos de ordenador, que nacieron tan solo como otra manera de comercializar productos de éxito.

2.3. EL ANIME Y LA CIENCIA-FICCION.

"El anime refleja, esta tendencia, con producciones basadas en manga y libros de autores japoneses y occidentales, que a menudo reflejan la influencia de películas de ciencia-ficción occidentales, como *Blade Runer*, *Terminator* y la serie *Alién*. Gran parte del anime disponible comercialmente podría describirse como ciencia-ficción / fantasía, pero hay en el anime de ciencia-ficción una variedad mucho mayor, tanto en estilo como en contenido".¹⁹

En Occidente, la animación sólo se ha acercado un poco a este género. En Japón, el anime controla el universo visual de la ciencia-ficción. Y las series de mayor éxito venden millones de juguetes y Kits en todo Japón.

"Sin embargo, todos los éxitos en la comercialización de robots palidecen ante el resultado de *Mobile Suit Gundam*. Se ha estimado que existen diez Kits de *Gundam* por cada hombre, mujer y niño del Japón. Esto indica la influencia que la serie ejerce sobre los fans del anime japonés".²⁰ Hay novelas, y mangas, revistas y libros, e incontables fanzines, basados en la saga.

Gundam, se ha comparado con *Star Wars*, y el concepto de la fuerza y la mitología *Jedi de Lucas*, al igual que las chicas parecidas a la princesa *Leia* abundan en *Ms Gundam*.

La calidad de la construcción de la historia y el diseño de personajes en *Gundam* es la razón por la que ha superado a la competencia y continua siendo un gran favorito de los fans. Su éxito desmiente la idea de que las series de robots sólo duran tanto como la línea de productos que pretende vender. La alta calidad de *Gundam* ha dado longevidad al merchandising. El anime de ciencia-ficción no sólo se ambienta en el futuro lejano. Sino que retoma todo lo que pueda ser extraño y llamativo para el público.

"Japón es la nación más tecnofílica de la tierra, así que no es sorprendente que el *ciberpunk* sea tan popular allí. El género, definido para occidente por los autores *William Gibson* y *Bruce Sterling*, ha encontrado un segundo hogar en el manga y el anime, donde muchos autores y diseñadores han empleado su estilo, y algunos han incorporado su sustancia como parte de la mezcla cultural de la que surge el anime".²¹ El *ciberpunk* con influencias de películas occidentales como *Robocop*, elementos de películas de terror, e incluso el oscuro romance del cuento vampírico más gótico. Como la serie de ovas *Bubblegun Crisis*, que la protagonizan un grupo de luchadoras, que visten con una armadura muy ajustada y se enfrentan a la *Genom Corporation* y al crimen cibernético. La serie se describe a veces injustamente como "chicas en armadura".

Esta es una de las mejores producciones de anime. Los elementos *ciberpunk* y de horror en el anime no sólo se limitan a las historias de ciencia-ficción. En el anime de fantasía hay sitio para ambos.

2.4. FANTASIA O REALIDAD.

Otro de los temas explotados, dentro del género de los robots, es incluir la fantasía y la imaginación, tal es el caso de la serie *Aura Battler Dunbine*, en donde aparece un enorme robot que vuela con unas delicadas alas, sobre un bosque. Al aterrizar, sale aleteando una diminuta criatura, femenina, un hada. Esta es la serie de robots gigantes más increíble de *Tomino Yoshiyuki*.

"Es a veces difícil separar la fantasía de la ciencia-ficción. Ambos géneros comparten muchos elementos y cubren en parte el mismo campo. Sin embargo, el anime tiene una gran tradición en lo puramente fantástico, basado en el folclore japonés, pero tomando elementos tanto antiguos como modernos del resto del mundo, así como de fantasías folclóricas o pseudo históricas mucho más tradicionales. En él hay criaturas semi-humanas y de aspecto humano, como la mujer araña y espíritus malignos y fantasmas de apariencia inocente, como la

infantil chica demonio en las tierras de sombra".²² Este género, toma muchas formas basadas en una combinación de elementos tradicionales e ideas tomadas de películas occidentales tan influyentes como *Alien*.

En Japón, los productores saben que las audiencias de institutos y universidades pueden aceptar historias como *Vampire Princess Miyu*, en la que un vampiro femenino trata de proteger a los niños de una escuela de ataques de otros de su clase.

En muchas otras producciones de anime de fantasía también aparecen fantasmas y elementos de cuentos populares, como en el *Devilman* de *Nagai Go* y a veces de manera cómica.

A las audiencias occidentales les llama más la atención, la clase de fantasía que se encuentra en muchos animes inspirados por juegos de *ordenador* y de *rol (RPG)*. Cualquier cosa con "dragón" en su título es susceptible de estar relacionado con una consola; el escenario de juego de rol local más conocido del Japón, y tiene todos los elementos clásicos del mejor *Dungeons and Dragons* (duendes y dragones).

Gran parte del trabajo de *Takahashi Rumiko* se ambienta en el campo de la fantasía y la ciencia-ficción. Una de las mujeres más ricas del Japón, gracias a sus creaciones de manga, se especializa en historias que dan un toque de fantasía a la vida cotidiana.

Ranma ½, una historia cotidiana de artes marciales, romance y mágicos cambios de sexo, también de mangas y Ovas, *Takahashi* es un exponente de la historia de terror japonesa, basada en el lado más oscuro de su cultura como *Nagai Go*. Sin embargo, su trabajo es una demostración del poder de la fantasía, tanto obscura como ligera, en la narrativa japonesa en general y en el anime en particular.

La verdadera fantasía, el vuelo desencadenado de la imaginación humana, esta viva y a salvo en Japón. El anime puede tener rienda suelta y por supuesto aparecen muchos géneros y formatos diferentes: el anime infantil está a menudo basado en la fantasía y mucho anime erótico o porno tiene también contenidos y estilo fantásticos. Incluso en el realista género policiazo, no siempre es posible mantener una apariencia de normalidad.

2.5. LA COMEDIA CRIMINAL.

La actividad criminal, es un tema muy popular. Ya que los japoneses, son un pueblo respetuoso de la ley, les gusta una buena historia de crimen, y estas abundan en el anime, aunque a menudo se añade un componente de comedia o fantasía. Uno de los personajes de comedia criminal más exitoso está basado en un modelo europeo. *Lupin III*, basado en el protagonista de una novela francesa de 1920 de *Maurice LeBlanc*, *Lupin* empezó sus aventuras en el anime con una serie de televisión, películas e incluso una serie de acción real. Influenciada por las películas de *James Bond*.

Llevando el crimen a un ambiente más cotidiano, dos populares series, *City Hunters* y *Cat's Eye*, ambas se basan en mangas de *Tsukasa*, y ambas comparte también un sentido del estilo, una considerable destreza en la animación y cierta tendencia hacia el amor gracioso.

Una serie más fría y dura a la actividad criminal, se encuentra en *Golgo 13*. La película se basa en un trabajo en particular, el asesinato del hijo recién casado del jefe de una banda. El crimen se realiza con éxito. Después del suceso, el padre del joven, busca la venganza. Este es el más oscuro y desagradable de los animes policíacos.

Un interesante aspecto de los animes policíacos, y en realidad del anime en general, es una protagonista femenina. La atracción de una mujer en uniforme, o cargando armas pesadas, es un conocido elemento de fantasía masculina, las mujeres no son meros elementos decorativos, sino que participan activamente dentro de la trama. Las mujeres están sometidas a los mismos niveles de violencia que los personajes masculinos.

2.6. SERIES PARA NIÑOS.

"El anime para niños pequeños de 10 u 11 años, tiene su origen en series de televisión, y su conexión con el manga es menor que en los títulos para adultos, ya que la mayoría de los jóvenes espectadores no están familiarizados con la compra de cómics".²³ Las combinaciones de caramelos y juguete, refuerzan la popularidad de los personajes favoritos de los pequeños.

La mezcla de escuelas y vida casera, cuentos clásicos, cuentos de hadas, parodias, acción y aventuras. Incluyen un fuerte contenido de elemento moral en la estructura de la historia. Los programas suelen pretender atraer tanto a niños como a niñas, pero incluso las historias para niñas contienen igualmente, acción y aventura como aquellas destinadas a los niños, y las historias para niños a menudo

tienen personajes femeninos fuertes y positivos, además del esperado héroe juvenil.

La mayoría de las series son populares entre los niños, aunque también les interesa a muchas mujeres adultas, que pueden sumergirse en los recuerdos de sus días de infancia y escuela.

"Muchas novelas occidentales han sido adaptadas al anime infantil, entre ellas *La Isla del Tesoro* de R.L. Stevenson, *El Jardín Secreto* de Burnett y *Mujercitas*, de L. Alcott".²⁴ La educación por sexos no es la norma en Japón, pero la idea de un internado inglés unisexual es muy popular en el manga, y en el anime encontró su expresión en la película de humor y la serie de OVAS *Projet. A – KO*, destinada a un público de más edad, creando en la historia mayores niveles de caos.

Una forma popular de fantasía en el anime, es el género de la "*Princesa Mágica*". La heroína, una criatura mágica disfrazada, que pretende ser un estudiante común, viviendo con una familia normal japonesa. Emplea sus poderes para resolver los problemas de la vida cotidiana. La joven espectadora se identifica con la heroína, que es al mismo tiempo dulce, bella y poderosa.

Historias de ciencia-ficción, para una audiencia más joven. Trabajo en equipo por el bienestar de la comunidad.

2.7. OTROS TIPOS DE ANIME.

"La historia japonesa tiene una gran representación en el anime, como demuestran los dramas de *samurais* y artes marciales y las revisiones de acontecimientos históricos. Sin embargo, la historia literaria y social es también un tema popular.²⁵

The Sensualist esta basado en una famosa novela del poeta escritor *Ihara Saikaku*, publicada por primera vez en 1682. La estética del erotismo fue de vital importancia en el Japón del siglo XVII; la precisa elección del Kimono, las pronunciaciones de un poema, la visión de una cortesana caminando por una calle con su acompañamiento de sirvientes y doncellas, son partes vitales de la experiencia y tan importantes, o más, que el simple sexo. Esta historia reproduce la atmósfera altamente estilizada y candente del lugar y el periodo sin negar la humanidad de los personajes implicados.

La historia occidental también se emplea como base para el anime, y una serie de televisión que aún se produce es *Rose of Versailles*. Historia que narra las aventuras de una bella y joven noble a la que las circunstancias la obligan a vivir

disfrazada de hombre. Dirigida por *Araki Shingo* y *Kawai Ken*, la serie esta basada en el manga de *Ikedo Ryoco*, y se emitió por primera vez en 1979.

Otro tema que se aborda en el anime, son los deportes que se han hecho tan populares: fútbol, gimnasia rítmica, boxeo, artes marciales, carreras de coches, todos tienen alguna serie dedicada a ellos. El béisbol es el deporte extranjero más popular en el Japón. Y los japoneses no dudan en incluirlos para sus series de televisión.

En estas series nos muestran historias se centran a menudo en las dificultades de vivir una vida normal a pesar de las exigencias de una carrera deportiva. En la cual se tiene que luchar hasta conseguir los triunfos deseados; es aquí donde se mezclan las historias y podríamos hablar de las series Románticas.

Urusei Yatsura y *Ranma 1/2*, son ejemplos de fantasías románticas. Con una mezcla de fantasía, ciencia-ficción y deportes. Estas historias, retratan la vida, con todo y sus problemas. Con un toque de magia, amor, artes marciales, para mantener la atención de la audiencia.

2.8. SEXO Y VIOLENCIA.

Las preferencias y fantasías sexuales no se consideran algo extraño o censurado en Japón, donde una larga tradición de pensamiento liberal ha creado una atmósfera en la que cualquier cosa está permitida en la privacidad de la imaginación. El anime ofrece un amplio espectro de elección, del erotismo suave a la pornografía directa. Los genitales son disimulados o totalmente oscurecidos, pero esto no disimula lo que tiene lugar. Se acepta con mayor amplitud la desnudez que en otras culturas, y en productos dirigidos a jóvenes adolescentes no es inusual ver a personajes en la ducha en diversos grados de desnudez. La actividad sexual en el anime es más restringida que en el manga, porque llega a más público.

Aunque en Japón muchas series, no son clasificadas como eróticas, más bien, las sitúan en la categoría de la ciencia-ficción / fantasías.

Un aspecto de la sexualidad en el anime a la que el entretenimiento occidental rara vez se refiere es el tema de la transexualidad, travestismo y variaciones en la norma sexual que pocos escritores occidentales han tratado. Temas que en oriente son muy comunes y en ocasiones los personajes son protagonistas.

2.9. EL FENOMENO DE LOS SUPER DEFORMADOS.

Los personajes Súper Deformados,(SD) y sus variantes han crecido enormemente en popularidad desde su introducción en los 80s, y los juegos para consola los están llevando a audiencias que jamás han oído hablar del anime. Cualquier clase de ser (monstruo, criatura sobrenatural, héroe o villano) puede convertirse en un personaje SD (Súper deformado).

El anime tiene tantos temas, historias e ideas que explorar, que esto es tan solo una parte de lo que es.

3. EL MANGA - ANIME Y SU COMERCIALIZACION.

La explotación comercial del mundo del manga-anime, en Japón y en todo el mundo, no acaba en la página impresa. Existen productos derivados como: camisetas, juguetes, llaveros, etc. Es de esta manera, que los cómics de éxito entren en un circuito comercial que tiene tres puertas. Una la primera es la del MANGA, otra la de los DIBUJOS ANIMADOS y la tercera la de los VIDEOJUEGOS y casi podría hablarse de una cuarta puerta, que cada vez se abre más: LOS JUEGOS DE ROL. Lo que algunos han llamado MEDIA MIX. Así los editores japoneses se fusionan en un entorno de entretenimiento donde crear y explotar a un personaje es el éxito total. El camino puede iniciarse en la historieta, y luego pasar a la animación y acabar en el videojuego. Aunque no es la regla, ya que puede suceder en sentido inverso o en cualquier otro orden. Lo que el público consume masivamente son personajes, más que historias. Personajes que con la comercialización se convierten en iconos.

Con la comercialización de las historietas japonesas se ha asegurado, no solo la persistencia en el futuro, sino la prominencia como una forma destacada de ocio popular.

"La comercialización del anime genera una gran industria en Japón y su popularidad no se reduce a su país natal. Durante más de dos décadas, el anime televisado ha creado una demanda de productos relacionados con él, que han cubierto empresas locales bajo licencia de los productores originales".²⁶ Versiones piratas, se han infiltrado en el mercado del juguete barato, y durante el boom de los *Transformers* en los años 70s, cierta cantidad de objetos japoneses encontraron su camino para alimentar la robot manía que prevalecía entre los niños y adolescentes.

Cuando se encuentran productos originales japoneses, normalmente tienen un alto precio y son ávidamente buscados por coleccionistas más viejos que su teórico público; la calidad del diseño y la manufactura de los modernos juguetes japoneses ha empezado a atraer a muchos entusiastas occidentales. Tiendas especializadas importan algunos objetos, sobre todo maquetas, que son la clase de productos japoneses que puede obtenerse con mayor facilidad en nuestro país.

3.1. Juegos y Juguetes.

Robots, vehículos, muñecas, juegos de tablero, peluches... la gama es enorme. Cualquier serie popular inspira una amplia producción de juguetes, exactamente de la misma manera en la que se comercializa una serie de televisión.

3.2. Papelería y Textiles.

No faltan los productos de papelería, desde carpetas y portafolios para el trabajo escolar hasta calendarios y pósters. Esto implica que un japonés puede estar rodeado por todas partes por sus personajes favoritos. Cromos de coleccionistas, adhesivos y sellos de goma se encuentran fácilmente. Y especialmente populares, aunque no son muy vistos en occidente son los calendarios CD o CD - single, (Compact Disk) una serie de ilustraciones empaquetados en una caja de joyería en forma de CD tridimensionales, de manera que la imagen de cada mes este arriba, visible a través de la caja. Los pañuelos y colgaduras son también populares.

Aquí en México, existen tiendas que tienen todo lo antes mencionado, o también en ferias que se realizan cada determinado tiempo, se puede encontrar todo esto.

3.3. Dulces.

Raras en Occidente, en una compra en Japón son las pequeñas cajas de caramelos que contienen un pequeño juguete o maqueta, que se venden a un bajo costo, y estas son coleccionadas por fans del anime.

3.4. Tarjetas Telefónicas.

En Japón, las tarjetas telefónicas existen desde 1979, y las tarjetas de anime son coleccionadas, algunas las regalan publicaciones y mangas. Japón es el país de la imagen.

3.5. CDs y LDs. (Compact disk y Laser Disk).

Cada producción de anime tiene al menos dos CDs en el mercado: una banda sonora de (os) tema/s central/es de la serie.

Los Láser disk (LD) son en Japón más baratos que las cintas de vídeo, que son mucho mas caras que en México, muchos de los fans compran su anime en LD. Las series clásicas, hechas antes de la aparición del LD, son difíciles de encontrar y tienen un costo más alto.

La creciente popularidad del anime en casi todo el mundo, lleva a que la importación de todo este material sea mayor, posibilitando cada vez mas la disponibilidad de todos sus productos. Este fenómeno es una mezcla de arte y cultura popular.

4. EL FENOMENO DEL MANGA – ANIME EN MEXICO.

4.1. EN MEXICO NO EXISTE UNA TRADICION PARA LEER.

“Es común pensar que los mexicanos no leen. Pero, esto no quiere decir que no lo hagan, ya que sus preferencias se inclinan hacia las revistas e historietas vendidas en puestos de periódicos, en lugar de los libros”.²⁷

“Esto se desprende de un estudio de mercado en el que se revelan los altos tirajes de las editoras de revistas dirigidas a los sectores populares. Por citar las mas importantes, Editorial Novedades lanza semanalmente a la venta 800 mil ejemplares tanto de *El libro vaquero* como de *El libro semanal*, mientras que las editoriales *Toukan y Mango* hacen lo propio, también, con *Erotika* (400 mil ejemplares) y *Sabrosas y bien entronas y Las chameadoras* (300 mil ejemplares cada una)”.²⁸

“En el rubro de las revistas de entretenimiento familiar, Grupo Editorial *Televisa* se alza como líder del ramo en América Latina, consignando, en 1997, la “impresión de 130 millones de ejemplares, leídos por 780 millones” de habitantes de la región”.²⁹

“De sus 41 títulos, 39 de los cuales circulan en México, como *Tv y novelas, Teleguía, Eres y Vanidades* con un tiraje mensual, durante 1996, de 2 millones 280 mil, un millón 500 mil, 800 mil y 550 mil ejemplares respectivamente”.³⁰

Juan Villoro afirma que ello dista mucho de significar que los mexicanos sí lean.

“Si entendemos la lectura como una experiencia cultural, hay que decir que leer chatarra no es leer, como tampoco podemos considerar que son muy cultas las personas que leen sin cesar los mensajes en las cajas de cereales mientras desayunan”.³¹

“La única manera de medir la lectura real, como ejercicio intelectual, son los libros, las revistas y los periódicos con contenidos culturales”.³²

“El mercado de revistas o historietas populares está dominado por siete editoriales, que en total publican 47 títulos, la mayoría semanales (31), siendo *Editorial Ejea* la que mayor número aporta, con 18. Le sigue la ya mencionada *Novedades*, con diez”.³³

“De esos 47 títulos, predominan los dirigidos al género masculino, con 39, de los cuales a su vez imperan, con 28, los de temática sexual, entre ellos *Pícaras, infieles y ponedoras, Querubines y diablillas, Sábanas mojadas, Lujuria mortal, Las*

maestras del colchón, Cachondas de lavaderos y chismes y Eróticos anónimos, gran parte de ellos publicados por *Ejed*".³⁴

"Voluptuosas mujeres dibujadas en situaciones de sexualidad , son el éxito de este tipo de ediciones que, además de lo visual, son condimentadas con argumentos "cachondos".³⁵

4.2. PUBLICACIONES DIRIGIDAS AL GENERO FEMENINO.

"Las historietas dirigidas al género femenino sólo son ocho. El mercado de publicaciones para la mujer es dominado por las revistas que ofrecen no sólo entretenimiento, sino también ciertos servicios".³⁶

"En los expendios de periódicos y revistas, en julio del 2000, se podían encontrar 25 publicaciones dirigidas, dominando las que tenían o tienen como fin "buscar pareja" y "orientación conyugal". También las hay de sexo, horóscopos, belleza, moda, salud y remedios, así como recetas culinarias".³⁷

"Editorial *Televisa* ha logrado captar la atención del público con publicaciones como las ya mencionadas, a merced de su filosofía de que el medio impreso ha sido y seguirá siendo, un elemento significativo en la vida cotidiana del mundo contemporáneo".³⁸

"Las revistas e impresos que presentamos se explica en un documento público de *Televisa* abarcan todos los temas de interés para lectores que van desde la mujer profesionista, el ama de casa, hasta el hombre que se preocupa por sí mismo, su profesión y familia".³⁹

"También contamos con publicaciones que presentan lo último en moda, artistas, arte, salud, nutrición, sexualidad, pareja, viajes y deportes. Además se cuenta con revistas especializadas para profesionales del ramo que se interesan por actualizarse y aprender sobre computación, videos, costura, tejido, tecnología, mecánica, etc.". ⁴⁰

"*Editorial Televisa* incluye en su catálogo a *Buen Hogar, Cocina Fácil, Cosmopolitan, Marie Claire, Muy interesante, Quo Men's Health, National Geographic, Furia musical, Geo mundo y Mecánica Popular*, entre otras".⁴¹

"Sin embargo, así como las historietas de sexo dominan el mercado popular, en el de las revistas familiares se imponen las que consignan las novedades sobre el universo del espectáculo y sus estrellas, de manera particular *Tv y novelas y Teleguía* y sus competidoras *Tv notas* y *mi Guía*".⁴² Son Títulos, que ascienden a un tiraje de 10 millones 884 mil ejemplares.

"En México explica *Norma Monroy*, de relaciones públicas de la empresa, *Editorial Vid* aglutina 71 por ciento del mercado, y su perfil de lectores abarca desde los seis hasta los 35 años en los niveles socioeconómicos medio- alto, medio- bajo".⁴³

4.3. FOMENTAR EL HABITO DE LA LECTURA EN LA NIÑEZ

Las revistas con "mas alto tiraje son *Dragon Ball* y *Dragon Ball Z*, con 66 mil ejemplares mensuales cada una. Les siguen *Los Simpson*, con 56 mil por bimestre. Dirigidos al sector juvenil".⁴⁴

"En el rubro infantil destacan, el *Pájaro loco*, *Los pequeños Tom y Jerry*, y *Tom y Jerry*, para adultos (mayores de 18 años), *Spiderman*, *X-Men*, *Batman*, *Superman*, *Spawn*, *Kiss Physco Circus* y ediciones especiales".⁴⁵

"Ante este fenómeno de preferencia por las revistas e historietas periódicas, *Juan Villoro* propone inculcar el hábito de la lectura de calidad desde la infancia" y que las editoriales publiquen cosas de calidad para los niños".⁴⁶

4.4. 1998 EN LOS ANIME, MANGAS Y CÓMICS.

En el año, 1998 se hizo una revisión de lo más destacado en el mundo del anime, el manga, los cómics y la animación en general. A continuación veremos de que se trato.

4.4.1. Anime.

En cuanto a la animación japonesa, lo más exitoso en las pantallas mexicanas es: *Dragon Ball*.

"La batalla del anime entre televisoras también tuvo su punto candente desde principios de 1998, cuando muchos títulos llegaron a la pantalla. En **TELEvisa** se estrenaron: *Ninja Kabuto*; *Street Fighter V*; *Mikami*; *El Jardín Secreto*. También se agregaron a su transmisión habitual nuevos episodios de *Ranma 1/2* y el re-estreno de: *Meteoro*, *Heidi y Kimba*, el *León Blanco*".⁴⁷

EN TV AZTECA, vimos la serie de *Sailor Moon*. También estuvieron estrenos como: *Hugo*; *Slam Dunk*; *Bt X*. Los caballeros de *Kodai*; *Slayers*; *Zenki*. Y repeticiones de los *Supercampeones*, *Caballeros del Zodiaco*, *Candy*, *Las Guerreras Mágicas* y las aventuras de *Fly*.

4.4.2. Manga.

En 1998 se han editado. Los primeros ejemplares de *Toukan Manga*, un anime - cómic de *Sailor Moon. Las guerreras mágicas* y el manga original de *Ranma ½*.

Editorial VID público desde inicios del año, títulos manga o "estilo manga"; prueba de ello son los ejemplares que circularon de *Titans*, una visión de un mundo alternativo futurista surgido de la pluma del único sajón al que se reconoce como autentico *Mangaka* occidental *Adam Warren*, *Bubble Gum Crisis* para *Dark Horse*; *Dragon Ball*, el maga original en formato original y traducción directa del japonés.

Pero las casas editoras nacionales no son las únicas que han traído los mangas en español, podemos encontrar otros capítulos en castellano por editoras de España como *Norma Editorial*, *Glenat* y *Camaleón Ediciones*. A mediados del año, comenzaron a llegar ediciones de mangas como *Street Fighter*, y sobre todo creaciones propias de títulos de *hentai* (manga para adultos).

Y para los amantes de los cómics en general, se organizan las respectivas convenciones anuales. *La Mecerf*, *la Con que o la Mole*, y otras organizadas en provincia.

"En ellas encontramos de todo. Desde juegos, la colección completa de *Dragon Ball*, modelos de *Star Wars*, conferencias con personalidades especializadas en el tema, hasta copia 756 del original de *evangelión*; además de toneladas y toneladas de piratería".⁴⁸

4.4.3. Cine y video animado.

Tuvimos la oportunidad de ver exhibida la película de *Dragon Ball Z* que en realidad es el tercer *OVA* de la serie patrocinada por *Disney*. La casa *Disney* estreno el largometraje *Mulan*, basada en una leyenda de oriente. Además las recientes versiones filmicas de las cintas animadas por computadora: *Small Soldiers* (podía haber sido la competencia de *Toy Story*, pero protagonizada por muñecos *GI JOE*) y las dos cintas sobre insectos: *AntZ*, de *Steven Spielberg*, y a *Bug's Life* (bichos) de *Disney*. La *Twenty Century Fox* estreno su primera producción animada mediante combinación de técnicas clásicas: *Anastasia*. Además la *FOX*, en su división de vídeo, estrenos u primer compendio de videos de los *Simpson*.

Warner Bros, presento shows de Japón, con una producción realizada en Hollywood: *Godzilla*. (*Gojira* como se le conoce en oriente) con muchos efectos especiales del mítico monstruo.

4.5. DIFUSIÓN DEL MANGA EN MÉXICO.

Nota de Angel Zúñiga

"A raíz del "boom del cómic" hace pocos años se origino una avalancha en el consumo de dichos productos, incluyendo trabajos de historieta japonesa (manga). El aficionado conoce de *Batman* y *Superman* como de *Dragon Ball* y *Ranma ½*. La demanda aumento con el tiempo y las tiendas de cómics, e incluso los comerciantes piratas han proporcionado desde los mangas originales hasta videos exclusivos, material erótico y un sin fin de productos".⁴⁹

Poco a poco, "las editoriales mexicanas comenzaron a interesarse en estos productos y empezaron a surgir revistas y fanzines especializados en el arte del lejano oriente".⁵⁰

"En México tenemos una gran tradición de ver caricaturas y programas japoneses", dice *Jaime Flores Montiel*, director general de *Editorial Toukan*, la cual fue fundada en 1993".⁵¹ "El trabajo de *Toukan* abarca varios estilos, desde las historietas de bolsillo (las aborrecibles "sensacionales") hasta los magazines de manualidades y repostería, pasando por las series dirigida al público infantil y juvenil".⁵²

Es en este campo donde surgió la primera historieta de estilo japonés hecha totalmente en México: Los supercampeones del fútbol, basado en la caricatura del mismo nombre. Al ver el éxito que tuvo esta publicación, decidieron lanzar otro producto con el mismo estilo, donde se le daría espacio a jóvenes creadores: Manga (*Toukan Manga*). Que no tuvo gran éxito.

Sin embargo, los cuadernos de actividades de *Sailor Moon* y *Dragon Ball* se siguen publicando. Siendo éste el primer producto cedido por sus concesionarios, teniendo precaución con los argumentos y pasatiempos que son desarrollados en México, después se envían a Japón, donde se realizan los dibujos con base en las celdas de animación de las series de TV, lo que convierte a cada dibujo en un producto original y de gran valor de colección.

Más tarde vendría el primer intento de traer manga original para publicarlo en México.

Para *Arnulfo Flores Muñoz*, fundador de *Edito Póster*, en 1972, con el cancionero La canción mexicana, hasta hace tres años no tenía la capacidad de

venta del cómic japonés. En esos momentos edita *Tetsuko*, la chica de acero (un cómic de aventuras) y Chicas Trabajadoras (manga erótico para adultos de corte humorístico). *Tetsuko* lleva dos años publicándose cada quince días.

Editorial Vid tiene formada a base de publicaciones mexicanas (*Lágrimas y risas*, *Memín Pingüín*, etc.) ahora enfoca sus esfuerzos a material extranjero, de EU en su mayoría. Y hace poco lanzó productos relacionados con el manga original japonés: *Dragon Ball* y *Mixozine*.

Dragon Ball es el cómic japonés mejor editado en México. *Mixozine* es una edición nacional de una revista de entretenimiento dedicada a la difusión de productos relacionados con el manga y anime.

En 1994 la editorial *Dos Cuervos* lanzó a la venta su primera y hasta ahora única publicación: *Animanga*. Esta revista, "no sólo informa de las novedades del mercado, sino que cubre el campo con análisis de los mismos productos, reseñas de nuevas series, biografía y trabajo creativo propio; esto es, con historias originales escritas y dibujadas por las editoras. Los temas tratados también se relacionan con la situación del arte del entretenimiento japonés en nuestro país".⁵³

"*Domo*, que en japonés significa "mucho". Esta publicación empezó como otras revistas independientes: un par de hojas editadas con un sencillo procesador de texto, que se regalaban en la ahora desaparecida Casa de la Caricatura. Esto fue en 1994".⁵⁴

Su objetivo, era informar, llenar esas lagunas de dudas con respecto a la poca animación japonesa que empezaba a llegar a nuestro país. Actualmente *Domo* es una revista, editada con una frecuencia mensual.

Hay muchas contradicciones para la prosperidad de una publicación ya que México es el séptimo lugar del mundo en producción de piratería.

"*Domo* jamás previno la oleada de productos japoneses que se desataría en estos últimos años, sino que empezaron dirigiéndose a un grupo de aficionados de clase económica media y alta, los cuales estaban deseosos de información relacionada con su hobby".⁵⁵ Gran parte del trabajo de *Domo* depende de los lectores; ya que los colaboradores desarrollan artículos en relación con los gustos del momento a nivel popular.

5. MITOS Y REALIDADES. ¿El manga es Satánico?

Recientemente algunos medios de comunicación en México han lanzado una campaña ideológica contra el Manga y la animación japonesa, acusándolo de atentar contra las buenas costumbres y sobre todo de ser "satánico". Esto se ve como una acción comercial para frenar el auge que han tenido estas tendencias del país del sol naciente en América. El choque cultural entre países tan distantes provoca confusiones que hacen fácil juzgar mal o satanizar lo que no se conoce.

Este fenómeno ha sido muy criticado en México, por sus temas tan novedosos; hasta se ha catalogado como satánicos. Pero analicemos, la definición de satanismo, que es el culto a Satanás y no se puede llamar satánico al anime, ya que en su país de origen no se le rinde culto a Satanás y sus costumbres contemplan una figura maligna de la conciencia humana y otra buena.

Esto sin duda tiene que ver con la religión y la religión tradicional del Japón es el *Shintoísmo* o *Shinto* esta religión se fundamenta en la convivencia armónica del ser humano con los elementos que lo rodean, por ende no existe un dios único sino varios, como el dios del lago, del río, de la montaña, etc. Esos dioses no cumplen con el fundamento de Dios existente en occidente, ya que en nuestra cultura Dios es enteramente bueno, mientras que en oriente los dioses actúan de acuerdo a varios estados, pueden ser buenos, malos, contactarse con los humanos, etc. Otro factor importante es que no existe una figura maligna contradictoria a esto, es decir no existe el diablo, existen demonios pero de acuerdo al *Shinto* estos fueron en vida personas comunes y corrientes que se encauzaron en el mal camino, además los humanos normales pueden ahuyentarlos o sobornarlos para que los dejen en paz.

Durante la emigración de Chinos en Japón (Siglos XVII y XVIII) existió una penetración del budismo en Japón y con esto una nueva corriente religiosa en el país, fue en este periodo durante el cual se llevo a cabo la famosa persecución y asesinato de cristianos en Japón. Esto no fue debido a problemas religiosos sino a un descontento del emperador cuando estos se negaron a pagar su estancia en el país bajo el argumento de que al ser misioneros tenían libre transito por el mundo.

Después de estos eventos existió poco movimiento religioso en Japón, al finalizar el siglo XIX entro en vigor el gobierno militar que perduro hasta 1945 con la detonación de las bombas atómicas de *Hiroshima* y *Nagasaki*. A partir de ahí muchos de los rasgos tradicionales del Japón se perdieron para dar paso a costumbres más prácticas y acordes a los tiempos que se vivían. Gran parte de la solemnidad religiosa fue sustituida por un punto de vista más "light" y es por ello que actualmente Japón no posee una religión oficial a pesar de que para los

motivos prácticos se sigue nombrando al *Shinto* como la religión de ese país. Por ejemplo, un(a) sacerdote *Shinto* puede desempeñarse en otras cosas fuera del templo. Un japonés promedio tiene un bautismo Shintoísta, una boda Católica (porque les encantan los vestidos blancos) y un entierro budista. Esto significa que sus hábitos actuales obedecen a otras normas, trabajan casi 10 horas al día, sus vacaciones constan de un par de semanas en Diciembre y otras en Mayo y en general poseen una cultura del trabajo tal que muchas veces las familias se ven cuando mucho unas 4 horas al día.

El anime no puede ser satánico porque refleja la idiosincrasia de un pueblo que en sus costumbres y hábitos no concibe la imagen del diablo, juzgar sin comprender o visualizar que una cultura como esta es totalmente diferente a la nuestra es sumamente arriesgado.

Eso de satanismo en el anime, es solo para criticar este tipo de animación. Ya que los japoneses no creen en Satanás, su cultura es muy diferente a nuestra cultura, la cual es occidental. Y sobre todo aquí en México, que la religión predominante es la católica.

NOTAS CAPITULO 3

- 1 - [http:// www.geocities.com/Tokyo](http://www.geocities.com/Tokyo).
 2 - Ibid.
 3 - Ibid.
 4 - Ibid.
 5 - Ibid.
 6 - Ibid.
 7 - Ibid.
 8 - Mc Carthy, Helen. Una introducción al Anime, dibujo animado japonés. Ed. El Beso, Barcelona 1994 P. 8
 9 - Ibid. 8
 10 - Ibid. P. 10
 11 - Ibid. P. 10
 12 - Ibid. P. 10-11
 13 - Ibid. P. 14
 14 - Ibid. P. 15
 15 - Ibid. P. 16
 16 - Ibid. P. 18
 17 - Ibid. P. 20
 18 - Ibid. P. 23
 19 - Ibid. P. 24
 20 - Ibid. P. 25
 21 - Ibid. P. 28
 22 - Ibid. P. 30
 23 - Ibid. P. 40
 24 - Ibid. P. 41
 25 - Ibid. P. 44
 26 - Ibid. P. 54
 27 - La Jornada Reportaje. Miércoles 17 Enero 2001 Cultura. Ángel Vargas y Carlos Paúl. P.5a
 28 - Ibid. P.5a
 29 - Ibid. P.5a
 30 - Ibid. P.5a
 31 - Ibid. P.5a
 32 - Ibid. P.5a
 33 - Ibid. P.5a
 34 - Ibid. P.5a
 35 - Ibid. P.5a
 36 - Ibid. P.5a
 37 - Ibid. P.5a
 38 - Ibid. P.5a
 39 - Ibid. P.5a
 40 - Ibid. P.5a
 41 - Ibid. P.5a
 42 - Ibid. P.5a
 43 - Ibid. P.5a
 44 - Ibid. P.5a
 45 - Ibid. P.5a
 46 - Ibid. P.5a
 47 - <http://www.geocities.com/Tokio/Towers/1811/asifue1998.htm>. Tomado de Revista de Revistas, publicación de Excélsior N. 4472 Enero 1999.
 48 - Ibid.
 49 - <http://www.geocities.com/Tokio/Towers/1811/mangaenmexico.htm> Tomado de Revista de Revistas, publicación de Excélsior N. 4472 Enero 1999.
 50 - Ibid.
 51 - Ibid.
 52 - Ibid.
 53 - Ibid.
 54 - Ibid.
 55 - Ibid.
 56 - <http://www.elsiglodetorreon.com.mx> (Nota editorial del periódico sábado 21 agosto 1999)

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

CONCLUSIONES.

El mundo se esta transformando económica, política, social y culturalmente; dentro de estas transformaciones es importante darnos cuenta del papel que juegan los medios de comunicación, que son los símbolos de los tiempos en que vivimos; ya que éstos construyen y a la vez reflejan lo que es la sociedad, además de que son fundamentales en la percepción de la realidad.

Con el uso de imágenes, lenguaje, narración y nuevas tecnologías, los medios de comunicación nos muestran, de forma atractiva, cómo es el mundo que nos rodea y, a través de esto, nos comunican, educan, distraen. Es así como conocemos cómo fueron nuestros antepasados y cómo se vive en otra parte del mundo y así nos proporcionan nuevas formas de conocimiento de nuestra realidad.

Uno de los medios de comunicación más atractivos, por estar lleno de imágenes, son los cómics, historietas; además de hacer uso de todo lo anterior se han convertido en un tema de mucha polémica, ya que cada uno lo vemos de manera diferente; para algunos es un material diabólico, para otros una manifestación artística, negocio para muchos otros, estafa, o para otros simplemente pasa desapercibido.

Es por todo lo anterior que este material se ha convertido en objeto de estudio. Ya que las historietas son una mezcla de varias artes y varían según su país de origen. Sin embargo sólo trascienden a nivel mundial aquellos que tocan tópicos universales y son consumidos principalmente por adolescentes; que andan en busca de cosas diferentes para no estar atados a convencionalismos ni al materialismo moderno. Encuentran a las historietas como alternativa y esto, paradójicamente, crea una gran industria convirtiéndose en un gran negocio.

Esta industria, que ha creció tanto con las nuevas tecnologías tiene más auge, que de ser un producto se convirtió en un género.

Actualmente existe una variedad de historietas que van desde las tiras cómicas que aparecen los domingos en los periódicos, hasta impresionantes novelas gráficas, consideradas como obras de arte.

La historieta a primera vista está hecha de dibujos y palabras que se diferencian con facilidad, pero ambos están mezclados ya que no sabemos dónde empieza y termina cada uno. En este material las palabras están dibujadas, y son un arma expresiva y detrás de los dibujos siempre hay texto, aunque no se vea, ya que para hacerlos se necesita un guión.

De esta mezcla de dibujos y palabras obtenemos un género entre la narrativa y la gráfica: palabras que son dibujos, dibujos que fueron antes palabras. La historieta es una gráfica de la palabra y una gramática del dibujo. La historieta, ya no es solo aventuras y humor, sino también, códigos, sistemas simbólicos, que tiene su propio lenguaje.

Por sus lazos estrechos con el cine, la literatura, el dibujo animado y la ilustración, pareciera que no tiene su propia identidad; pero es allí donde radica, en la mezcla de todo para formar este arte tan peculiar.

Las figuras y el fondo tienen íntima relación; sobre las líneas se escribe la historia; son espacios vivos, incluso cuando hay un fondo blanco; que representa un vacío que dice mucho para entender la historieta.

La palabra y el dibujo son inseparables, porque la historieta descubre que palabras y dibujos pertenecen a una familia en común. La palabra como dibujo y el dibujo como escritura.

A partir de los años 60's se descubrió que la historieta estaba hecha de signos. Y es en esta década, en la que coinciden tres fenómenos: la construcción de la historieta como objeto de estudio, la presentación del autor como artista y el descubrimiento del lector adulto. Es la década en que la televisión capta la atención de las masas; y con esto, la historieta se especializa, para hablarle a unos pocos, creando su propio lenguaje.

Es por tal razón que en el presente trabajo he hablado de este medio de comunicación, las historietas japonesas y su transformación en animé. Siendo producto de la sociedad japonesa, que últimamente ha tenido un creciente auge y que ha traspasado sus fronteras, el manga – animé se convirtió en el principal rival para los cómics norteamericanos. Éstos ya habían creado una industria de gran aceptación que ha ido disminuyendo por la influencia desde el otro lado del mundo con la creciente industria editorial japonesa y con la llegada de manga y sus peculiares características orientales. De ser un medio impreso, con la tecnología se transforma en animé (dibujos animados), para darnos a conocer parte de su cultura, tradiciones y forma en que viven en el lejano oriente, así como su forma de percibir al resto de la humanidad.

Cada nación tiene sus propios medios de comunicación, y estos se desarrollan conforme a las transformaciones que existen dentro de la misma. Las historietas japonesas o, mejor dicho, mangas, son una forma más de expresión de Japón, que incluyen literatura, narración e imágenes propias de este país. Por medio de estas características han ido conquistando a un numeroso público, no-solo dentro del país, sino de todo el mundo. Aunque no a todos les es agradable, ya que en muchas ocasiones se le ha criticado como violento y con alto

contenido sexual. Es aquí el choque de culturas, ya que en Japón, como en muchos otros países, tiene una forma diferente de vida y esto marca la diferencia. Es una cuestión de tradiciones, cultura y educación.

La historieta japonesa surge, como en muchos otros países como sátira en el folclore de los pueblos, utilizando diferentes temas, para divertir y distraer a la población que, con el paso del tiempo, se fueron perfeccionando en cuanto a técnicas, temáticas y estilo. Este desarrollo se interrumpe con la llegada de la Segunda Guerra Mundial y las historietas son utilizadas como herramientas propagandísticas, para incitar al combate. Terminada la guerra surge la necesidad de olvidar lo sufrido y se busca una forma de entretenimiento y así resurge la historieta japonesa con un nuevo estilo y características que la van haciendo más popular y con todo esto se produjo la ola de efectos colaterales, que van haciéndose mayores a medida que pasa el tiempo. Se iniciaron con obras de teatro, productos alusivos y con la ayuda de la tecnología, dibujos animados, series de televisión, videojuegos, películas de cine, etc.

También se van creando nuevos temas para todo el público y por medio de éstos, se demuestra que la historieta no es solamente para niños, sino que en su mayoría son temas concebidos para adolescentes, o bien para adultos.

Con lo todo lo anterior, podríamos definir a la historieta como una literatura de la imagen, cuya producción se industrializa y al llevarse al mercado se convierte en mass – media, en un medio de comunicación de masas. Y es mucho mayor con la llegada de los medios electrónicos.

Con esto nos damos cuenta que la evolución del hombre es indudable, los cambios son constantes, la tecnología es una parte importante en el desempeño del hombre y no podemos escapar de estos avances y menos en lo referente a medios de comunicación, ya que son la principal fuente de información que consumimos. Por tal motivo el manga – animé se ve influenciado por estos avances tecnológicos y busca nuevas formas de atraer más público. La especialización de temas, la maestría en el dibujo en ocasiones nos pueden llegar a confundir con una “realidad paralela”, en cuanto a como percibimos lo que transmiten; realidad o fantasía.

En México a medida que la cultura del manga y el animé crece mas cada día, los rastros del impacto visual perduran en la memoria de mucha gente. Por esta razón este fenómeno no es algo que se pueda tomar a la ligera no solo en Japón, en donde se producen cantidades exorbitantes de productos relacionados con el manga, mismos que impulsaron una autentica revolución en el mundo. Con el diseño de los personajes apolíneos, reforzados por la inclusión de una violencia y un erotismo cada vez más explícitos, los personajes reflejan la cultura de Japón y un cambio de mentalidad a medida que pasa el tiempo. Estas representaciones

fueron acordes a la época en la que aparecen los cómics que fueron cambiando con el tiempo, revelando las introspecciones psicológicas de personajes destrozados por sus propios demonios internos y gran cantidad de sus contradicciones.

Esto es una cuestión de educación, sobre todo en México donde no tenemos una cultura de la lectura y desde niños preferimos ver televisión y de esto depende el modelo de ciudadanos que somos. Por tal razón la animación japonesa es tan criticada, pero hay que tomar en cuenta, como ya mencione, la diferencia de culturas. No todo el material que se produce es para niños, y ellos están acordes a la época en que viven. Ellos ya no juegan tanto a las canicas, están más interesados en los juegos de video y no les toco ver los cómics y caricaturas que veían sus padres. Hoy en día ellos también tienen derecho a estar actualizados claro, sin caer en los excesos.

Es así como podemos concluir que el manga – animé es uno de los medios de comunicación que tenemos como una opción de conocer otras culturas dentro de la gran avalancha de información que existe en nuestro planeta.

Sin embargo también es parte importante y fundamental de la globalización, ya que hoy en día el mundo actual se esta "globalizando", por el circulan toda clase de mercancías, capitales e información sin ningún tipo de restricción. Y en manga – animé no se escapa. Se han universalizado las modas y los estilos de vida. Existe una tendencia a universalizar los derechos humanos. Es aquí donde surge el choque de culturas, ya que existe una gran variedad y la mayoría de estas, no están dispuestas a perder su identidad.

Los países más desarrollados quieren imponer una única cultura en todo el mundo, por medio de la globalización, que hasta la fecha no ha logrado eliminar la diversidad cultural que existe, ya que esto puede interpretarse como un proceso hacia una sociedad que este constituida por un única cultura y no todos los pueblos están dispuestos a participar.

Este proceso de globalización ha sido, un proceso de imposición creciente de una única visión del mundo, con el reconocimiento de la diversidad cultural y el derecho de cada cultura a preservarse, a florecer y desarrollarse de manera creativa y que al mismo tiempo participen activamente en la construcción de una sociedad global.

A partir de todo lo anterior, nos preguntamos ¿ Es posible que miembros de culturas diferentes se comuniquen, comprendan y establezcan principios de convivencia y metas compartidas y trabajen en la construcción de una sociedad más amplia, sin perder su identidad ? Es lo que el autor *León Olivé* llama, "el desarrollo de un proyecto multicultural".

Es así, como la economía sin reglas, la catástrofe ambiental, la corrupción, el crimen organizado y la violencia generalizada se están dando en todo el planeta, producidos por la misma globalización tanto económica como informática.

Ante este panorama, parecería que la lucha histórica de la humanidad ha fracasado. Sin embargo, el mundo contemporáneo, la ciencia y la tecnología, el flujo planetario de la información, así como las muy complejas formas de organización han hecho más creciente la autonomía de los seres humanos, mediante lo cual cada uno elige las opciones y proyectos de vida más convenientes.

Desafortunadamente, esto último no se está cumpliendo, ya que hemos sido testigos y parte de una constante disminución de la reflexión y la actividad crítica, tanto en la vida social y política, como en todo el proceso educativo. Porque estamos inmersos en el mundo de la invasión del entretenimiento y poco nos preocupamos por pensar, si realmente es entretenimiento.

El poder de los medios de comunicación ha sido decisivo para esta creciente despreocupación de lo que está pasando, ya que en muchas ocasiones son los responsables del declive de la capacidad crítica y la fe ciega en la ciencia y la tecnología, hasta el punto de sustituir al hombre por máquinas.

Esta situación es cuestión de educación como ya mencione antes, se debe enseñar a pensar críticamente y promover la reflexión sobre los valores humanos y valorar también la herencia de las diversas culturas y civilizaciones pasadas. Los sistemas educativos y los medios de comunicación tienen la tarea de formar personas con la destreza de comprender las transformaciones.

Tener actualmente el dominio económico, no solo equivale a controlar la política, sino también a controlar los medios de comunicación y eso es parte de manipular y controlar la cultura, por eso es fácil que se impongan las modas, y estos medios en lugar de educar, se preocupan más por vender; es el inicio de una "sociedad global".

Es aquí donde surge el "choque de civilizaciones" definido principalmente por zonas geográficas y culturales que a veces coexisten pero tal vez nunca convergirán, porque carecen de valores compartidos, es decir lo que es bueno para unos para otros puede ser lo peor y se sienten ofendidos cuando alguien trata de imponer alguna otra cosa diferente, y estos valores es muy difícil que cambien.

Por tal razón surgen los conflictos entre diferentes sociedades y esto implica que cada una trate de defender sus propios valores y costumbres, atacando de alguna forma a las otras, un ejemplo podría ser los ataques terroristas del 11 de

septiembre del 2001, las guerras, provocadas por conflictos políticos, territoriales o religiosos, sobre todo religiosos, ya que la religión es la base de muchas civilizaciones y al sentirse agredidos por otras civilizaciones de ideas diferentes surgen los conflictos. Porque los valores, derechos humanos y creencias, varían de una persona a otra y sobre todo de un pueblo a otro.

Naipaul, un escritor de ascendencia india, afirmaba que la universalidad puede ser posible, por el avance general de la modernización, cuyas expresiones son la democracia liberal y la libre economía de mercado ya que están sucediendo en la actualidad.

El conflicto actual, es como ya mencione, cuestión de educación, ya que muchas civilizaciones se sienten amenazadas por la modernización y en consecuencia, por su componente moral: el respeto a los derechos humanos.

Casi todos los derechos han dependido de una autoridad superior al hombre: ya sea Dios o la propia naturaleza. Su fuente original Dios, o la religión, ha sido el motivo de muchos conflictos sociales.

La religión parece ser, la línea divisoria principal entre muchos pueblos, (un ejemplo claro es lo que sucede con el tema principal de esta investigación, la sociedad mexicana se siente ofendida en su moral al proyectarse material japonés con diferentes temas). Es así como los intentos de fusionar la política y la religión dividen a los pueblos.

La segunda fuente de derechos, es el derecho mismo que tiene una sociedad de ser reconocida como tal por alguna vía constitucional.

Otra fuente de derechos es la naturaleza. El lenguaje de los derechos naturales que sigue modelando nuestro discurso moral.

Así cuando decimos que raza, etnia, riqueza y género nos da derecho a una protección contra determinado tipo de conducta por parte de otros grupos. Esta creencia es la razón última para rechazar los argumentos culturales que pretendan subordinar algún sector de la población.

Por todo lo anterior, el autor León Olivé, en su libro *Multiculturalismo y Pluralismo*, sugiere que para evitar conflictos entre las diversas culturas se debe orientar mejor las acciones de quienes desean una sociedad global producto de una interacción cooperativa entre culturas diversas y aceptando el derecho a la diferencia. Así podremos aceptar a la cultura del manga-animé como una tradición japonesa que nos invita a conocer más de este país.

BIBLIOGRAFÍA

1. Zorrilla, Santiago/ Torres Xammar, Miguel. Guía para elaborar la tesis, Interamericana, México, 1986.
2. Eco, Umberto. Como se hace una tesis, gedisa, México, 1986.
3. De Santis, Pablo. La historieta en la edad de la razón, Paidós, México, 1998.
4. Bermúdez, Trajano. Mangavisión guía del cómic japonés, Glénat, México, 1995.
5. Gubern, Román. El lenguaje de los cómics, Península, Barcelona, 1981.
6. Vidal-Floch, Ignacio/ De España, Ramón. El canon de los cómics, Glénat, Barcelona, 1996.
7. Díaz, Lorenzo. Diccionario de superhéroes, Glénat, Barcelona, 1997.
8. Birmajer, Marcelo. Historieta, la imaginación al cuadrado, Dialéctica, Buenos aires, 1988.
9. Gaumer, Patrick y Moliterni, Claude. Diccionario del Cómic, Larousse, Barcelona, 1996.
10. Barbieri, Daniele. Los lenguajes del cómic, Paidós, Barcelona, 1993.
11. Groensteen, Thierry. L' Univers des mangas, Casterman – CNBDI Angouleme, 1991.
12. Schodt L, Fredrerik. Manga! manga! The world of japanese comics, Kodansha International, Tokyo – New York – San Francisco, 1983.
13. Horn, Maurice. The world Encyclopedia of comics, Chelsea House publishers, New York, 1979.
14. Toriyama, Akira. Taller de Manga, Planeta Agostín.
15. Varios autores. El Cómic es algo serio, Eufesa.
16. K. Baur Elizabeth. La historieta: Una experiencia didáctica, Cuentos e historieta crítica.
17. Aurochea, Juan Manuel. Puros cuentos: la historia de la historieta en México. 1874 - 1934. Caricaturas- México- Historia.
18. Valdés, Santi. El Cómic Gay, Glénat, México.
19. Andrade, Isabel. El Cómic Erótico, Glénat, México.
20. McCarthy, Helen. Anime-abeginer's guide to the World of Japanese Animation. (Una Introducción al anime dibujo animado japonés) El Beso, Barcelona. 1994.
21. Olivé, León. Multiculturalismo y Pluralismo. Biblioteca Iberoamericana de Ensayos, Piados, 1999.

REVISTAS

1. Bokan. Una guía sobre el Manga. Madrid 1998.
2. Minami 2000. Revista de cómics y dibujos animados japoneses. Agosto 1999; Samari Ediciones, Barcelona
3. Nexus. Manga- Animé. Barcelona 1996.
4. Manga, Manga, Manga. A Celebration of Japanese animation at the Ica cinema. Kodansha internacional 1992.

BIBLIOGRAFIA ICONOGRAFICA DE REFERENCIA

- *<http://animeart.com>
- *<http://amazonanimee.com>
- *<http://armadaweb.com/Anime/Sailor/>
- *<http://angelfire.com/on/moonroom/index.html>
- *<http://arcticnigtfall.com/sailormoon/moon.html>
- *<http://cybermanga.com>
- *<http://cirrus.spaceports.com/airashii/sailormoon>
- *<http://comunidades.latam.msnm.com/LosCaballeros Del Zodiaco>
- *<http://dragonball-gt.cjb.net/>
- *<http://dragonballz939.homestead.com/home.html>
- *<http://dbz.networkknight.com/>
- *<http://dbzsuperrealm.homestead.com/DBZSUPERREALMindex.html>
- *<http://dbzuncensored.terrashare.com/>
- *<http://dbzdan2000.cbj.net/>
- *<http://dmoz.org/World/Espa%F1ol/Artes/Animaci%F3n/Anlm%E9/Series/>
- *<http://eternalmoon.com/wren/>
- *http://el_ave_fenix.tripod.com/
- *<http://otakuworld.com/gude/>
- *<http://gotenks.netfirms.com/>
- *http://guia.hispavista.com/Ocio/Manga/Series/Caballeros_del_Zodiaco/
- *<http://Home.InfoRamp.Net/crs1822/fandbub/>
- *<http://hda.nethosting.com/sailormoon/ufaq/index.html>
- *<http://home.earthlink.net/tenspeed/SimonaSara/Smring.htm>
- *<http://looney.physics.sunysb.edu/daffy/moonface/>
- *<http://members.tripod.com/Serena/>
- *<http://members.home.nl/a.doesburg/indexen.html>
- *<http://members.home.net/spike44/>
- *<http://members.tripod.com/Serena/>
- *<http://members.tripod.com/SailorMoonWorstOfWeb/index.html>
- *http://members.tripod.com/Chibi_Selena_Chan/
- *<http://members.tripod.com/acer02/GATEWAY.html>
- *http://members.tripod.cl/anime_en_chile/video.html
- *<http://members.tripod.com/tatei/yst/samurais.html>
- *<http://members.tripod.home.net/jbeegle>
- *<http://members.tripod.nbci.com/smfhq/>
- *<http://mysticgohan.5u.com/>
- *<http://pbx.allouttoons.com/>
- *<http://revolt.hispeed.com/suze/sbz>
- *<http://ranma.anime.ru/>
- *<http://ranma.all-manga.net/>
- *<http://store.yahoo.com/toycup/>
- *<http://shadesofthepast.8m.com/>

*<http://user.animanga.com/Andromeda/Sanctuary/mundo.en.html>
*<http://sailor-moon-toys.com/>
*<http://tenshianm.cjb.net/>
*<http://webs.ono.com/usr002/comicsytebeos/manga.html>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/1552/>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/8069/>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/6427/start.html>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/Gulf/3775/>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/Teahouse/2456/>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/4233/>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/5214/>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/Place/9939/>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/7293/>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/4435/>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/Ginza/5975/>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/7900/index3.html>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/Garden/1207>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/Temple/5881/>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/Ginza/2722/pqring.html>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/Harbor/6667/>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/Ginza/5681/manga.html>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/3154/seiya2.html>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/Harbor/1992/>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/Shrine/7990/index.html>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/3932>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/Club/4886/>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/9051/>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/1170>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/6715/>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/4153>
*<http://www.geocities.com/Tokyo/5976>
*<http://www.geocities.com/LoveDysire/>
*<http://www.geocities.com/EnchantedForest/2204/>
*<http://www.geocities.com/picolo1104/index.html>
*<http://www.geocities.com/anthonymandy/>
*<http://www.geocities.com/TelevisionCity/13718>
*<http://www.geocities.com/lostlikitty/welcome.html>
*http://www.geocities.com/angels_sailor_moon_world/
*<http://www.geocities.com/Hollywood/8421/>
*<http://www.geocities.com/Hollywood/6781/>
*<http://www.geocities.com/Hollywood/Hills/1597/>
*<http://www.geocities.com/oldgringo2001/dream>
*<http://www.geocities.com/kroossrodes2003/smhome.html>
*<http://www.geocities.com/Athens/olympus/6655/>

*<http://www.geocities.com/Vienna/Strsse/5169/smusaindex.html>
 *<http://www.geocities.com/animedream>
 *<http://www.geocities.com/tokyo/temple/4428/>
 *<http://www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/2466/index.html>
 *<http://www.crosswinds.net/ssenshi/>
 *<http://www.mit.edu:8001/people/rei/Anime.html>
 *<http://www.csclub.uwaterloo.ca/u/mlvbie/anime-list/>
 *<http://www.akane.org/trigun/>
 *<http://www.voicenet.com/warden/anime.html>
 *<http://www.animenation.com/>
 *<http://www.gainax.co.jp/>
 *<http://www.animeassault.com/>
 *<http://www.tomintern.com/>
 *<http://www.anipike.com/>
 *<http://www.animetower.com/>
 *<http://www.buyanimedvd.com/>
 *<http://www.manga.com>
 *<http://www.anime-expo.org/>
 *<http://www.pulp-mag.com>
 *<http://www.animevillage.com>
 *<http://www.anime-genesis.com>
 *<http://www.acen.org/>
 *http://www.ex.org/3.6/33-manga_ge999.html
 *<http://www.wot-club.org.uk/inuyasha/>
 *<http://www.art.net/Studios/Visual/Chiutech/sdchome.html>
 *<http://www.usanime.net>
 *<http://www.mit.edu:8001/people/rei/MANGA/Ranma.html>
 *<http://www.fewturemodels.net/>
 *<http://www.animanga.com/cels/sale/>
 *<http://www.gundammodels.net/>
 *<http://www.bestanime.com/>
 *<http://www.kimonomyhousetoys.com/>
 *<http://www.usagiandmamoru.com>
 *<http://www.tcp.com/dol/anime2.html>
 *<http://www.manga.com/gosth/>
 *<http://www.beaman.com/>
 *<http://www.anime.com.au>
 *<http://www.db-vortex.com/>
 *<http://www.moonkingdomproducts.com>
 *<http://www.vcdcity.com/>
 *<http://www.animedia.com.mx/secciones/seiya.html>
 *<http://www.fortunecity.com/tatooine/culture/77/czodiaco.html>
 *http://www.dreamers.com/anime/tv/tv_chile.html
 *<http://www.terra.com.ar/buscador/entretenimiento/manga/manga4.html>

*<http://www.foxhom.com/manga/cambio.html>
*<http://www.melodysoft.com/cgi-bin/foro.cgi?ID=luislao>
*<http://www.realidadalternativa.com/anime/miembros/Maac-2000-6-6-18-3>.
*<http://www.anipake.com/sseiya.html>
*<http://www.dragonballz.com/>
*<http://www.dbzcardgame.com/>
*<http://www.dragonballze.com>
*<http://www.pojocom.com/dragonball/>
*<http://www.goes.com/dbzinfo>
*<http://www.planetnamek.com/>
*<http://www.dragonball-gt.com/>
*<http://www.000pop.com/DragonBallZ/>
*<http://www.dbzcenter.com>
*<http://www.theotaku.com/dragonball/>
*<http://www.cvgnet.com/dbjapan/>
*<http://www.22.brinkster.com/brollyman/>
*<http://www.dbgt.com/>
*<http://www.vegita-rage.cityslide.com/>
*<http://www.angelfire.com/ab3/dragonballzoo/>
*<http://www.roninweb.net/vegita/>
*<http://www.db-vortex.com/>
*<http://www.vegita-rage.cityslide.com/>
*<http://www.baaebae.com/dragonball/>
*<http://www.capcorphq.com/>
*<http://www.dragtrenksplace.homestead.com/>
*<http://www.dbzok.ccjb.net>
*<http://www.dbxtreme.f2s.com/>
*<http://www.freezashell.com/>
*<http://www.makyo.cjb.net/>
*<http://www.capcorphq.com/dbfaq/mokuji.html>
*<http://www.fight.at/dbslegend/>
*<http://www.mamoru.net>
*<http://www.brollysmadness.cjb.net/>
*<http://www.dragonshenron.com/>
*<http://www.baynet.net/philip/manga/sailor.html>
*<http://www.tcp.com/doi/smoon.html>
*<http://www.relaxorium.com/sm.html>
*<http://www.pathcom.com/vmng/smoon.html>
*<http://www.angelfire.com/SailorMoonExpanded/>
*<http://www.senshimangaclub.com/>
*<http://www.magicalgirls.org/sailormoon/>
*<http://www.webon.es/usuarios/mewton/manga.html>
*<http://www.ladyoscar.com/html/manga2.html>
*<http://tau.uab.es/%7ealex/kame7noticias.html>

ANEXO 1. INDICE DE AUTORES

A continuación, veremos una breve síntesis informativa de los principales y clásicos autores de manga.

Estos aparecen en orden alfabético.

AKATSUKA, FUJIO.

Nacido en 1935 en Manchuria (China), llegó a Japón después de la segunda guerra Mundial. Ayudante de Mitsuteru Yokoyama (creador de Tetsujin 28go), antecedente para sustentar una gran carrera humorística. En 1955 debuta con Arashio Koete, una serie de chicas que no tuvo éxito. Pasándose a la comedia, publica alguna serie de humor (Namachan, 1958; 1962) alternándolas con títulos femeninos (Himitsu no Akko chan, 1962, que fue su mayor éxito en este género). Basándose en el humor, un triunfo tras otro: Otasukekun (1963), Shibile no Skatan (1966), Ijiwaru Ikka (1966), Tensai Bakabon (1967), Moretsu Ataro (1967), Waru Waru (1974)... Además, con el guionista Jiro Gyu consigue un gran éxito dibujando Tateshi no Kensaku, una serie protagonizada por un carpintero. Fujio Akatsuka es el padre del moderno cómic humorístico japonés, al que dota del sentido de lo absurdo, la irreverencia y la impudicia que hoy sigue caracterizándolo. Su trabajo lleno de agresividad y surrealismo cambió la manera de hacer series cómicas, cuando la moda eran las historias largas de aventuras. Entre sus seguidores se pueden mencionar a Kazuyoshi Torii y Mitsutoshi Furuya.

ARAKI, HIROHIKO.

Nacido en 1960, este dibujante es hoy una de las máximas figuras del cómic de aventuras, y uno de los autores favoritos de Shonen Jump, la revista más famosa del mercado. Su estilo tiene un punto caricaturesco y excesivo. Su más famosa serie, La extravagante aventura de Jo Jo, que incluye una metamorfosis, poderes psíquicos y toneladas de acción. Desde su debut en 1987, se han publicado más de treinta tomos recopilados en esta serie.

ASAMIYA, KIA.

Más que un dibujante, se convirtió en un ídolo adorado por una muchedumbre de lectores de ciencia-ficción musculosa y avanzada. Sus grandes éxitos han sido Silent Mobius (que le hizo famoso en Estados Unidos) y Compiler.

CHIBA, TETSUYA.

Nacido en 1939, es uno de los dibujantes más famosos de los años setenta y el mejor pagado de su momento. Toco muy variados temas, iniciándose en el tebeo para chicas para pasar posteriormente al género de acción y deportes para chicos. Su debut se produce a los diecisiete años con una serie titulada Fukushu no Semushiotoko (El Vengador Jorobado). Siguen un buen número de historietas femeninas: Odettojo no Niji (1958), Mama no Violin (1958), Rina (1960).

A partir de ese momento, se pasa a la acción. Su producción es muy abundante, pero en ella cabe destacar algunos clásicos: Chikainoo Makyu (pionera de las series de béisbol, 1961), Harisu no Kaze (El torbellino de la escuela Harisu, 1965) y Ashita no Joe (legendaria serie de boxeo, 1968) son los más grandes.

FUJIO F. FUJIKO.

Es un seudónimo utilizado por dos profesionales que trabajan en colaboración: Hiroshii Fujimoto (nacido en 1933) y Moto Abiko (1934). Perteneciente a la honrada de artistas que, inspirados por La nueva isla del Tesoro, de Tezuca, acuden a Tokio para regenerar la industria viñetera japonesa, Fujio F. Fujiko ha practicado todos los géneros y estilos, cosechando éxitos notables como Obake no Q Taro (Q Taro, el fantasma, 1956) o haciendo introspecciones autobiográficas como Manga Michi (El camino del manga). Pero la creación más popular de Fujio F. Fujiko es él celebre Doraemon, una serie infantil humorística protagonizada por un gato robot del futuro y un niño mezzuino y torpe. Doraemon, elemental e ingeniosa, es lectura para cualquier edad.

GYU JIRO

Es uno de los más exitosos guionistas japoneses de cómics adultos de los años setenta y ochenta. Gyu experimento muchos de los temas que utiliza para sus argumentos, lo que lo convierte en algo novelesco. Ha trabajado en una fábrica de pachinko, y ha escrito una célebre serie sobre un muchacho que trabaja arreglando máquinas de pachinko (kugishi Sabuyan, dibujada por Jo Biggu, en 1971); ha dirigido un restaurante, y ha escrito un popularísimo cómic basado en la gastronomía (Ajihei, el cocinero, dibujado también por Biggu en 1973); ha sido periodista y músico. En el tema del pachinko (dibujada por y Ryo Sakonji).

Ha colaborado con Fujio Akatsuka en Tateshi no Kensaku (Kensaku, el carpintero) y ha escrito una serie porno tan popular que se publica en un periódico (Yauri Man-man, dibujada por Masamichi Yokoyama).

HIRATA, HIROSHI

Hiroshi Hirata es uno de los más grandes artistas de jidaimono (cómico histórico protagonizado por samurais o ninjas). Su estilo, detallado y su afición por las historias patéticas le han convertido en uno de los más imitados artistas de Japón. Nacido en 1937, debuta en el circuito de kashibonya (cómic para librerías de alquiler) en 1959, con Alzo no Hissatsuken, una breve historia de venganza. Tema que será uno de los más utilizados en sus violentas historias de samurais. La mayoría de sus trabajos son sangrientas historias de espadas y rencores.

HOJO, TSUKASA

Es uno de los jóvenes valores en alza de la historieta japonesa. Con veintidós años obtiene su primer gran éxito, Cat's Eye, y en 1985 rompe con City Hunter. Tanto una serie como otra pertenecen al género policiaco. Cat's Eye está protagonizada por unas atractivas ladronas, y City Hunter por un casquivano detective privado (y numerosas y pasajeras mujeres despampanantes). Es un dibujante de acción, y su estilo suntuoso aplicado al retrato de largas piernas y anatomías femeninas en ebullición le ha hecho merecedor de los fervores adolescentes.

IKEDA, RIYOKO

Es, como Moto Hagio y Yumiko Oshima, una de las primeras mujeres en ganarse una posición de éxito y prestigio dentro de la moderna industria del cómic japonés, lo que la hace candidata al título de "madre fundadora del manga". Nacida en 1947, se inicia con veinte años de edad, y en 1972 obtiene su triunfo, Berusaiyu no Bara (la Rosa de Versalles), que, además de recopilarse en once tomos, ha dado lugar a adaptaciones teatrales y películas de acción real. La Rosa de Versalles, ambientada en la Revolución Francesa, es una serie que sintetiza muchos de los gestos habituales en el shojo manga (cómico para chicas): ojos grandes, planificación de página muy libre, riqueza de decorados y vestuarios, mucho amor y romance. El argumento mezcla a un personaje de ambigüedad sexual (como en Ribon no Kishi, el clásico de Osamu Tezuka, aquí también se trata de una chica vestida de soldado) con personajes históricos. Ikeda, con su espíritu revolucionario, alcanza otro éxito con Orufeusu no Mado (La ventana de Orfeo), una obra todavía más monumental, ambientada en la Revolución rusa.

IKEGAMI, RYOICHI.

Plasma en dibujos las historias de otros guionistas. Es uno de los dibujantes más solicitados por los guionistas japoneses y uno de los artistas favoritos del público occidental. Su estilo se aleja de los rasgos comunes de la mayoría de los mangas conocidos. Ikegami, llegó a dibujar una versión japonesa de Spiderman, el superhéroe americano, en 1969, la narrativa de Ikegami es apasionante. Nació en 1944 y con diecisiete años de edad ya era profesional. Entre sus primeros títulos destacan Alue Boy (guionizado por Kazuo Koike, uno de los más importantes guionistas japoneses) y Otokogumi (1974, con guión de Tetsu Kariya). Crimen y maleantes de todo género se cuentan entre sus temas más repetidos.

ISHIMORI, SHOTARO.

Novelista frustrado, lo que perdió la literatura al fracasar lo ganó la historieta. Ishimori, nacido en 1938, es uno de los artistas que llegan al cómic arrastrado por el impulso vigorizante de Osamu Tezuka. Con dieciséis años de edad debuta en Manga Shonen con Nikyu Tenshi (Angel de segunda clase). Tras su fracaso como escritor, imita a Tezuka y comienza a publicar historietas, principalmente de acción, aventuras y ciencia-ficción: Kaiketsu Harimao (1959), Yureisen (1960), Genma Taisen (1967). Pero la serie más importante de todas las que creo es el clásico Cyborg 009 (1964) tema de los robots superpoderosos.

KANZAKI, MASAOMI.

Nacido en 1964, durante los años ochenta se labra una reputación por su manera de distribuir porrazos en las páginas, con obras como Xenon, Hansen Shukai, Ashguine y Hunter. Su fama le convierte en el elegido para interpretar uno de los acontecimientos más esperados por los aficionados del sector: la adaptación al tebeo de Street Figther II, el videojuego que más pasión ha despertado. Con el éxito de Street Figther II, se convirtió en uno de los grandes nombres del género de acción.

KATSURA, MASAKAZU

Video Girl Ai, obra de Masakazu Katsura. Con ella se ha aireado un poco el exceso de acción que dominaba los títulos japoneses traducidos al español; y el aficionado local ha podido apreciar otras virtudes alejadas del porrazo y tentetieso. Katsura es una figura emergente, gracias a Video Girl Ai. Su último trabajo, DNA2, más decantado por la acción y los superpoderes.

KITAZAWA, RAKUTEN.

El primer gran talento de la historieta japonesa. Su caricatura adorna templos y en su honor se han fundado museos. Introdujo los hallazgos y maneras de los pioneros americanos en Japón. Nació en 1876 en Omiya. Adquirió una base técnica de dibujo occidental en la escuela de arte. Se acercó a la caricatura y la sátira gráfica a través de la revista Box of Curios. En el 1900 ya trabaja para el periódico Jiji Shinpou, y colabora con su suplemento dominical, Jiji Manga, hasta 1932, convirtiéndose en el profesional periodístico que más cobraba en el país.

Kitazawa creó algunas series que preludian la historieta contemporánea: Haikara Kidoro no Shippai (Escenas curiosas del teatro, 1901), Tagosaku to Mokube, 1902, que es la primera serie japonesa con personajes fijos). Una de sus principales creaciones fue la revista Tokyo Puck (1905), a imitación del Puck americano. Fue la primera revista de humor gráfico japonesa. En 1918, funda una nueva revista, Rakuta Puck. En 1918 funda una asociación de dibujantes japoneses. En 1929 hace un largo viaje por América y Europa, expone su trabajo en París y recibe la Legión de Honor. Tras retirarse del Jiji Shinpou, en 1932, inaugura su escuela de humor gráfico, hasta que finalmente en 1948 se retira a su ciudad natal, donde pasará los últimos años antes de su muerte, en 1955.

KOIKE, KAZUO

Nacido en 1936, es uno de los más importantes guionistas que ha dado Japón. Debuta como guionista con veinticuatro años de edad, trabajando para Saito Productions, lo que le lleva a ocuparse de series tan señaladas como Golgo 13. Una vez independizado de la empresa, la fama y el número de trabajos aumentan, hasta el punto de levantar su propio imperio industrial, con un estudio profesional que da trabajo a buen número de dibujantes y guionistas y una escuela de cómic, fundada en 1970. La Gekigason Juku, por ella han pasado figuras actuales como Tetsuo Hara (El puño de la estrella del Norte) y Rumiko Takakashi (Ranma ½).

El trabajo más conocido de Koike, es sin duda el realizado junto al gran dibujante Goseki Kojima. Kozure Okami (Lobo y cachorro), una de las series más legendarias.. Koikee, ha publicado Crying Freeman (dibujado por Ryoichi Ikegami).

KOJIMA, GOSEKI.

Es responsable de las páginas más enérgicas dibujadas en el cómic japonés, su estilo agresivo, brusco y denso le ha convertido en uno de los modelos más imitados por las generaciones posteriores. Su mérito se ha reconocido con la publicación de Kozure Okami (Lobo y cachorro). Fue uno de los títulos que anunciaron la invasión del cómic japonés, y vino avalado por los elogios y admiración de Frank Miller, uno de los dibujantes americanos de cómics de acción más destacados.

Nacido en 1928, Kojima pinta vallas publicitarias tras acabar el instituto. Con veintidós años viaja a Tokio para convertirse en ilustrador, pero acaba dedicándose al kamishibai. De este tradicional espectáculo japonés pasa a otro circuito marginal de la historia nipona. Posteriormente se inicia en 1957 con Onmitsu Yureijo (una historia ilustrada). En su obra de esta época abundan los relatos de fantasmas y destaca Chohen Dai Roman, adaptación de historias del Kabuki. En 1967 inicia una nueva etapa, trabajando para el mercado del cómic, Kojima se va labrando un nombre como maestro del jidaimono, hasta que da su obra maestra, Kozure Okami, 8,400 páginas de peleas samurais guionizadas por Kazuo Koike.

KOJIMA, KOO.

Nacido en 1928, alcanza el éxito dibujando tiras humorísticas y series para adultos, donde el erotismo y las frustraciones sexuales se endulzan con una sonrisa. Entre sus series se pueden señalar: Sennin Buraku (1956), Oretacha Rival Da! (¡Somos rivales!, 1960). Además, ha hecho ilustraciones y portadas para libros y revistas, y caricaturas sueltas.

KUDO, KAZUYA.

Kazuya Kudo ha sido uno de los más activos guionistas japoneses desde su debut en 1975. Nacido en 1941, e n su obra hay títulos como: Mai, la chica con poderes (con el dibujante Ryoichi Ikegami y Pineapple Army (con el dibujante Naoki Urasawa, Pineapple Army es una colección de historias cortas alrededor del instructor de combate Jed Goshi, que enseña a sus clientes a defenderse por sí mismos, en lugar de actuar como campeón justiciero.

KUWATA, JIRO

Nacido en 1935, publica su primera serie con trece años de edad (kaki Seidan, ciencia-ficción inspirada, por el trabajo de Osamu Tezuka). A los quince años ya es todo un veterano que tiene un segundo título en el mercado (Daihikyo). Especializándose en la ciencia-ficción y las aventuras con trasfondo detectivesco, a partir de ese momento desarrolla una descomunal lista de series, entre las cuales dos alcanzarán el estatus de clásicos: Gekko Kamen y 8-Man. Gekko Kamen (1985, La Máscara de la Luna) es uno de los principales superhéroes de Japón, con su identidad secreta (el detective Juro Iwai) y su disfraz blanco y amarillo con el símbolo de la Luna. 8-Man (1963), también es una especie de superhéroe con identidad secreta de detective (Rachiro Azuma). En este caso, Azuma ha muerto y resucita como robot súper poderoso.

MANABE, JOJI.

Nacido en 1964, Joji es uno de los primeros autores japoneses en introducirse en Estados Unidos, por medio de su título Outlanders. Ciencia-ficción saturada de tópicos y complicaciones alienígenas o sentimentales adereza las viñetas de este creador. Otros títulos: Capricorn, Caravan Kidd, Dora Kun.

MATSUMOTO, REIJI.

Uno de los maestros del cómic japonés moderno, el nombre más importante en lo tocante a la ciencia-ficción. Nació en 1938 y con dieciséis años ya publicó un título, Mitsubachi no Boken (Aventuras de una abeja) en la revista Manga Shonen. Matsumoto se convierte en profesional, iniciándose en una serie de chicas: Kuroi Hanabira (Pétalo Negro, 1957), por su versatilidad es capaz de tocar todos los temas, como su maestro Tezuka. Matsumoto va dejando paso a un estilo original y valioso, que servirá de modelo a muchos dibujantes jóvenes. Prueba con el género bélico (Zero Pilot, 1962; Gun Grontier, 1972), más series femeninas (Sinoo Taiyo, 1967) y series de ciencia-ficción. En 1971 obtiene un éxito con otro giro inesperado: Otoko Oidon. Se trata de una cruel sátira protagonizada por Nobotta Oyama, un estudiante que no es aceptado por ninguna universidad y se ve arrojado a una existencia vil y miserable. En 1973 inicia Senjo (Campo de batalla), una serie de historias cortas de ambiente bélico. Las adaptaciones animadas de algunos de estos títulos recorrieron el mundo. Reiji Matsumoto que, además de manejar con brillantez el lenguaje narrativo de la historieta y transmitir sensibilidad y una rara emoción en sus páginas, ha contribuido a la iconografía característica del cómic japonés actual, a su dominio de los diseños de maquinarias.

MIZUKI, SHIGERU.

Es uno de los artistas clásicos de horror en Japón. Nacido en 19245, se inició con el kamishibai, pero el género estaba decayendo y buscó acomodo en la industria viñetera de Tokio. En 1957 publicaba su primera serie, Rocket Man, donde descubre su gusto por lo macabro, mezclado con ciencia-ficción. Los temas tétricos, lo oculto y lo sobrenatural dominan su producción: Yurei Ikka (La familia fantasma, 1959, ya que incluía a su famoso Kitaro), Kappa no Sanpei (una historia de monstruos, 1963), Akumakun (la historia de un mago que conjura a Mefistófeles utilizando la flauta del rey Salomón, 1964). En 1965, en Shonen, retoma al Kitaro de la familia fantasma para Hakaba no Kitaro (Kitaro de la tumba). Es su creación más famosa. Otras obras suyas son Mammoth Flower (1965) y Renkin Jutsu (alquimia y magia negra, 1967). También ha escrito novelas de terror. Sus páginas tienen una cierta ironía y extrañeza que le sitúan más cerca de los grandes creadores de lo enfermo, como Charles Addams.

MIZUSHIMA, SHINJI.

Nacido en 1939, es uno de los grandes dibujantes de cómics de béisbol. A los veinte años ya debutaba en el negocio viñetero, dedicado al Kashibonya, al que entregará una enorme producción a lo largo de cinco años. Entre otras, dibuja Ore wa Yaru (Te mataré, 1959), Thrill o Ajiwan Otoko (El hombre que ansiaba emociones, 1960) y Heno Heno Moheji (la historia de un chico enamorado de un espantapájaros, 1963). En 1965 llega, al mercado de revistas para venta al público, donde, tiene fortuna con títulos sobre béisbol: Ace no Joken, Otoko Doahou Koushien, Abusan y la joya de la corona: Dokaben, que iniciado en 1972, se ambienta en el campeonato anual de béisbol escolar de Osaka. Vendió más de 34 millones de ejemplares e hizo de Mizushima un millonario que en 1978 aparecía en la lista de las personas con mayores ingresos en el país.

NAGAI, GO.

Es uno de los hombres que transformo el medio de los cómics, nació en 1945. Veinte años después ya ha llegado a la profesión viñetera, en vista de que la Universidad lo rechaza. Entra a trabajar como ayudante de Shotaro Ishimori (autor de Cyborg 009), años después se independiza y comienza a labrar lo que se convertiría en un lucrativo imperio comercial. Nagai creó la Dynamic Productions. Los puntos álgidos de Nagai y su productora tal vez sean Harenchi Gakuen (La escuela indecente, 1968), Devilman (1972), Mazinger Z (1972) y Cutey Honey (1973). Algunas de sus series han contribuido a romper tabúes y fronteras en lo referente al sexo, la indecencia o la truculencia que se admite en una historia juvenil.

NAGASHIMA, SHINJI.

Nació en 1937 y de niño, entre Tezuka y Tetsuo Ogawa le metieron las ganas de hacerse dibujante. A los catorce años abandonó los estudios y se puso a trabajar mientras se preparaba para profesionalizarse. Tardó un año en debutar. (Trabajó como animador para las míticas Mushi Productions), decidió dedicarse a contar historias distintas. Mangaka Zankoku Monogatori (La triste historia de un dibujante, 1961), Futen (la vida de una suerte de hippies japoneses, 1967), Minwa (adaptación de cuentos folclóricos japoneses, 1968) y Doyo Sanbusaku (trilogía de canciones infantiles, 1971) le convirtieron, en portavoz de los vientos renovadores de los inefables años sesenta. Se le consideró como hábil cronista de la vida que no acostumbra a aparecer en las historietas, ni en los de Occidente ni en los de Japón.

NAKAZAWA, KEIJI.

Uno de los grandes narradores universales, ya que contó una de esas historias más grandes que la vida. Nakazawa nació en 1939, y seis años después le tocó vivir una experiencia única: la caída de la bomba atómica en Hiroshima. Y de esto tubo mucho que contar. Su discurso sobre el asunto Hadashi no Gen (Gen descalzo), que inicia su publicación en 1973 en el Shonen Jump semanal. Serie que narra, a través de la figura del niño Gen Nakaoka, las vivencias de Nakazawa relacionadas con la caída de la bomba, la supervivencia y el espíritu y la voluntad de salir adelante. El relato contiene todo el dolor que uno podría esperar. Con esto trata de imitar la intensidad de lo parecido. Colección de relatos protagonizados por muchachitos trabajadores. Nakazawa podría ser el azote de la Generación X.

OTOMO, KATSUHIRO

La historia ha convertido a Katsuhiko en la figura crucial del cómic japonés de nuestros días. Nació en 1954, y antes de los veinte años ya había publicado sus primeras obras. Su primer éxito es un título de ciencia-ficción, *Fireball* (publicado en España. *Akira* que inicia en 1982, y alcanza unas 2.000 páginas repletas de esencia Otomo destilada: pandillas urbanas de jóvenes desquiciados, vastos paisajes de la ciudad degradada, niños con poderes psíquicos devastadores, enfrentamientos cataclísmicos entre fuerzas descomunales. En 1987, *Akira* se convierte en una lujosa película de dibujos animados que causa conmoción a su paso por las pantallas occidentales. *Akira*, el cómic, es publicado en Estados Unidos por una filial del gigante Marvel. Los críticos encuentran en ella la coartada que buscaban para saludar al manga triunfante. Otomo también tiene vocación cinematográfica (*Akira* fue dirigida por él) y escribe guiones ilustrados por otros dibujantes, como *La leyenda de Madre Sara* (dibujada por Takumi Nagayashu) o *¡Qué horror de apartamento!* (Dibujado por Satoshi Kon). Sin embargo, es Otomo dibujante el que demuestra una categoría inmensa, dominando tanto el dibujo, que puede hacer minucioso y veraz, como la composición y la planificación, donde alcanza raras cotas de brío y talento. Otomo es, uno de los autores que esta a la cabeza en el medio, no-solo en Japón, sino en todo el mundo.

SAITO, TAKAO

Fue el autor que dio a conocer uno de los personajes más paradigmáticos de mayor empaque: *Golgo 13*. Takao nació en 1936 en Osakay, quedó pasmado y vio la luz con *La nueva isla del Tesoro*, de Tetzuka. Su carrera se inicia en el *Kashibonya*, trabajando para kage, la más potente editora de este género. Cuando llega al mercado, triunfa con series de acción: *Taifu Goro* (detectives, 1960), *Bugel Kikou* (samurais, 1962), *Muyonosuke* (historia de un luchador profesional del período Edo) y una serie de adaptaciones de las novelas de Ian Fleming sobre James Bond titulada, *007* (1965). Su gran éxito, *Golgo 13*, debuta en 1969 en *Big Comic*. *Golgo* es un asesino, que sirve a cualquier patrón por el precio justo y vive violentas aventuras. *Golgo 13* alcanzó enorme éxito, y hoy merece la categoría de clásico en toda regla. Su obra ha servido de inspiración para numerosas series posteriores.

SHIRATO, SANPEI.

Tan admirado por los creadores de cómic adulto como Tezuka. Shirato nació en 1932 en Tokio. El camino que siguió también fue el del arte y el entretenimiento popular, pasó por el Kamishibai, el teatro de marionetas y el Kashibonya, en el cual debuta en 1957. En el mercado de alquiler de mangas produce títulos, con especial incidencia en las historias de ninjas. Ninja Bugeicho (1959) supone su más grande éxito en este género. En 1960 debuta en el mercado de venta al público con Kaze no Ishimaru. Al año siguiente adapta una novela de Ernest Thompson Seton (experiencia que repetiría un par de años más tarde con La biografía de un oso) y hace otra gran obra ninja: Sasuke. Shirato ofrece acción e intensidad en sus obras, además de reconstrucciones de ambientes históricos. Las historietas de Shirato hacen un comentario crítico social. Su estilo de dibujo, gana densidad con el paso de los años. Es uno de los nombres más respetados en la historia del manga.

SHIROW, MASAMUNE

Junto a Otomo, el artista japonés mejor recibido en Occidente. La totalidad de su obra ha sido traducida al español. Sin embargo, Shirow no ha conseguido el alcance universal de Otomo, y su obra ha traspasado en menor grado las fronteras de los aficionados al manga. Shirow (es un seudónimo, no le gusta que lo fotografíen y dibuja sin ayudantes). Nació en 1961 y su primera serie, Bloack Magic (1983), aparece en un fanzine. Sus famosos títulos posteriores han sido publicados por una pequeña editorial de Osaka. Seishinsha, cuando la potencia de la industria viñetera japonesa se concreta en Tokio. Shirow dibuja todo lo que se le antoja y cuando se le antoja. Sus títulos son populares entre los aficionados al cómic japonés, y están disponibles en las librerías especializadas; también hay disponibles dos películas de dibujos animados lanzadas por Manga Vídeo, Orion y Patrulla Especial Ghost. Sus más fanáticos admiradores tragan saliva al enfrentarse a sus argumentos que, mezclando religión, ecología, tecnología, ciencia, cibernética, magia y filosofía vienen a concretarse en embrollos.

SONOYAMA, SHUNJI.

Nacido en 1935, desarrolla una activa carrera como humorista gráfico en la prensa, haciendo sangre de pobre padre de familia asalariado que sufre la aburrida vida de oficina. Pero aplicando un poco de imaginación a la observación crítica de la sociedad contemporánea, da con la piedra filosofal del éxito aprovechando el tema de los personajes primitivos y los paisajes prehistóricos, que siempre vienen a ser una buena forma de dejar en evidencia el mundo de máquinas y rutina en el cual vivimos. Sus series más famosas de cavernícolas son Gyatoruzu (1965), Hajimeningen Gon (gon, el chico primitivo, 1966) y Mayonakano Genshijin (El hombre primitivo a medianoche). Gráficamente, Sonoyama es uno de los maestros de la tosquedad y el minimalismo.

TAKADA, YUZO.

Nacido en 1963. Debutó a los veinte años, el 1987 inicia la publicación de la obra que le ha hecho conocido en todo el mundo: Sazan Eyes (3 por 3 ojos, disponible también en película de dibujos animados lanzada por Manga Vídeo). 3 por 3 ojos es una historia de adolescentes, sentimentalismos indecisos, ternura, sangre, violencia, salero, mitología y demonología. Takada culmina su salto al superestrellato con su nueva serie, Semilla Azul, que reincide en los dioses pisoteando la tierra.

TAKAHASHI, RUMIKO.

Uno de los fenómenos actuales de cómic mundial. Triunfa en Japón, conquista Estados Unidos, invade Europa y arrasa España. Ninguna mujer ha vendido tantas historietas y pocos hombres pueden competir con ella. Rumiko nació en 1957, se formó en la "universidad del tebeo" de Kazuo Koike y su carrera ha asendido desde que estrenara Urusei Yatsura en 1979. Desde ese momento hasta ahora ha publicado otras dos obras de tamaño considerable, Juliette Je T'Aime y Ranma 1/2 y un número de trabajos menores. Aunque en Japón hace pocos años que goza del favor popular, en Occidente se desata una auténtica fiebre con Ranma 1/2, cuyos personajes, en forma de historieta, cromo, dibujo animado, juguete o videojuego, acaparan los comercios del ramo y ponen a Takahashi en la cumbre del negocio, donde sólo Akira Toriyama y Drragon Ball habían llegado. Gran dibujante (entiende el lenguaje de la historieta a la perfección, maneja registros variados con desenvoltura y sabe hacer que una visión subjetiva del mundo resulte en un universo coherente sobre el papel. Y guionista ingeniosa, sus series primero cautivan y luego esclavizan dulcemente al lector.

El don de Takakashi es 50% científico y 50% intuitivo. Takahashi se enfrenta a su profesión con las mañas de un oficio. Lamu es una comedia desahogada sobre una alienígena que persigue a un mezuquino estudiante. El humor es el norte de la serie. Ranma ½ retoma el viejo personaje de sexualidad ambigua que tan a menudo hemos visto en el cómic japonés y lo sumerge en un escenario de individuos extravagantes como sólo se pueden encontrar en los tebeos, y que no pertenecen a la cultura literaria ni cinematográfica alguna, sino a la tradición cultural viñetera. Maison Ikkoku también abunda en humor, pero principalmente una novela sentimental, y presenta una singularidad respecto a todo el cómic japonés que se ha publicado hasta ahora: no hay poderes sobrehumanos, no hay peleas, no hay violencia, no hay disparos, no hay sexo, no hay robots, no hay ninguno de esos elementos fantásticos o ficticios que, aparecen en el resto de lo que se ha visto.

Maison Ikkoku es una obra y una lectura recomendable para aficionados a la lectura en general. La otra cara de Takahashi, la sería, ejemplificada por la saga de la Sirena, sin ser en absoluto despreciable, no roza la genialidad tan a menudo.

TANAKA, MASASHI.

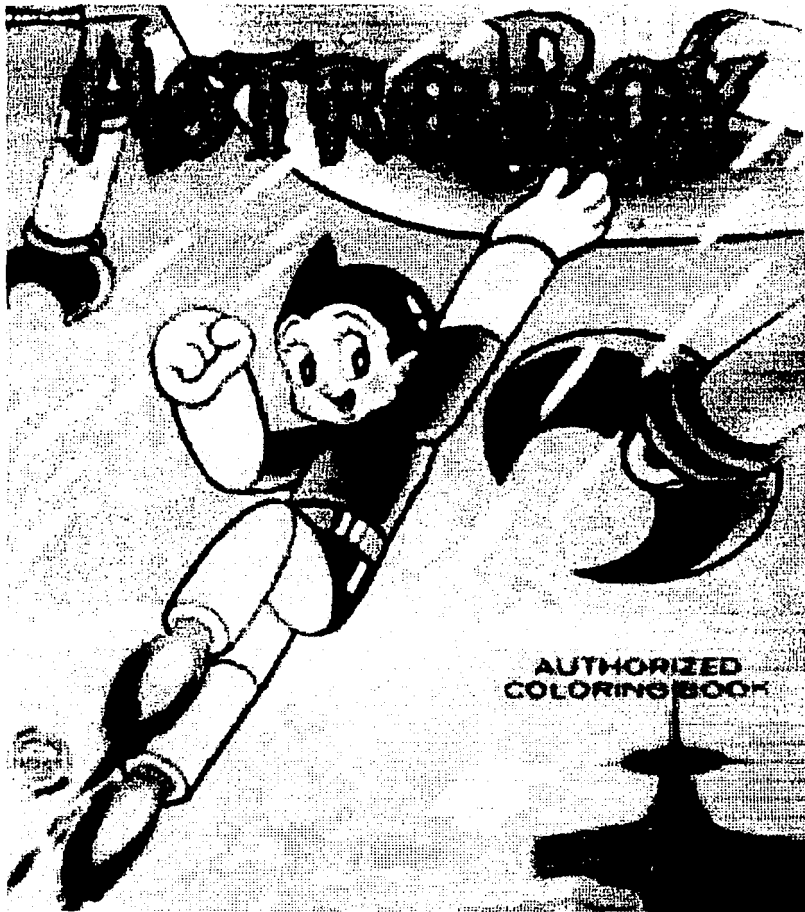
Nacido en 1962; tras una carrera rápida en diferentes títulos del gigante editorial japonés, Kodansha, Tanaka acierta con el sueño de todo dibujante japonés: crear un personaje explotable por el público fervoroso. El personaje es un pequeño tiranosaurio que se mueve en paisajes contemporáneos, enfrentándose a todo género de bestias (tiburones, osos, leones, castores, garrapatas). Gon, que así es el título de la serie y el nombre de la criatura, comienza su aparición en 1991. Gon ofrece la experiencia mínima de lectura, pues carece de textos, globos o cualquier clase de diálogos (no hay seres humanos, y ya sabemos que los animales no hablan por más que Walt Disney se empeñe en lo contrario). Los dos libros de Gon, han sido distribuidos para su comercialización en Estados Unidos.

ANEXO 2.- SERIES E IMÁGENES

2.1. ASTRO BOY

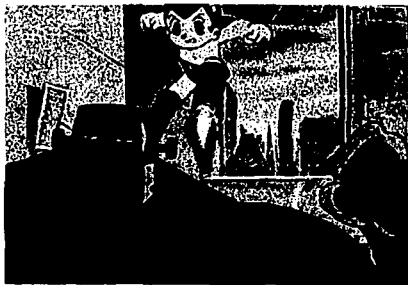
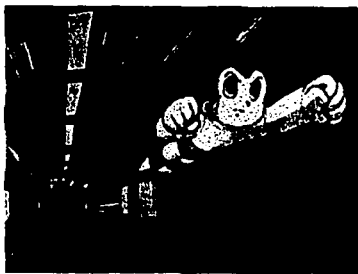
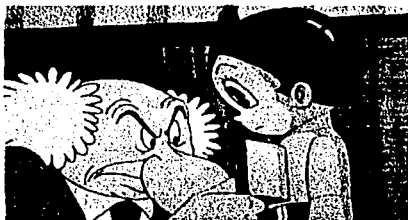
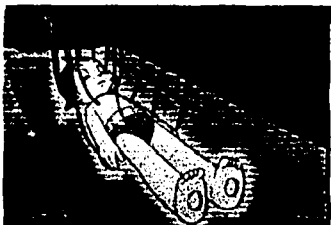
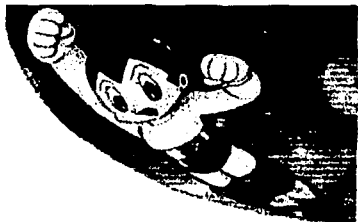
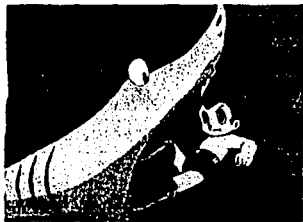
Esta serie marcó a generaciones de todo el mundo. Este niño-robot es Astro, un pequeñito con superpoderes que es capaz de sentir igual que los humanos. Como todo súper héroe, Astroboy lucha contra la injusticia para tratar de proteger a la raza humana. Su creador es el mangaka Osamu Tezuka quien es considerado por muchos otakus como uno de los padres de la "Japanimation", él creó la serie Astro Boy en 1951, su nombre original fue "Tetsuwan Atom". Como la mayoría de las animaciones su debut fue en mangas, también dibujados por Tezuka, en este formato la serie se extendió hasta 1972.

Su estreno en anime fue durante los años 60' donde apareció en las pantallas en blanco y negro y no fue hasta 1982 en que apareció la serie a color, que duró hasta 1984. La historia de esta serie comienza en el año 2000 (piensa que esta serie se escribió a mediados del siglo pasado) en ese momento muere el hijo de un ingeniero en robótica llamado Tobi Boyton en un accidente de tránsito. El dolor por la pérdida no lo deja asumir su situación por lo que construye un robot muy parecido a su hijo. De pronto el doctor asume la realidad y lo vende a un circo de robot donde es tratado muy mal por Cachatore. Pero el doctor Huelefante quien lucha por terminar con la esclavitud de los robots, lo rescata. Es así como comienzan las aventuras de Astoboy.



ASTRO BOY

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN.

2.2. CABALLEROS DEL ZODIACO

En México la serie estuvo dividida en varias partes:

Caballeros del Zodiaco I: La parte de la Guerra galáctica. En esta parte los caballeros de Bronce luchan en el torneo galáctico para ganar la armadura de Oro, pero el torneo es interrumpido cuando Ikki se roba la armadura; el resto de esta parte los caballeros se dedican a perseguirlo para quitarle la armadura hasta que tras ser vencido por Seiya, Ikki muere a manos de Docrates un enviado del Santuario, para salvar a sus amigos.

Caballeros del Zodiaco II: Todos los capítulos sobre las luchas contra los caballeros de plata, desde el capítulo donde aparece Misty hasta el capítulo donde regresa Ikki. Esta parte es un interminable desfile de caballeros plateados todos con la idea de matar a Seiya y los otros y recuperar el casco de la armadura, pero por mas que intentan no lo logran, lo único que consiguen es despertar a Ikki que vuelve para salvar a su hermano de una muerte segura... y dejar ciego a Shiryu quien tiene que regresar a China para adaptarse a su nueva condición.

Caballeros del Zodiaco III: La batalla de las doce casas: Desde que se van al Santuario hasta que Athena vence a Saga. Cansados de los ataques del Santuario, deciden tomar la iniciativa y atacarlo ellos; Shiryu se reúne con ellos en el último instante. Al llegar Saori es flechada por un caballero plateado y los Caballeros tienen 12 horas para llegar con el maestro que es el único que la puede salvar. En el proceso vencen a los Caballeros Dorados y consiguen despertar su séptimo sentido. Al fin, Seiya logra salvar a Saori y ésta se enfrenta con Saga quien antes de morir se arrepiente.

La saga de Asgard: No sé por qué pero no eran la parte IV. Incluye toda la aventura de Asgard, hasta que Saori es secuestrada por Poseidón. Un extraño ataca el Santuario venciendo a Aldebearan y causando consternación en todos. Al fin descubren que es un dios guerrero de Asgard y que Hilda la sacerdotisa de Odin ha dejado de orar como acostumbra y el mundo enfrenta un nuevo peligro. Así que Athena decide tomar su lugar, ahora los Caballeros tienen hasta el amanecer para recuperar a Hilda y salvar a Athena y este mundo, para lograrlo, derrotan a todos los dioses guerreros y al final Seiya logra vencer a Hilda con la ayuda de la armadura de Odin.

La guerra contra Poseidón: Desde que secuestran a Saori, hasta el final de la serie. El final fue lo mas esperado, sobretodo porque ya cuando se iba a acabar, regresaban la serie hasta el principio! Saori justo al terminar la amenaza de Asgard, es secuestrada por Poseidón, quien la encierra en el soporte principal. Para salvarla, los Caballeros tienen que romper los siete soportes que sostienen al mar sobre el templo de Poseidón. Lo hacen derrotando a los generales marinos y utilizando las armas de la armadura de Libra. Al final con la ayuda de las

armaduras de Libra, Sagitario y Acuario logran romper el soporte principal justo antes de que se ahogue Saori.

Sobre las diferencias entre la manga y la serie animada aquí están las principales:

Para empezar, Hyoga no era discípulo de Crystal, sino de Camus, quien lo envía al principio de la serie a participar en el torneo galáctico para que lleve la armadura de oro al Santuario eliminando a los demás. Él cambia de opinión al ver la lucha entre Seiya y Shiryu.

Al terminar las luchas en el Santuario, en la manga no aparece la parte de Asgard, en su lugar viene una historia corta, Natasha en el país de los Hielos, donde solo aparece Hyoga luchando contra los guerreros de Bluegard. El principio de la Parte de Poseidón es un poco distinto porque como en la manga no hubo la parte de Asgard... En fin, Saori conoce a Julain Solo en la fiesta de sus 16 años, ahí le propone matrimonio a Saori pero esta no acepta. Después él caminando por la playa encuentra el cetro de Poseidón y a Tethis, quien lo lleva al templo submarino. Al final de la saga de Poseidón Shiryu queda ciego de nuevo. Tras la saga de Poseidón, la manga continuó aún, no así el anime. Tras la lucha con Poseidón, se desarrolla la lucha contra Hades. Este es el final de la manga, el de la serie animada varia.



CABALLEROS DEL ZODIACO

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.3. CANDY CANDY

Esta historia se inicia cuando Candy siendo aun bebe es abandonada, aproximadamente en el año 1898 en Norteamérica. Candy y otra niña (Annie) son recogidas por la Srita. Pony y la hermana Maria, maestras de un orfanatorio llamado "El Hogar de Pony", ambas niñas se crían como si fueran hermanas.

Pasaron 10 años y Annie fue adoptada por una familia rica teniendo que separarse de Candy, manteniendo comunicación por medio de cartas, hasta que Annie escribe su ultima carta diciéndole que será la última ya que su madre se lo había prohibido. Aquella tarde en la colina de Pony, Candy se abandonó al llanto... y en esos momentos conoció a un apuesto muchacho vestido con un kilt escocés, al cual llamo "El Príncipe de la Colina".

Poco después Candy es adoptada por una familia aristócrata de apellido Leegan; esta familia tiene dos hijos Elisa y Neil los cuales tratan a Candy como sirvienta. Está época fue muy difícil para ella hasta que conoce a tres buenos amigos: los hermanos Stir y Archie y su primo Anthony, miembros de la familia Andley. Además conoce a Albert, un misterioso vagabundo que vive en el bosque rodeado de animales; y aparece siempre que Candy lo necesita.

Candy y Anthony se enamoran poco a poco; pero desgraciadamente Anthony muere y Candy es enviada a México por ordenes de su familia adoptiva. Stir y Archie logran que la custodia de Candy pase a manos de la familia Andley. Posteriormente, por órdenes del abuelo William (el jefe de la familia Andley), Candy debe ir a estudiar a un internado, junto con Stir, Archie, Elisa y Neil.

Son los primeros meses del año 1913; Candy tiene ya 14 años y se dirige en un barco a Londres para estudiar en el Real Colegio San Pablo. Donde conoce a un muchacho de cabellos oscuros y ojos azules Terruce Grandchester, hijo de un duque inglés, que también se dirige a estudiar en el mismo colegio.

Ya en el Colegio, Candy se hace muy buena amiga de Patty y se reencuentra con Annie y con Albert que esta trabajando en un zoológico. Annie y Archie se enamoran al igual que Patty y Stir, por su parte Candy y Terry se van haciendo buenos amigos y durante las vacaciones por fin aceptan que están enamorados; pero devuelta al colegio Elisa les tiende una trampa y Terry se ve obligado a abandonar el instituto para irse a América motivo por el cual Candy decide fugarse del colegio para tomar un barco hacia América; en el cual viaja como polizante; después del penoso viaje, llega al hogar de Pony y se encuentra con la noticia de que Terry había estado allí. Posteriormente ella decide estudiar enfermería, por lo que nuevamente abandona "El Hogar de Pony" en el año de 1914.

Estando en la escuela de enfermeras y otras estudiantes son elegidas para ser trasladadas a un hospital de Chicago donde se reencuentra con sus antiguos amigos quienes dejaron el colegio en Londres por la guerra (Primera guerra Mundial 1914).

Candy se entera de que Terry, quien se encontraba en Nueva York estudiando arte dramático esta realizando una gira. Candy va al teatro a verlo pero no tiene éxito, logran verse al día siguiente por pocos segundos; desde aquel día comienzan a escribirse.

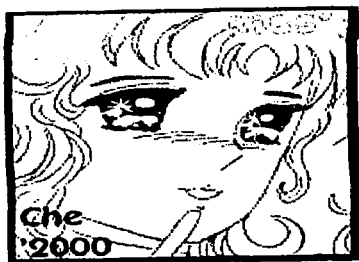
Candy se gradúa de enfermera y se reencuentra con Albert , quien ha ido a para al hospital donde trabaja Candy, debido a un accidente en el cual pierde la memoria, Candy lo cuida con la intención de que recupere su pasado. Terry invita a Candy a Broadway para que lo vea actuar en la obra de "Romeo y Julieta", donde nuevamente están juntos pero por poco tiempo, ya que se ven obligados a romper su noviazgo debido a que una actriz compañera de Terry (Susana Marlowel) quedo parálitica al salvarle la vida a Terry en un accidente y con esto lo estaba obligando a casarse con ella.. Candy regresa a Chicago con el corazón destrozado, donde recibe apoyo de Albert.

A su regreso a Chicago Candy se encuentra con la noticia de que Stir se ha ido a Francia para enlistarse en el ejercito, esto le causa mas dolor a Candy, pero poco a poco se recupera y decide irse a trabajar a una clínica rural cercana a unas minas.

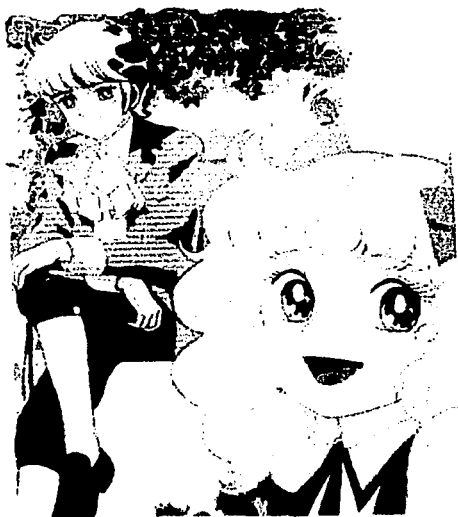
Albert (que ya había recuperado la memoria) se encuentra con Terry y le hace ver su error y cobardía por no querer enfrentarse al dolor de la separación de Candy. Terry consigue ver a Candy de lejos y reúne fuerzas para regresar al grupo de teatro y no verla mas.

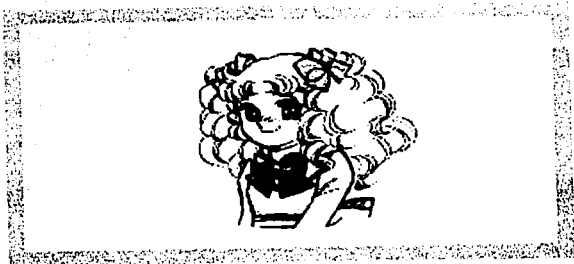
Albert al poco tiempo, abandona a Candy, Stir muere en la guerra y ambos sucesos entristecen a Candy y después del funeral de Stir Candy es llevada a conocer al misterioso abuelo William, quien resulta ser Albert; él había recibido él titulo de jefe de la familia Andley siendo aún muy joven para asumirlo, y por lo tanto se había visto obligado a esconder su verdadera identidad. Al final Candy descubre que Albert también es "El Príncipe de la Colina".

CANDY CANDY



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN





2.4. CYBER TEAM IN AKIHABARA

Cyber Team in Akihabara es una serie de Kotobuki Tsukasa, el mismo creador de Saber Marionette. Posee un manga publicado en el magazine Nakayoshi de la editorial Kodansha. La serie esta compuesta de 26 episodios. La historia nos presenta a Hibari Hanakoganei, una niña que ingresa a secundaria y lo que más quiere es la mascota virtual nueva, llamada Patapi, esos poseen inteligencia artificial y pueden aprender cosas. Hibari sueña con un príncipe al que ama y desea conocer. Hibari al recibir un Patapi de su príncipe, descubre que el suyo no es como cualquiera ya que puede transformarse en un robot con armadura parecido a ella.

Estos robots se llaman Divas (diosas) y el de ella se llama Diva Afrodita. Sus amigas también ganan Patapis con la capacidad de transformarse. Entonces, juntas forman el Akihabara Dennoh Gumi (Cyber Team in Akihabara). Aunque una persona, llamada Shooting Star, junto con sus asistentes quiere quitarles sus Patapis, porque no quieren que sigan evolucionando, porque arruinaran sus planes. Luego llega Tsubame para completar el Cyber Team, proviene de Francia y es extraña y totalmente inexpresiva y guarda relación con los planes de Shooting Star. La forma en que Tsubame se una al grupo, que hay tras Shooting Star y los sueños de Hibari, y la aparición de Rosenkreuz son misterios que se develaran a lo largo de la serie. Existe una película, estrenada el 14 de agosto de 1999.

La trama se ubica 6 meses después del final de la serie. En ella las chicas tienen que resolver un problema pendiente, sino Akihabara volara por los cielos. Es una serie recomendable y pueden verla personas de todas las edades, a pesar de algunas cosas "perversas" que dicen y suelen hacer los personajes.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

138



CYBER TEAM IN AKIHABARA

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



2.5. DRAGON BALL Z

Goku o Kakaratto es el protagonista indiscutido de la trilogía Dragón Ball, o sea DB, DBZ y DBGT. A muy corta edad (unos días de vida) fue enviado a la Tierra para conquistarla y entregársela al tirano Freezer, pero Goku recibió un fuerte golpe en la cabeza, quedó inconsciente y se convirtió en una persona buena (algo raro para los Saiyajins). Luego de eso fue encontrado y adoptado por un anciano llamado Son Gohan, quien luego se transformaría en el abuelo de Goku. Goku recibe de regalo un bastón llamado el "Báculo Sagrado" y a partir de ahí Goku se convertiría en un amante de las artes marciales. Por esos tiempos, Goku conoce a Bulma quien lo introduce en la apasionante busca de las Dragón Balls. Luego Goku conocería a sus nuevos amigos Krillin, Yamcha, Ten-Shin-Han y Chaoz gran parte de ellos los conoce en los Tenkaichi Budokai de los cuales Goku se corona campeón más de 1 vez. Ya en la etapa Z Goku es adulto y tiene su 1er hijo con Milk a quien llamaría Son Gohan (en honor a su abuelo).

Al cabo de un pequeño lapso de tiempo, su hermano mayor Radditz (Goku no lo conocía) llega a la Tierra para ver como iban los planes de conquista pero se encuentra con la sorpresa de que Goku se ha convertido en una persona buena y ahí empieza un épico combate en el cual Goku demuestra su verdadero poder y logra derrotar a Radditz pero con la gran ayuda que le dio Piccolo, al final de este combate Goku muere junto a Radditz, pero sería resucitado después de encontrar las 7 esferas. Goku es resucitado luego de un gran entrenamiento junto a Kaiosama (el cual aumenta increíblemente los poderes de nuestro saiyajin favorito) y llega justo a tiempo para rescatar a Gohan, Krillin y Piccolo de los malvados Vegeta y Nappa. Kakarotto elimina sin problema alguno a Nappa, pero se prepara para enfrentar al Gran Vegeta, durante este gran combate Goku demuestra la eficacia del entrenamiento junto a Kaiosama y luego de casi morir (si no fuera por la ayuda de Yajirobe quien le cortó la cola a Vegeta Oozaru) derrota a Vegeta, pero no lo mata lo deja escapar para luego volver a enfrentarlo. Goku ya está recuperado del combate con Vegeta y se entera de que Gohan, Krillin y Bulma están en peligro en el planeta Namekusei entonces viaja en una nave construida por el Sr. Briefs la cual tiene la capacidad de aumentar la masa gravitatoria hasta 100 veces más, Goku entrena mucho y ya en Namek pelea contra las Fuerzas especiales Gi-New a quién derrotaría sin mayor esfuerzo salvo por el Capitán que le trajo unos problemas.

Empieza el espectacular combate entre Goku y Freezer, grandes explosiones un ataque tras otro, el combate es muy parejo hasta que Goku alcanza por 1a vez en la historia de DB el famoso nivel de SSJ y ahí las cosas se ponen a favor de Kakarotto y gana el combate debido a un error trágico de Freezer. Goku llega al planeta Metamor donde se recupera y aprende 2 técnicas valiosísimas: la Teletransportación y la Fusión. Llega a la tierra y se encuentra con Trunks quién le

da una medicina traída del futuro para una enfermedad que le agarraría a Goku y a raíz de eso perdería la vida.

El tiempo se agotó y Goku se prepara para enfrentar a los androides, pero en esos instantes la enfermedad de la que Trunks había hablado, se retira del combate y tiene que estar en reposo. Pasa el tiempo y se recupera, pero ahora está la terrible amenaza de Cell quién ha absorbido a los androides #17 y #18, pero Goku está dispuesto a enfrentarlo debido a que ha aumentado su poder impresionantemente ¿por qué? Por el entrenamiento en la habitación del tiempo. Ya en el juego de Cell empieza el combate entre Goku y Cell donde ambos guerreros nos muestran sus grandes habilidades y poderes a la hora de los combates, la pelea parece no tener fin pero Goku decide rendirse, nadie lo puede creer. pero lo ha hecho a propósito para que Gohan pelee ya que según Goku ha superado sus propios poderes, parece que Gohan ha obtenido la victoria pero Cell reaparece este vez con más poderes, el espíritu de Goku (espíritu por que Goku ha muerto en la explosión de Cell) ayuda a Gohan a hacer un Oyako Kame y así logran definitivamente derrotar a Cell. Ya en saga de Boo Goku vuelve a la Tierra por un día y participa en el TB, pero Babidi ha llegado y posee a Vegeta entonces uno de los mejores combates de DBZ ha comenzado GOKU VS VEGETA. Vegeta gana y luego de esto aparece Boo y se enfrenta a Goku quién alcanza el SJJ3 el combate debe terminar debido a que Goku debe regresar al Otro Mundo. Un anciano, el Ro-Kaioshin le da la vida a Goku y este puede regresar a la Tierra también le han dado unos aritos llamados Potara que sirven para fusionarse. Arriba a la tierra y se encuentra con Vegeta a quien un Boo mucho más poderoso y malvado quiere aniquilar, rápidamente Goku le entrega el pendiente a Vegeta e instantáneamente quedan fusionados y pasan a llamarse Vegetto, este ser le da una paliza impresionante a Boo pero desafortunadamente es absorbido pero dentro del cuerpo de Boo pueden desfusionarse (por suerte!) Luego Goku se enfrenta de nuevo a Boo, hace una Genkidama y lo destruye definitivamente gracias a la gente de toda la tierra y de Namek.

En DBGT Goku se convierte en niño viaja al espacio y tiene grandes combates, pero lo que más se destaca es su transformación en SSJ4 y la fusión con Vegeta en SSJ4 y de ahí forman a un ser llamado Gogeta nivel 4, un ser poderosísimo.



DRAGON BALL Z

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE CUBIERTA

2.6. EVANGELION

El 13 de septiembre del 2000 un meteorito paso muy cerca del polo sur haciendo que se derritiera. Este es el informe que se da de la causa de lo que se conoció como "segundo impacto".

15 años después en la ciudad de Neo-Tokyo 3 en sus costas una criatura gigante nada hacia la costa. Un ejercito lo espera.

"Fuera de servicio... No debería haber venido... " <-- estas son las palabras de un joven de 15 años de edad llamado Shinji Ikari. Él había sido citado a la estación por una mujer llamada Misato Katsuragi sin embargo debido a la criatura toda la ciudad esta en alerta máxima. El chico decide retirarse cuando ve un avión de guerra volar a baja altura después, volteando hacia arriba ve a la enorme criatura y este derriba un avión que por poco aplasta a Shinji de no ser que aparece Misato en su auto y protege a Shinji con el auto. En otro lugar los jefes del ejercito le otorgan el mando a Nerv.

Estando Shinji con Misato esta lo lleva hasta Geo-front el lugar donde esta Nerv que es la organización donde Gendou Ikari (padre de Shinji) trabaja (Es el jefe). Dentro de las instalaciones se encuentran con Ritsuko Akagi y esta lo lleva hasta un cuarto totalmente oscuro y al prender la luz Shinji ve la cabeza de un robot gigante.

"Esta es la Máquina de Combate Multi-propósito EVANGELION, que ha desarrollado finalmente la humanidad. "; estas son las palabras de Ritsuko y en eso el padre de Shinji se hace presente y le dice a Shinji que suba al robot y lo pilotee y derrote al ángel. Shinji se abniega por completo a subir y Gendou a ver que no subirá solicita que traigan a Rei Ayanami. Cuando entra se denota rápidamente su mal estado.-Esta en camilla y vendada-.

El ángel llega hasta arriba de ellos y logra dañar los cuarteles de Nerv haciendo que Rei casi muera siendo aplastada, Shinji que sujeto a Rei y viendo su estado, se arma de valor y accede a pilotear al robot.

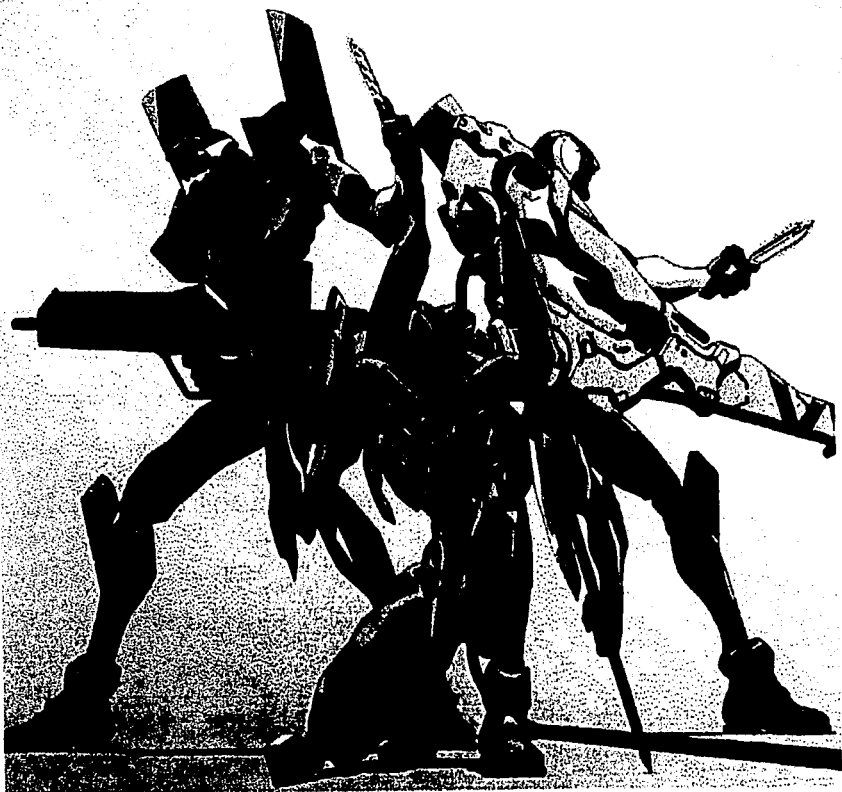
Estando dentro del robot es transportado a la superficie donde se encuentra con la criatura y esta le da una paliza, sin embargo de repente el robot toma voluntad propia y derrota rápidamente a la criatura. Shinji no recuerda nada de lo sucedido durante el momento donde el robot tomo el control.

Así inicia la historia de esta serie que se va desarrollando mas en cada episodio que sale y las incógnitas van siendo expuestas con las respuestas bien escondidas. Esta obra fue creada por Hideaki Anno. Y los bocetos de los personajes fueron hechos por Yoshiyuki Sadamoto.

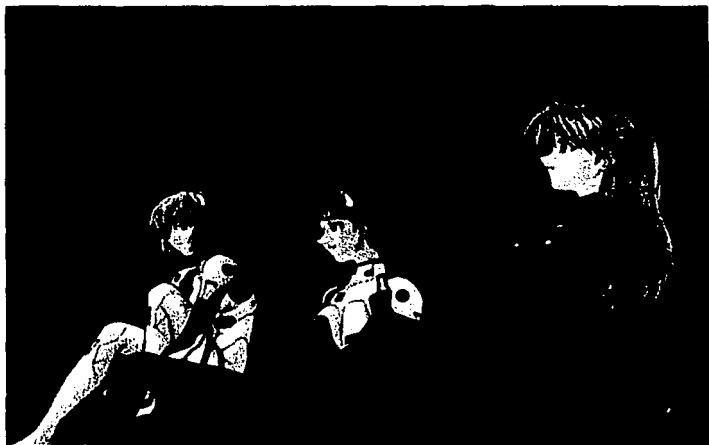


EVANGELION

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.7. ROBOTECH O MACROSS.

Otra de las series más famosas provenientes de Japón y para muchos, no es solo una serie de televisión o un manga que se hizo famoso, ni siquiera la mezcla de estos dos elementos, es todo un Universo.

Pero empecemos por contestar ¿Qué es Macross? Y ¿Qué relación tiene con la Protocultura? Macross es un proyecto que pretende darnos a conocer un planeta Tierra muy diferente al que habitamos y conocemos, donde la tecnología y la ciencia-ficción, como símbolo de la más moderna civilización, a manos de la llamada Protocultura, no sólo convive con un arte que a la vez que es accesible a todos y nos transporta a los orígenes del ser humano, sino que básicamente depende de él para sobrevivir. La música.

La Protocultura es, según unos, una fuente de energía, una esencia que inspira vida y autonomía a la Fortaleza Macross, y según otros, tal como puede dejar entrever su propio nombre, una cultura sumamente evolucionada que dota a los mecanismos creados en base a una inteligencia artificial tan desarrollada que lo eleva casi a rango de ser vivo racional. En la versión de Macross, mejor conocida como Robotech, nos lleva a confundir, a la Protocultura con una energía almacenada nadie sabe donde, pero que todos desean la supremacía sobre los demás; pero en realidad es una cultura.

Debido al éxito de Macross tanto en Japón como en el continente americano, se tomo como punto de partida para una serie bautizada con el nombre de Robotech. La historia supone una continuación a las aventuras de Macross. La historia comienza en Julio de 1999.

La primera parte de Robotech narra, en 36 episodios de unos 25 minutos de duración, cómo se creó la fortaleza Superdimensional Macross, para defenderse de del ataque de una raza guerrera alienígena, los Zentraedi, que pretenden conquistar la Tierra. La fortaleza es destruida, pero el planeta se libra, momentáneamente del peligro de ataque de otras razas extraterrestres. La segunda parte se trata de la encrucijada del Sur, la Tierra, en 24 episodios, aquí la Tierra nuevamente vuelve a estar en peligro, esta vez son los Creadores de Robotech los que pretenden recuperar el poder, buscando las Flores de la Vida, que al parecer contienen el misterio de la Protocultura.

En La Nueva Generación se produce un intento de invasión; pero esta vez son los Invid los que lo pretenden, pero por aquel entonces, la Fortaleza SDF-3 que aún protege a los terrícolas se lo impide. Esta secuela consta de 23 capítulos.

Además de estas tres, existe una cuarta parte, Sentinels que consta de tres episodios dedicados a los intentos del Regente de la raza Invid por hacer suyas las Flores de la Vida para alcanzar los secretos y conquistar la Tierra.

Dimensional Fortress Macross; fue realizado en 1983 en Japón. En esta serie, la Protocultura es una altamente evolucionada ciencia intergaláctica que, sirvió para clonar seres de ambos sexos. A los hombres se les llamó Zentraedi, y a sus eternas enemigas, las mujeres, se les nombro Meltrani.

Existe la clásica serie de manga, estructurada en 7 volúmenes de 167 páginas cada uno, editado por Shogakukan en 1983. Además de 3 guías de referencia de la serie, con la historia, el equipo, la música e incluso un póster The Complete Encyclopedia; un libro de ilustraciones de Dreaming Prelude, con una detallada información sobre los protagonistas; 2 volúmenes titulados Materials Collection, con una completa selección de material e información de la serie; un libro – guía, de 256 páginas; una colección de 3 partes dedicadas a la versión de TV.

En impresión, Haruhito Mikimoto Illustration, que es un libro de ilustraciones de este autor. Sin olvidar los mangas básicos, Manuales de Vuelo, Enciclopedias de Modelos, álbumes conmemorativos.

Macross Flash Back 2012; los creadores de Macross, Haruhiko Mikimoto y Kawamori, además del compositor e instrumentista Kentaro Haneda, lanzaron al mercado a finales del mes de Junio de 1987 una película independiente del resto de la serie, de unos 25 minutos de duración, que se centra en la historia de Minmei, donde entre canción y canción hace un repaso de toda su vida.

Macross II: Lovers Again; situada 50 años después de la primera guerra con los Zentraedi. Los Marduk pretenden destruir la humanidad y conquistar el planeta y, para ganar las batallas, la música sólo sirve para la guerra y, con el fin de que cante para ellos y darles a conocer el verdadero sentido que se esconde tras la música: "no solo sirve para la guerra, también para el amor".

Así vemos que esta serie Macross, esta basada en la música; ya que buena parte de los personajes pertenecen al mundo de las "Idol Singers", o son músicos, o están relacionados.

Una de las protagonistas Lynn Minmay, una chica que aspira a cantante, logrará mediante la música la victoria que no se consiguió con las armas.

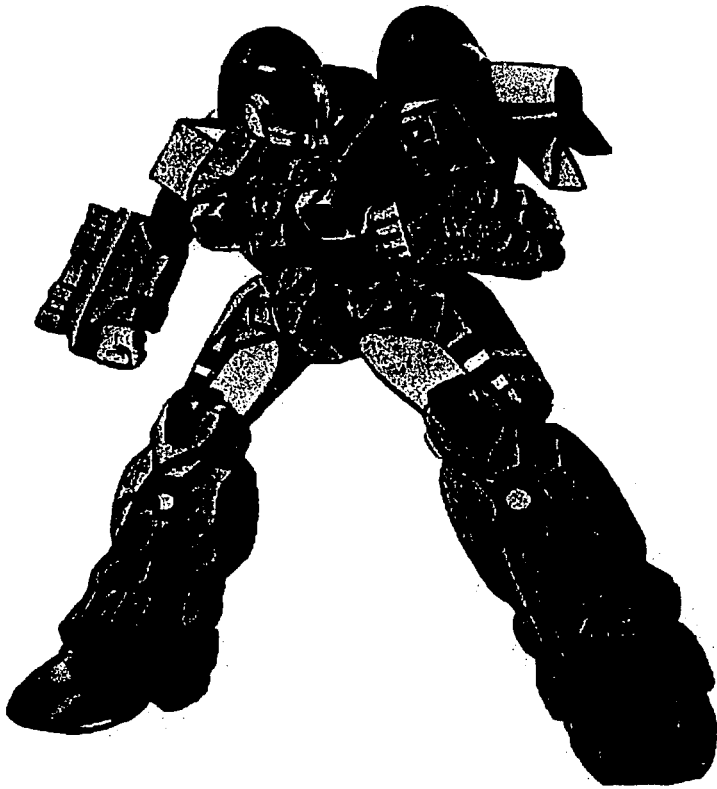


ROBOTECH

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.8. MAZINGER Z.

Considerada "la madre de todos los mechas" Mazinger Z. Basada en el manga de Go Nagai, introdujo una serie de detalles novedosos en el género de robots y que ha terminado por definir lo que es un mecha. Mazinger es el primer robot en el que el piloto ha de introducirse en su interior para manejarlo y que ha de enfrentarse en batalla a otros robots gigantes, lo que es otra innovadora aportación del autor.

El manga comenzó a publicarse en el semanal Shonen Jump en 1972 y ese mismo año la Toei Animation comenzó la producción de 92 capítulos, a los que seguirían varias películas.

Go Nagai es un autor que nació unos días después de acabar la Segunda Guerra Mundial y comenzó trabajando como ayudante del dibujante Shotaro Ishimori, hasta que en 1968 logra su primer éxito con el manga Harenchi Gken, una comedia estudiantil con un elevado toque de erotismo, desacostumbrado en esa época.

Los capítulos de la serie fueron dirigidos alternativamente por Yugo Serikawa, sobre unos diseños realizados por Yoshizuki Hane y unos escenarios realizados por Susumu Takahisa. La música y las canciones fueron compuestas por Michiyaki Watanabe.

La tecnología de los robots gigantes, llamados mechas por primera vez en Mazinger Z, se basa en los descubrimientos realizados por los doctores Kabuto e Infierno en una excavación arqueológica. Cuando Infierno se apodera de los robots mientras que Kabuto, único superviviente, regresa a Japón iniciando la construcción de Mazinger Z, utilizando dos tecnologías desarrolladas por él mismo a partir de sus descubrimientos.

Infierno se retira a una base secreta y pone a punto los robots descubiertos, para que inicien la destrucción. Una vez preparados, ordena a, el Barón Ashler, que acabe con Kabuto, este informa a su nieto, Koji, de la existencia y fienss de Mazinger Z. Koji, abrumado por los asesinatos de su abuelo y de su hermana, descubre a Mazinger, y no duda en subirse al planeador de control, que se inserta en la cabeza del robot, sin lograr un control efectivo del robot hasta que aparece Sayaka a bordo de otro mecha, Afrodita A.

Koji Kabuto se convierte en el piloto de Mazinger Z y encuentra refugio, en el Instituto de Investigación de Energía Foto atómica, dirigido por un ayudante de su abuelo, el Dr. Yumi, quien diseñó a Afrodita A. Para su hija Sayaka. El único poder ofensivo de Afrodita es la capacidad de disparar sus pechos como si fueran cohetes. Tras quedar destruida, el Dr. Yumi construirá una sustituta más poderosa,

Diana A, dotada, de misiles pectorales, del láser escarlata. Se trata de un rayo similar al que sale por los ojos de Mazinger. SE formó un equipo de científicos que logra adaptar a Mazinger para ir bajo el agua y para darle propulsión para volar. El hangar del robot se encuentra escondido bajo la piscina del Instituto y tan sólo cuando el planeador se inserta en la cabeza del robot, éste se activa.

A largo de la primera parte de la serie, vemos como el Barón Ashler, un curioso personaje cuya parte derecha es masculina y la izquierda femenina, va lanzando ataques contra Mazinger, el Instituto y sus alrededores, desde su centro de operaciones. Ashler muere en el episodio 78.

La saga acaba en un doble capítulo, en el que Mazinger Z, Diana A y Boss identifican y atacan la base del Dr. Infierno. Tras eliminar las defensas, destruyen la base, el Dr. Infierno logra huir en su nave junto al Conde Broken, nave que también es destruida por Mazinger, regresando todos a casa tras haber vencido al enemigo.

Sin embargo, cuando están en el Instituto de Investigaciones, son atacados por dos robots súper poderosos. , Los Gemelos de la Muerte, enviados por el Duque Gorgón. Con Koji herido en un brazo, salen al paso Diana A y Boss, que son destruidos; Koji sale a la batalla para enfrentarse a los robots, pero uno de ellos es capaz de generar un corrosivo ácido capaz de derretir la poderosa aleación Z de la que ésta echo el robot. Finalmente el robot es derrotado y aparece en escena un nuevo robot, Gran Mazinger, creado por el Dr. Kenzo Kabuto, el padre de Koji, cuyo cuerpo ha sido reconstruido con elementos mecánicos y pilotado por el joven Tetsuya de Gorgon. Koji marcha de Japón junto a Sayaka, para acabar sus estudios en Estados Unidos. Mientras, en Japón quedan Tetsuya y el Dr. Kabuto, para proteger La Tierra con un nuevo defensor: Gran Mazinger. Posterior a la serie clásica de Mazinger Z se realizó, "Great Mazinger" centrada en enfrentamientos de Tetsuya Tsurugi, a bordo del Gran Mazinger, contra el Emperador de las Tinieblas, el siniestro señor del Duque Gorgon y el General Negro. También hay una nueva chica, Jun Kabuto, que maneja un robot femenino llamado "Venus Alpha". Al grupo se incorpora de nuevo Boss y su desastroso robot. Esta serie nos presenta también a Grandizer, otro robot gigante que disfrutaría de dorados momentos en Francia, y con él regresa ala acción Koji Kabuto. Grandizer es también pionero en la capacidad de transformar su forma para moverse más rápido, como un anticipo de lo que serían los Transformers americanos.

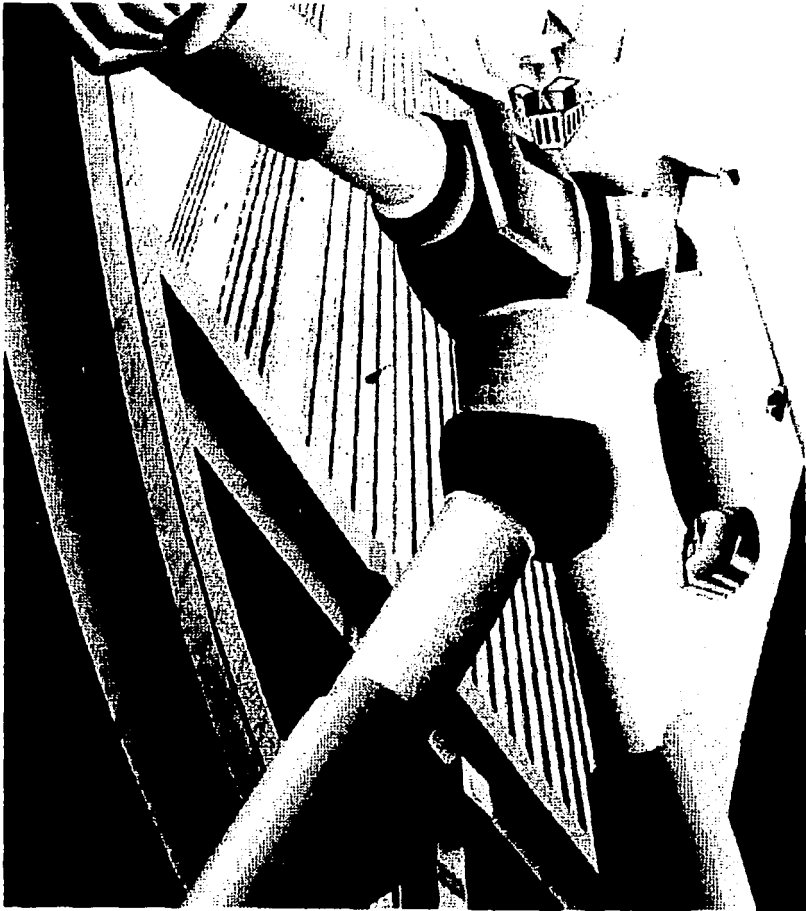
También existe una serie titulada God Mazinger, que tiene que ver con la historia de Mazinger Z. En esta, Go Nagai nos presenta a una estatua, God Mazinger, capaz de ser manejada a modo de robot por un muchacho, no tiene armas, tan solo utiliza una espada.

Por último, Go Nagai ha creado una nueva criatura, Mazinkaiser, diseñado para un juego en Saturn. Mazinkaiser, es un robot que combina, pero modernizados, las armas de Mazinger y Gran Mazinger, mas una nueva arma, el Golpe Dinamita, donde Mazinkaiser acumula energía y la lanza posteriormente, en una especie de bola energética de gran poder.

A partir de 1991 Go Nagai creó "Mazinsaga", un nuevo manga situado en Marte y donde se repiten la historia y los personajes de la serie original, pero Mazinger es esta vez una máscara de ocultos poderes, que otorga a su usuario los poderes y el tamaño del robot Mazinger, este manga tiene una línea narrativa r a loa original, pero con mucha más violencia y erotismo.

Existe también una historia corta, escrita por Go Nagai exclusivamente para el mercado americano, donde Koji, ahora un adulto con la graduación de mayor, y su Mazinger son enviados por una explosión ocurrida en una guerra de un futuro cercano a una dimensión alternativa, donde los humanos son del tamaño del robot y el ambiente tiene un toque medieval. Allí Mazinger toma partido por los humanos contra unos invasores alienígenas.

En Japón había rumores de que Nagai planea resucitar el robot más famoso con una nueva serie donde Koji y su padre construyen un nuevo Mazinger para ser pilotado por Shiro. Las nuevas luchas serán en el espacio.



MAZINGER-Z

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

MAZINGER Z



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.9. RANMA 1/2

Ranma 1/2 es la mejor conocida y más grande obra de Rumiko Takahashi, tal vez la mejor mangaka (caricaturista) de su país. Esta historia fue publicada originalmente de 1987 a 1996, en el Shonen Sunday (revista especializada muy popular en Japón), y posteriormente recopilado en 38 volúmenes. Ranma Nibunnoichi "Ranma es Dos en Uno" (o Ranma 1/2, como es mejor conocido) trata de las aventuras de un joven llamado Ranma Saotome, entrenado en las artes marciales desde muy joven por su padre Genma, el cual es el mejor amigo de Soun Tendo, dueño de un dojo (salón de entrenamiento) en Nerima, Tokyo, y padre de tres hermosas chicas: Kasumi, Nabiki y Akane.

Tiempo atrás ambos padres prometieron que sus hijos se casarían para así poder llevar juntos el dojo y transmitir a las nuevas generaciones el arte que tanto trabajo les costo dominar. Así pues, llegó el día en que Ranma conocería a las hermanas Tendo, pero el clima no estaba a su sabor, pues llovía fuertemente, y se presento como una chica.

¿Cómo una chica? Bueno, ese es el chiste de la historia, y es que poco antes de llegar a Nerima, los Saotome habían ido a entrenar a China, pero la torpeza del padre causo que adquirieran una de tantas y tantas maldiciones que puede albergar tan milenario país. En los manantiales de Jusenkyo, todo aquel que cae tomara la forma del desafortunado que hace muchos, muchos años se ahogo ahí, así, Genma cayo al manantial donde un panda se había ahogado, mientras Ranma cayo al de una chica. Afortunadamente, un baño caliente los devuelve a la normalidad, pero cuidado con el agua fría.

La confusión que causo el ver que su probable prometido era una mujer, paso pronto, pero igual de pronto Akane, la hija menor, se dio cuenta que Ranma si era un hombre, a su opinión, uno bastante pervertido. En su desagrado, por voto de 2 contra una, ella será su futura esposa...



RANMA 1/2

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

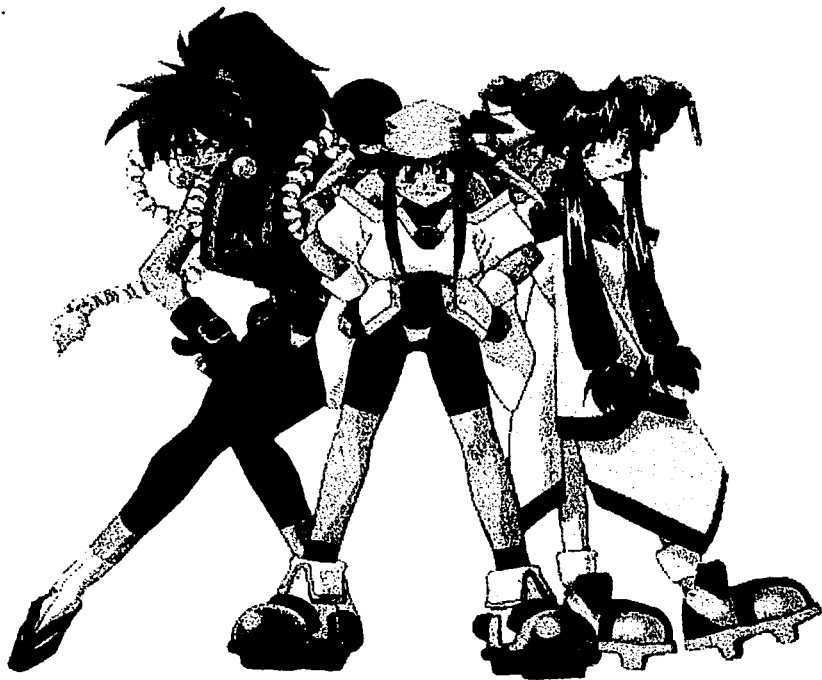
2.10. SABER MARIONETTE J.

Esta es la primera etapa de la serie y consta de 25 capítulos. Otaru Mamiya es un joven que habita en Japonés (planeta Terratoo), también es uno de los tantos clones humanos de los que una vez viajaron en la nave Mesopotámica, y que más tarde formarían los 6 reinos. Otarua, activa a 3 marionetas que son: Lime (Lima), Bloodberry (Zarzamora) y Cherry (Cereza). Estas marionetas a diferencia de las demás son capaces de sentir y madurar como cualquier otra mujer normal. El reino de Gartland, liderado por Faust amenaza con conquistar a los otros reinos, especialmente quiere conquistar Japonés, con cuyo rey mantiene una rivalidad de más de 300 años (obviamente entre clones). La serie a medida que pasa el tiempo pasa del humor a un aspecto cada vez más serie... llegando al final: Lorelei (la novia de Faust y de quien el rey de Japonés estaba enamorado) es rescatada y empieza a haber mujeres humanas 100%.



SABER MARIONETEE J.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

169A



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.11. SAILOR MOON

La historia de Sailor Moon parte de mil años en el pasado. Hace mil años, existía en la luna un imperio llamado "El Milenio de Plata", un paraíso gobernado por la Reina Serenidad, donde su pueblo vivía en armonía. Después llegaron las fuerzas de una dimensión maligna llamada el Negaverso. Comandado por la Reina Beryl, ella y sus guerreros decidieron atacar y gobernar el Imperio de la Luna. La Reina Serenidad logro detenerlos, y devolverlos a su dimensión cerrando le entrada de su dimensión a la nuestra; pero esto fue solo posible sacrificándose ella misma, y mandando a todo su escuadrón de guardianes al futuro para que fueran reencarnadas en la tierra.

Ahora Sailor Moon, la princesa Serena es la reencarnación de la Reina Serenidad, y las Sailor Scouts son la reencarnación de los guardianes del Imperio de la Luna. También reencarno el Príncipe Endimión como el Príncipe Darien, quien fuera a casarse con la princesa Serena. Después todos ellos se reúnen por que las fuerzas del Negaverso han logrado después de tanto tiempo escapar, y regresan para esta vez conquistar el planeta tierra. Las Sailor Scouts junto con Tuxedo Mask, tendrán que hacerle frente a estas fuerzas oscuras, y encontrar el sagrado Cristal de Plata para eliminar el Negaverso, aunque sea a costa de sus propias vidas.



SAILOR MOON

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

FOUR GUARDIANS
Battle



⑥ まんじゅ こしん
四守護神

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ANEXO 3.- GLOSARIO JAPONES.

AMECOMI.- Contracción de "American cómics". Este termino describe a cualquier cómic proveniente de occidente, los cuadernillos de 20 a 40 páginas o formato "cómic book". La palabra "manga" no se emplea para describir estas historietas.

ANIME.- Animación japonesa (caricaturas), después de cambiar el termino que en sus orígenes era Japanese animation, paso a la forma Japanimation, quedando finalmente como anime. Este tipo de trabajos se distingue porque no solo esta hecho para niños, ya que en él se encuentran diferentes géneros de historias que gustan a personas de diferentes edades y sexos.

Anime se usa en Japón para designar a la animación en general, pero en el resto del mundo sólo es anime la animación realizada en Japón.

ANIPARO.- ANÍME PAROdy "parodia de anime", es un popular subgénero del manga en el que personajes y situaciones se emplean en historias cómicas satíricas.

BAKA.- Idiota

BGM.- Back Ground Music, "música ambiental", es la música de una producción de anime.

BISHIJO/BISHONEN.- Se utiliza para llamar a un/a joven atractivo/a; también es el término genérico para una clase de manga en el que los personajes se dibujan de una forma muy estilizada, destacando sus grandes ojos.

CAMEO.- Situación en la que un personaje conocido aparece brevemente.

CB.- De Child Body "cuerpo infantil" término usado para versiones -chan de personajes populares. Se usa como prefijo.

CG.- Abreviación de "Computer Graphics". Gráficos por computadora. En el contexto del manga. Se refiere a la ilustración asistida por computadora o animación de cualquier especie. Patrones de medios tonos generados por computadora y programas de pintura electrónica se han vuelto herramientas habituales para los manga-kas. Las técnicas tradicionales de tramas fueron incursionadas por artistas como Tetsuya Saruwatari y Inoue Noriyoshi, mientras que los pioneros del sistema digital incluyen a Kia Asamiya, Terasawa Bulchi y Tsudzuki Kazuhiko. Las Macintoshes son las maquinas preferidas entre los manga-kas.

CHAN.- Sufijo que significa "querido" o "pequeño" término afectuoso para los niños o animalitos compañeros sentimentales o jóvenes amigas. Este término se uso en el anime de los 80's.

CHARA.- Préstamo por carácter, "personaje".

COMIKET.- Abreviación de la palabra "cómic market". Que es el mercado mas grande para los maga doujinshi, establecido desde finales de los 70's y realizado 2 veces al año durante dos días. Es una reunión de proporciones épicas, cuenta con cerca de 20,000 vendedores en cada evento.

Los doujinshi están dedicados a lo que es popular en manga y anime, para todos los gustos, dedicados a juegos de vídeo, música pop, animales, máquinas, novelas, películas, RPGs y mucho mas.

También existen otros mercados, como el Cómic City que fue cancelado por la policía de Chiba en agosto de 1994, tras advertencias ante violaciones a las leyes de censura y pornografía.

CON.- Convención, salón del manga.

CHOJUGIGA.- Dibujos humorísticos de pájaros y animales que aparecen en el siglo XII y son atribuidos al sacerdote Toba.

COSPLAY.- Exposición de disfraces dentro de las convenciones.

DOUJINSHI.- Literalmente "publicación de la gente", se refiere a grupos de personas interesados en el mismo campo; esta palabra se empezó a usar entre grupos de literatura que escribían en el estilo de algún autor. Grupo de artistas o escritores en un círculo. En el mundo del manga, "doujinshi" se refiere a cualquier publicación aficionada basada en temas de manga y anime.

Existe una enorme cultura aficionada con el escenario doujinshi contemporáneo. Manga doujinshi son publicados y reseñados en algunas revistas, y vendidos en masa en los "comik markets".

La mayoría de los manga doujinshi están al nivel de fanzines occidentales. Se venden por millares y algunas personas viven de esta actividad.

Los artistas populares de doujinshi a menudo intentan en volverse mangakas profesionales, mientras que algunos artistas profesionales han publicado doujinshi usando seudónimos y parodiando su propio trabajo.

ECCHI.- Pronunciación de "H" forma coloquial para referirse al hentai.

FANZINE.- Publicación realizada por algún club de aficionados al genero.

GALKOKUJIN.- Palabra japonesa para "extranjero", el término que se emplea más es, galjin, significa "persona extraña" popularizado por William Gibson y autores del ciberpunk.

GEGIKA.- Se refiere a historias de carácter novelesco más dramático y adulto, que los cómics para jóvenes.

H.- Abreviado de hentai.

HENTAI.- Pervertido, es como se nombra al anime(h-anime) o manga (h-manga) que posee contenido sexual altamente explícito. También se acostumbra nombrarse echi, que es la pronunciación japonesa de H.

IDOL SIGE.- Término japonés para una clase particular de personaje- normalmente femenino, joven y bella y su artista vocal. Ambas suelen disfrutar de una corta y caótica carrera musical.

ILLUST-SHUU.- "Illustration collection", Colección de ilustraciones, libro en formato de lujo con ilustraciones de algún artista en particular.

IMAGE ALBUM.- Un Compact Disk con música alusiva a algún maga (o novela, videojuego, etc.) Cientos de image álbum son lanzados cada año. Aquellos que se basan en títulos de manga se les conoce como "manga CDs" o "drama CDs".

JAPLISH.- Palabra empleada para referirse a la peculiar habilidad de los japoneses para escribir inglés con una visión excéntrica de la estructura del lenguaje. Para llegar al perfecto japlish.

KAIJU EIGA.- Películas de terror, tradicionalmente las películas de monstruos gigantes como Godzilla.

KAMI.- Palabra japonesa para Dios o Diosa, empleada como término de gran respeto. Por ejemplo, el gran autor de manga y anime Tezuka, era calificado como Manga no Kami, el dios del manga.

KARA-SETTEI.- "Character design", diseño de personaje, la construcción de personalidades para manga anime, películas, juegos y cualquier cosa. Esto involucra diseño de modas, y tratos físicos y psicológicos.

KASHIBONYA.- Librerías que alquilaban libros a cambio de una tarifa. Estos tenían un contenido más fuerte que los de venta al público.

KAWAII.- Bonito, hermoso.

KETSUEKIGATA.- Tipo de sangre. En la cultura, se dice que el tipo de sangre esta relacionada con la personalidad. Esta creencia se volvió popular a principios de los años 80's. En las fichas bibliográficas de artistas de manga y de personajes de historietas a menudo se incluye su tipo de sangre junto con otras estadísticas como la edad, lugar de nacimiento y se trata de muchachas, sus medidas anatómicas.

Esta es la guía de tipos de sangre:

A nervioso, introvertido, honesto, leal.

B aventurero, optimista, arrojado.

AB orgulloso, diplomático, discriminador.

O inseguro, emocional, adicto al trabajo.

KODOMO-MANGA.- Manga para niños de 6 a 11 años; siendo las más populares las historias con robots y fantasía, a veces conteniendo excesivas dosis de violencia (para los occidentales)

Los mangas mas exitosos son hechos en animación y comercializados, algunos título exitosos como DORAEMON.

LOLICOM/RORIKON.- Contracción de la palabra "Lolita complex". Un Lolita complex (nombre recibido del personaje en una novela de Nabocov) es el insano deseo por las niñas jóvenes. El subgénero del manga H que muestra muchachas jóvenes es conocido como "loli-manga".

MAH-JONG.- Todo un subgénero en el manga que se centra en el juego chino de fichas de MAH-JONG, que se volvió popular en Japón hace un siglo. Mangas de Mag-jong aparecieron a finales de los 70's y su crecimiento fue impulsado por el trabajo de Kitano Eimei. Los lectores son jóvenes de entre 18 y 25 años y se mantienen en el mercado a la fecha cuatro revistas.

MANGA.- Historieta hecha por japoneses.

MANGA NO KAMISAMA.- Dios de manga, a algunos dibujantes en Japón se les distingue con este término, uno de ellos Osamu Tezuka.

MANGA-KA.- Cualquier persona que crea manga, un artista de manga. Los responsables de trazo, dibujo a lápiz, diseño de personajes "dirección artística", detalles del entintado, el uso de pantallas, onomatopeyas, etc. Adicionalmente, la gran mayoría de manga-kas escriben sus propios guiones y diálogos (los que solo escriben historias para manga se llaman "gensaku-sha".)

Los más prolíficos manga-kas de los años recientes en términos de números publicados, son: Fujiko Fujio; Mizushima Shinji, Tezuka Osamu, Ishinomori Shoutarou, Tachihara Ayumi, Yokoyama Mitsuteru, Chiba Tetsuya y Yagisawa Kimio.

MECA (MECHA).- Contracción de la palabra mecánico(s) casi todo lo que sea mecánico, armas vehículos, robots (especialmente robots gigantes), descartando otros objetos comunes como licuadoras o ventiladores.

Se usa el término por vez primera de Godzilla.

Los manga-kas contemporáneos mas notables por sus diseños de meca incluyen a Nagai Gou, Nagano Mamoru y Masamune Shirow.

MOBILE SUIT.- Acrónimo creado por Tomino Yoshiyuki para describir a los grandes mechas de combate de su épica serie Mobile Suit Gundam, que requieren uno o mas operadores para funcionar por control remoto mediante sistemas internos, sin necesidad de un operador humano. Se abrevia MS.

NEWTYPER/NUEVO TIPO.- Palabra que describe una mutación genética espontánea del organismo humano. Se da en personas que trabajan en el espacio que tienen aptitudes para ello; también puede generarse. Estos personajes tienen una gran afinidad con la tecnología, los más poderosos manejan unas armas muy grandes, solo con sus poderes mentales.

NOVELA GRAFICA.- Término creado por Will Eisner; historieta con conteniendo arte de mucha calidad así como el guión.

OAV, OVA.- Original vídeo animation, miniseries de pocos episodios que se consiguen únicamente en tiendas de vídeo.

OST.- Original Sound Track (Banda Sonora Original) Música de una producción animada, incluyendo sus correspondientes efectos sonoros.

OTAKU.- En Japón se refiere a personas obsesivas con alguna afición, mientras que en cualquier parte del mundo, es un orgullo definirse como un aficionado a la animación e historieta japonesa, aunque el término también puede derivarse para definir a los otakus de computadoras, otakus de modelismo, otakus de deportes.

SD.- Super Deformed, personajes con proporciones anatómicas modificadas que les hacen parecer muy infantiles.

SEIYUU.- Actor o actriz de voz. Doblaje japonés.

SENSEI.- Palabra japonesa que significa "maestro", "profesor", término de respeto aplicado solo a los que se reconoce como expertos en algo. También se emplea como formula para dirigirse a alguien.

SHOJO MANGA.- Manga dirigido a lectoras entre 15 y 20 años; abundan las historias de amor,(chicas con poderes y transformaciones) o historias fantásticas.

SHONEN MANGA.- Lo contrario al shojo, historias dirigidas a muchachos. Aunque no es raro que los lea cualquiera.

TEEN-GANG.- Temas de fantasía sobre peleas entre pandillas, haciendo mención a la lealtad y a las nociones tradicionales sobre el honor.