

39



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
CAMPUS ARAGÓN

293310

MANGA
UNA HISTORIETA DIFERENTE, SU VALOR
HISTÓRICO COMO DOCUMENTO
COMUNICATIVO.

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN
Y PERIODISMO
P R E S E N T A:
CESÁR GABRIEL HERNÁNDEZ

ASESOR DE TESIS: LIC. LUIS ALFREDO GONZÁLEZ MORALES



MEXICO D.F.

2001



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

A ti Señor, por permitirme llevar a buen término este esfuerzo que hoy culmina.

A mis padres, dedico la presente como un modesto homenaje a los sacrificios que me brindaron durante estos años de estudio y como un reconocimiento de gratitud por haberme ayudado a finalizar esta carrera.

A mis hermanos, por su apoyo constante.

A mis compañeros y amigos, que con su cooperación hicieron posible este trabajo.

A mis maestros, por haber compartido su sabiduría y conocimiento, siendo sus enseñanzas el catalizador que me permitió llegar al final de esta faena; en especial a Luis Alfredo González Morales, por sus consejos y dirección, que fueron esenciales para mi formación académica y personal.

A todos, mi eterno agradecimiento.

A t e n t a m e n t e

César Gabriel Hernández.

Índice

Introducción

Capítulo I. Historia del comic.....	1
1.1 Las primeras tiras cómicas.....	3
1.2 Aventuras y superhéroes.....	12
Capítulo II. El fenómeno japonés.....	26
2.1 Los inicios.....	28
2.2 El manga moderno.....	42
2.3 La internacionalización del manga.....	55
Capítulo III. Una narrativa diferente.....	57
3.1 Su lenguaje.....	60
3.1.1 El estilo de dibujo.....	61
3.1.2 Parte pragmática.....	65
3.2 Parte semántica: los personajes y su comunicación.....	86
3.3 Parte sintáctica-gramática: el efecto cinematográfico.....	92
3.3.1 Cronémica.....	94
3.3.2 Cómo se lee un manga.....	95
3.4 Amerimanga.....	96
Conclusión.....	99
Fuentes de las ilustraciones.....	103
Apéndice.....	106
Fuentes de consulta.....	140



MANGA, UNA
HISTORIETA
DIFERENTE...

INTRODUCCIÓN

Camarada esto que tienes entre las manos no es un libro,
Quien vuelve hojas, toca un hombre...
Soy yo el que os abraza y a quien abrazáis
Salto de las páginas a vuestros brazos, la muerte es la que
me envía.

Walt Whitman

Los nuevos medios masivos de comunicación —como el comic, el cine, la radio, la televisión y el internet— contienen nuevos lenguajes y su gramática es todavía desconocida, ya que evolucionan continuamente; cada uno de ellos codifica la realidad de manera diferente, así que si aprendemos a emplearlos de una forma adecuada, el comunicador revelará un aspecto único de la vida, de tal suerte podremos aprovecharlos para ofrecer una perspectiva diferente, una forma de ver, una dimensión de la realidad que de otro modo quedaría oculta. Sobre todo el estudio del lenguaje de los medios debe responder a que en la actualidad un mayor número de personas se encuentra afectada por ellos. Dado que a partir de la década de los noventa la historieta ha tenido un resurgimiento a nivel mundial —propiciado por el truco publicitario de *La Muerte de Superman*, uno de los íconos más conocidos del universo viñetero— se ha suscitado una avalancha en el consumo de dichos productos (además de toda la mercadotecnia que las acompaña, tales como playeras, videojuegos, juguetes, etc.) Como consecuencia llegaron a nuestro país otro tipo de historietas, tal es el caso del *manga*, un género del comic que ha comenzado a ocupar un lugar importante en las publicaciones nacionales, por esta causa se hace necesaria una investigación al respecto; un estudio que arroje información con respecto a su manera de plasmar el discurso.

En vista de lo anteriormente expuesto la siguiente investigación aportará a la disciplina de Comunicación y Periodismo datos importantes (en cuanto a su sintáctica, semántica y pragmática) acerca del *manga*, el cual ha surgido como una nueva forma de transmitir mensajes, por lo que nace la necesidad de entenderlo para poder interpretar de una manera más adecuada las creaciones que adopten las expresiones del comic de oriente.

Debido a que, sin lugar a dudas, en el presente la historieta se ha convertido en uno de los pilares de la cultura de masas del siglo XX, su utilización en ocasiones como arma propagandística no le ha restado valor como texto comunicativo, ingresando así en la categoría de las visiones subjetivas de

la historia. Por lo tanto si las historietas han surgido como documentos que recrean y visualizan una realidad, entonces las sociedades que las han adoptado como medio de comunicación se dedicaron a conformar una manera de lenguaje, cuya importancia radica en servir de referente que ayuda a contextualizar un determinado momento social. Al percatarnos de lo anterior, y en vista de que necesitamos participar en el juego comunicativo para lograr una investigación del problema, hemos considerado que es preciso realizar una interpretación crítica del conflicto, por lo tanto necesitamos recurrir al método hermenéutico para comprenderlo mejor, seguramente de esta manera observaremos más ampliamente las aportaciones, en cuanto a forma y contenido, que hace la historieta para con el mundo (y más específicamente, pretendemos aprender lo que existe tras el nuevo género del universo viñetero conocido como *manga*, pues su proliferación actual sólo es síntoma de que ocupa un lugar importante dentro de lo que conocemos como medios masivos de comunicación, por lo tanto es necesario conocer cuál es la gramática que utiliza para plasmar su mensaje y qué es lo que difunde).

La gran mayoría de los objetos que el hombre crea, por lo general están basados en el mismo espacio y tiempo que el de su creador: el comic, también lo estuvo y lo sigue estando. Esa furia que siempre hubo en el planeta se encuentra reflejada en las historietas, pero hasta hace unos años era una violencia disfrazada de bondad, que se utilizaba como última solución para que la gente viviera con dicha y tranquilidad. Hoy en día ese furor ha dejado de ocultarse y ha salido a la luz. Uno de los más conspicuos estilos de comic que plasman el deterioro de nuestra sociedad con profunda crudeza es el *manga*, donde la fusión entre sexo y brutalidad es algo cotidiano, convirtiendo este tipo de publicaciones en el reflejo de una realidad compleja que requiere ser estudiada.

Los hilos conductores que guiarán el presente trabajo son los siguientes objetivos:

- a) Estudiar el discurso, del *manga*.
- b) Profundizar, por medio de la interpretación hermenéutica, los mensajes recreados y visualizados a través de las historietas.

La presentación de la información* es la siguiente:

* Para una mayor comodidad del lector, y evitar que éste no pierda la comprensión del texto, hemos puesto en **negrita** aquellos términos extraños y nombres que pudieran parecer desconocidos. su significado y ficha biográfica se encuentran en el apéndice.

En el primer capítulo se profundiza en el nacimiento del comic en general, de cómo las personas y los eventos históricos contribuyeron para que el lenguaje icónico y el literario se asociaran y dieran pie para el surgimiento de la historieta, así como de sus géneros. Como último tema de este apartado se cita el final de la 2ª Guerra Mundial, pues este evento se convirtió en un parte aguas dentro del mundo de las viñetas. Ya que sirvió para que las viñetas se nutrieran con nuevas formas de ver la vida.

En el segundo capítulo abarcamos al *manga* desde sus antecedentes hasta su nacimiento y desarrollo, de esta manera pretendemos saber cuáles son las ideologías y pensamientos que se han manifestado a través de su historia.

Para el tercer capítulo estudiaremos el lenguaje que despliega el comic japonés, con ayuda del modelo hermenéutico (retomado de los apuntes de clase de la materia de Métodos de Investigación en Comunicación III, impartida por el profesor Jorge Soto) pretendemos llevar a buen término esta interpretación al ubicar los niveles de sintáctica, semántica y pragmática que existen en el manga. Debido a que la historieta no es un fenómeno único de una sociedad** este medio de comunicación ha tenido la peculiaridad de que las diversas culturas la han usado como forma de expresión lograron enriquecer su lenguaje; por tal causa es necesario saber de que elementos se encuentra nutrido el comic en Japón.

Alrededor de las historietas japonesas han florecido los clubes de fans, fanzines (revistas independientes), y en general, una actividad bulliciosa y creativa que mediante —estructuras profundas y de superficie— presenta una realidad que necesita de una interpretación que nos ayude a comprender la esencia de su mensaje. Además un estudio del manga se hace hoy forzoso, ya que es una parte más del mundo de las viñetas, eso sí, una parte enorme y adictiva (de la cual no conocemos aún sus proporciones), sin él tendríamos el plano de las historietas incompleto, de tal suerte esperamos que los datos que aportemos en este trabajo se integren y nutran la información que tenemos de comic. Se han demorado en arribar, pero por fin han llegado, así que ahora que están aquí aprendamos a usarlos.

** Nota: Todas las imágenes reproducidas en esta obra, serán empleadas con fines informativos y son propiedad de sus respectivos autores, editores o agentes.

CAPÍTULO I:

HISTORIA DEL COMIC



Captar un cuerpo es captar un alma.

Leonardo Da Vinci

Tratar un tema como el manga, comic o cualquier otro género de historieta equivale, generalmente, a hablar de una historia, además de una realidad que involucra aspectos sociales, estéticos, económicos y políticos, pues ya ha transcurrido un siglo de historieta popular, sin tomar en cuenta las formas anteriores al relato dibujado, tras el cual el comic se ha ganado por sus propias virtudes la calificación de noveno arte.

Las historietas aparecen en casi todas las sociedades del mundo, éstas encuentran sus bases en las cuevas donde nuestros antepasados dibujaron pinturas rupestres que sirvieron para guardar algún hecho importante; pero en el sentido estricto de la palabra, no eran comics, ya que requerían de un componente imprescindible: el texto.

Incluso en el siglo XIII podemos encontrar referencias con respecto a la historieta pues ya "... los aztecas dibujaban su historia en códices sobre papel, a los que les faltaba el texto para ser considerados historietas: [...] Fue hasta la llegada de los conquistadores españoles, cuando los indígenas supieron que había letras para escribir textos, que pudieron incorporarlos a los códices. En esa forma narraron la conquista de México...":¹ gracias a este hecho se lograron integrar dos elementos necesarios para la creación de comics: el lenguaje icónico con el lenguaje literario.

Pero si algo hemos de considerar como "historieta" es a las hojas volantes que en los siglos XVII y XVIII se vendían en las ferias y mercados de países como Inglaterra, Francia, España o México; en ellas se narraban historias pícaras, milagros, crímenes de la época, sucesos políticos o nuevas oraciones religiosas.

¹ Del Río, Eduardo, *La vida de cuadritos. Guía completa de la historieta*, p. 8 y 9.

1.1 Las primeras tiras cómicas

Aunque estando en la disposición de nombrarles antepasados más próximos a nosotros, nos encontramos con el francés **Grandville**, que en el siglo XIX se dedicó a dibujar historietas usando seres antropomorfos como personajes, entre sus obras principales encontramos *Los animales* y *Otro Mundo*. Siguiendo el ejemplo aparecen ilustradores como **Gustave Doré**, quien se da a conocer por sus caricaturas semanales para el periódico *Le Journal pour Rire*, posteriormente se dedicaría al dibujo en serio; entre sus trabajos nos encontramos con ilustraciones para *la Biblia* y el *Don Quijote*, de Cervantes.

La historia del comic... [que] se inicia en el siglo XIX [está] estrechamente ligada a la existencia de individualidades creadoras a la búsqueda constante de nuevas formas de comunicación por medio de la imagen, al desarrollo de la industria editorial y, sobre todo a las posibilidades de venta de la mercancía cultural...²



Figura 1.2 Portada de revista.



Figura 1.1 *Sucubu* de Gustave Doré.

Mientras tanto, en la Inglaterra de aquellos años, uno de los pocos placeres permitidos a sus habitantes, era la lectura de unas publicaciones que ilustraban las noticias de crímenes o ejecuciones; adelantándose en un siglo al género de los comics de horror. Aunque seguramente los ingleses gustaban más de las publicaciones como *La Vie Parisienne* (1863), una *Girlie Magazine* (revista con ilustraciones de mujeres con escasa ropa), predecesora de las historietas eróticas.

² Martín, Antonio. *Historia del cómic Español: 1875-1939*, p. 11.

La fotografía no nace aún y la naciente gran prensa aligera sus páginas con dibujos e ilustraciones, pero los lectores prefieren dibujos cómicos, las historietas, los cartones... La prensa europea de mediados del siglo XIX cede sus páginas a los humoristas, que crean los primeros "personajes"...³

El alemán **Wilhem Busch** crea en 1865 a los ancestros de los protagonistas de historieta: *Max y Moritz*, dos hermanos de excesiva ferocidad infantil, la cual utilizaban y amortiguaban la represión familiar existente en su época. Busch dibujaba sus travesuras en tiras con versos pareados al pie.



Figura 1 3 *Max y Moritz* de Wilhelm Busch.

Aunque el comic se originó en Europa fue en Estados Unidos donde se le industrializó: ello se debió, en gran parte a la competencia que existía entre tres de los principales periódicos de aquel entonces: *El New York Journal* (propiedad de **William Randolph Hearsts**); *The New York Herald* (de **James Gordon Bennett**); y el *New York World* (perteneciente a **Joseph Pulitzer**); de los tres diarios fue en este último donde en febrero de 1895 apareció la figura de un niño calvo y feo de aspecto burlón y simiesco, que más tarde vestiría un camisón amarillo que le proporcionaría el nombre; era el *Yellow Kid*,⁴ dibujado por **Richard Felton Outcault**.

³ Del Río, Eduardo, *op. cit.*, p.17.

⁴ Supongo que el lector agudo habrá observado ya que la fecha indicada no corresponde al 25 de octubre de 1986 (supuesto centenario del comic), la respuesta es sencilla no se toma como año de nacimiento de la historieta el año de creación del personaje (*Yellow Kid*), la que se a tomado como fecha de origen de los comics coincide con la primera utilización conjunta por parte Outcault de los dos elementos básicos de la historieta: la utilización de la narración secuencial (viñetas consecutivas), unida al uso del "globo" como representación gráfica del pensamiento o de la voz del personaje. Insistimos: ambas características juntas, ya que el autor las había utilizado con anterioridad pero por separado.

Yellow Kid no responde en su totalidad al diseño de la tira cómica puesto que podía ocupar una página, media página como era más corriente, una sola imagen. *Yellow Kid* significó una aportación extraordinaria para los suplementos dominicales. *Yellow Kid* apareció en el *New York World* perteneciente a Joseph Pulitzer, tras su éxito Hearst contrató a Outcault para el *New York Journal*,... El significado de... El Golfillo Amarillo dio nombre al llamado "periodismo amarillo" típico del periodismo sensacionalista americano y cuya máxima expresión la hallamos en la prensa de Hearst.⁴



Figura 1.4 El Yellow Kid.

Buster Brown, un niño rubio y burgués de aspecto victoriano siguió en su éxito a *Yellow Kid*, era un personaje del mismo autor, cuya afinidad por la violencia contrasta con su aspecto.



Figura 1.5 *Buster Brown* de Richard Felton Outcault.

A partir de entonces y gracias a William Randolph Hearst, quien lanzó su sección dominical en colores, calificándola de "...ocho páginas de iridiscente y policromática refulgencia que convierte el arco iris en una vulgar cañería..."⁵, los cómics se convirtieron en una parte de los periódicos de los domingos, y era sólo cuestión de tiempo para que se transformaran en ediciones diarias. Otros personajes memorables que aparecieron en el diario de Hearst, son *The Katzenjammers Kids* (versión americana de *Max y Moritz* dibujados por Rudolph Dirk) y que resultó ser la "...primera tira con un diseño auténticamente

⁴ Iñigo, Silva, *Historia del Comic I, Las primeras tiras de comics*, Duración de 90 min.

⁵ Miller, Kenneth, *Nuestro Tiempo: Gran Enciclopedia Ilustrada del Siglo XX*, p. 58.

moderno porque utilizaba todos los elementos de las tira cómica, esto es: una historia contada en secuencia de imágenes, personajes fijos y con los globos de posterior aparición. Los globos eran las nubecillas donde se escribía lo que decían los personajes”.⁶

En este período surgieron muchos inconformes que no llegaban a entender los alcances del nuevo medio:

“...No esta suficientemente claro que son estos cómics, una caricatura está basada en algo que existe”, redactó un lector disgustado, “pero esos rostros [...] no tienen relación con nada que se haya visto nunca...”⁷



Figura 1.6 The Katzenjammers Kids.

Al inicio del siglo XX se dio una gran explosión de creatividad, que fue uno de los síntomas que trajo consigo la época que ha producido los cambios más rápidos y profundos de la historia de la humanidad. Los dibujantes influenciados por las corrientes vanguardistas de entonces realizan obras como las de Winsor McCay, quien, inspirado en las investigaciones de Sigmund Freud —acerca del significado de los sueños— crea *Little Nemo in Slumberland* (1904), la cual aparecía en *The New York Herald*. Esta historieta fue tan buena que fracasó en el mercado y hoy es considerada una obra de arte.

...McCay mostraba su ingenio rompiendo el formato tradicional de la tira cómica, de casillas uniformes, para captar el sueño surrealista desde la tranquilidad hasta la ansiedad desbocada del pequeño *Nemo* (“nadie” en latín) y de su travieso compañero de sueños, *Flip*, eterno fumador de puros.⁸



Figura 1.7 Little Nemo de McCay.

⁶ Iñigo, Silva. *op. cit.*

⁷ Miller, Kenneth. *op. cit.*

⁸ *Ibidem*, p. 65.

Incluso el pintor Pablo Picasso utilizó el formato del comic para describir un *Viaje a Paris* en 1902. Y en este momento de explosión creativa que va a la par con todas las artes de principios de siglo, **George Herriman** crea la insensible e inocente *Krazy Kat* (1919), inspirado en el surrealismo que se encuentra de moda. Éste resultó ser la primera historieta que utilizaba animales como personajes, los cuales se bastaban y sobraban para crear un verdadero triángulo amoroso: la gata *Krazy*, enamorada del ratón *Ignatz* y a su vez pretendida por el perro *Pupp*.



Quisiera añadir que probablemente *Krazy Kat* fue la primera que por su importancia cultural logró que la tira cómica fuera considerada como un medio de expresión artística. Anteriormente los dibujantes de comic eran considerados como simples humoristas, cuyo trabajo formaba parte del periódico al igual que las noticias y los horóscopos. Con *Krazy Kat* tomaron conciencia de que no solamente eran periodistas artesanos, sino que también podían ser artistas.⁹

Figura 1.8 *Krazy Kat* de Herriman.

Por desgracia para 1914 todas las vanguardias, que comenzaron a cambiar la dirección de la historia y de las artes quedarían detenidas, debido a la Primera Guerra Mundial. Ya para 1920, tras el horror y la devastación, la humanidad deseaba olvidar, dedicando la mayor parte de su tiempo a la diversión; los que pudieron se comprometieron con el triunfo y lo idolatraban, eludieron el pasado abrazaron el presente y rehuyeron pensar en el futuro convirtiéndose en lo que anhelaban: "modernos". Los otros se dedicaron a trabajar esperando poder hacer lo mismo en algún momento de sus vidas. Para esas fechas la historieta, dentro de la prensa, había alcanzado una proliferación espectacular. El negocio que de ello resultaba originó el nacimiento de las agencias de ventas internacionales: los sindicatos,* empresas dedicadas a la distribución de comics para aquellos que carecían de ellos (incluidos otros países). La independencia artística y crítica de los dibujantes se vio restringida con estándar impuesto por los objetivos comerciales; se les

⁹ Íñigo. Silva, *op. cit.*

*Las principales distribuidoras de aquel entonces eran: *King Features Syndicate, United Features Syndicate, Field enterprises Inc., Tribune Company Syndicate, Universal Press Syndicate, Los Angeles Times Syndicate, Mid-Continent Feature Syndicate, New York Times Sp. Feat. Syndicate, Opera Mundi y The Post Hall Syndicate*. Los dueños de dichas agencias decidían que se publicaba y que no.

obligó a adoptar un formato y tema determinados. Como consecuencia, surgen las series, historias interrumpidas que prosiguen en el siguiente número, asociadas por la palabra "continuará..." modelo imitado de la novela por entregas del siglo XIX.

En este momento de mayor auge en medio de la competencia entre Hearst y Pulitzer cuyas cadenas periodísticas propiciaron un crecimiento desmesurado del arte surgieron más y nuevas historietas, tales como *Mickey y Donald*, creados por **Walt Disney**, quienes comenzaron su carrera hacia el estrellato en los años treinta; estos seres encarnarían el ámbito social despreocupado y sin freno de los años veinte.

Posteriormente a la guerra, se da una incorporación masiva de las mujeres al campo laboral. El cine se dedicaba a forjar sin palabras el prototipo de la mujer moderna que vive su vida y a su modo, y mientras tanto en los comics las chicas pasaban a ocupar un género llamado *girls strips* (historietas con mujeres como protagonistas); entre las series pioneras podemos encontrar a *Poly and Her Pals*, creada en 1912 por **Cliff Estebes**.



Figura 9. *Poly and Her Pals*

Poly and her Pals era muy interesante, el título original era *Positive Polly* y el personaje era una chica liberada de principios de la década de los 20's que vivía con sus padres y trabajaba en una oficina. Sus padres... eran una extraña pareja 'Pa' y 'Ma' Perkins. No medirían más de cuatro pies de altura, mientras Poly era una bella y esbelta muchacha, una auténtica "Flapper" [bailarina de cabaret] de aquellos tiempos. Se convirtió en una especie de cliché de las sagas familiares de entonces.¹⁰

Las *Girls Strips* evolucionarían hasta crear personajes duraderos como *Anita la Huerfanita* inventada en 1924 por **Harold Gray**, cuya

obra trataba sobre una pequeña huérfana que había sido adoptada por un millonario traficante de armas quien le enseñaba los valores del sistema capitalista y las maldades del socialismo; tras este hecho se convirtió en un comic dedicado a defender el sistema



Figura 1. *Anita la Huerfanita*.

¹⁰ *Ibidem*.

de gobierno imperante. Pero la más popular de todas las chicas de las tiras cómicas sería *Betty Boop* --conocida en México como Lulú -- nacida del lápiz de los hermanos Fleischer (Dave y Max), en 1930 los Fleischer desarrollaron una caricatura, *Dizzy Dishes*, y en ella crearon un personaje que se transformaría en la *Boop*: un perro pequinés.

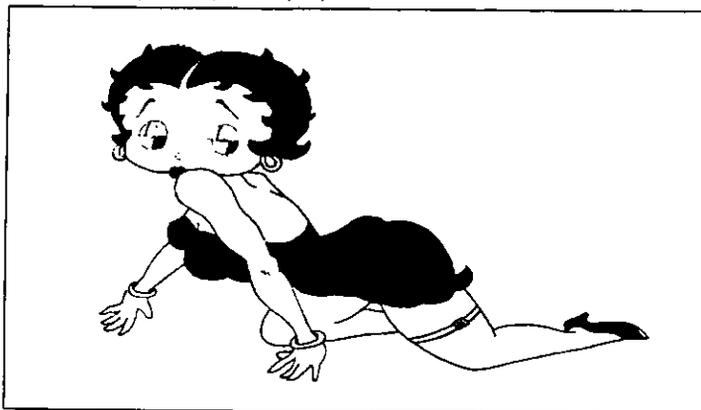


Figura 1.11 *Betty Boop*.

La *Betty* fue creada originalmente para ser la novia del perro *Bimbo* --otro personaje central de los Fleischer--. Y lo curioso, perverso y libidinoso del asunto es que pese a que Betty era ya una mujer seguía teniendo relaciones ambiguas con él. Con el tiempo *Betty* se convirtió en estrella y su personalidad terminó por definirse en *Stopping the Show*, [una película animada] donde se le bautizó en definitiva. La *Boop* personificaba el prototipo de la *flapper*, la bailarina de cabaret coqueta y cachonda pero a la vez pura e ingenua.¹¹

Los Fleischer eran dignos representantes del cinismo y la cultura neoyorkina, incluso sus trabajos, eran dirigidos a un público adulto (casi con clasificación xxx) pero que funcionaban de maravilla con los niños.

...[La Boop] Se transformó en una tira para los periódicos, pero no tuvo demasiado éxito, sólo duró dos o tres años. Ahora, ..[sus dibujos] se pasan por la televisión y son muy populares. Curiosamente aunque pudiera pensarse que las feministas pondrían peros a este personaje tan sexi y con minifalda rodeada de hombres que parecen lobos hambrientos, Betty... termina imponiéndose. Quizás porque

¹¹ García, Eduardo, "La Eterna Vampiresa", *Revista de Revistas*, #4466, p. 65.

ella es tan dueña de sí misma y no le importa nada de nadie, se ha convertido en una figura feminista que gusta a las feministas. Es muy curioso.¹²

El comic se alejaba del chiste y, gracias a su forma de narrar las historias, se aproximaba más al cine y a la novela. Este hecho produjo otro género, historietas que contaban las aventuras de actores famosos del cine de época (Charles Chaplin, verbigracia).

Con los primeros años del siglo, algunos personajes comenzaron a vivir las interminables aventuras. *Gasoline Alley* de Frank King, exaltó desde 1918 hasta los 70's, el modo de vida americano; todo gira alrededor de una familia que ha vivido su realidad en el comic al ritmo de los tiempos y en correspondencia con la vida de los lectores.



Figura 1. 12 Charles Chaplin.



Figura 1.13 *Gasoline Alley* de Frank King.

Hasta este momento los personajes nunca envejecían eran iguales día tras día, año tras año. Era lo que se pretendía: La familiaridad. Pero en *Gasoline Alley*, Skeezecks [el protagonista] comenzó a crecer, era un niño, iba al colegio, crecía, tenía novia, se convertía en adolescente y al final se casaba y era padre de un niño. Algo extraordinario que nunca antes había ocurrido y que hace de *Gasoline Alley* única.¹³

Incluso *Félix el Gato* es un personajes que ha sabido perdurar hasta nuestros días inventado por Pat Sullivan en 1917 (un australiano instalado en New York). *Félix* es un infeliz gato oscuro melancólico y soñador que introdujo un surrealismo primitivo en sus historias.

¹² Íñigo, Silva, *op. cit.*

¹³ *Ibidem.*

Felix The Cat fue la primera estrella de dibujos animados... La primer película [de Félix] sólo duraba 5 minutos y esta insertada en lo que denominamos una revista filmada...

Se introdujo ese corto de cinco minutos titulado *Locuras Felinas* con un gatito negro como protagonista. Tuvo mucha aceptación y se pidieron más películas con el mismo personaje.

Pat Sullivan encargó a Otto Mesmer la elaboración del proyecto y de este modo despegó el personaje. En Inglaterra,

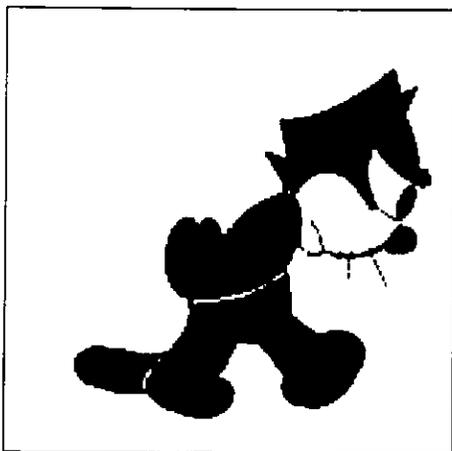


Figura 1.14 *Felix The Cat*, de Pat Sullivan.

la serie fue vendida a una compañía llamada *Pathé*, que tenía su propia revista filmada... La primera canción de Félix se escribió en Inglaterra y nunca fue distribuida en los E. U.:

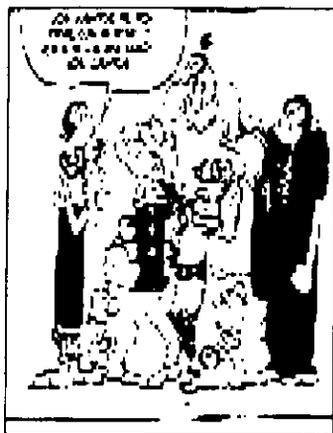
*Félix va caminando tan tranquilo con la manos atrás
siempre tu lo encontraras. Le pusieron dinamita
y no lo pudieron matar. Salió por los aires y aterrizó
en Timbuktú , sólo dijo 'Tururú' y siguió caminando.*

Esta canción describe al fantástico *Felix The Cat* , pasara lo que pasara, lo volaran en pedazos o no, salía indemne y seguía caminando hacia una nueva aventura. ¹⁴

Otra figura connotativa es *Popeye el Marino*, un marinero tuerto creado por *Elzie Segar* en 1929 y que fue llevado a la pantalla grande en 1933 por los hermanos *Fleisher*: "...todos los guiones seguían el mismo esquema. *Popeye* era perseguido por *Bluto*, un barbudo de gran fuerza que quería quitarle a su mujer *Olive Oil*. El marino empezaba a sucumbir, pero después de haber

¹⁴ *Ibidem*

tragado un bote de espinacas en conserva era invencible y, ... lo pulverizaba todo en torno suyo. Por eso fue una encarnación barroca del heroísmo tal como se le concibe a veces en los Estados Unidos".¹⁵ *Popeye*, junto con su novia *Olive* (hoy su esposa y madre de *Popeye Junior*), el perverso *Bluto* y su hijo adoptivo *Cocoliso*; todos ellos protagonizaron correrías llenas de ficción y de un espíritu satírico propio de los años 30 dirigidas más a un público adulto que a los niños.



De nuevo nos hallamos ante una serie fantástica, incluso podríamos utilizar el término surrealista. La historieta posee medios de expresión que van más allá de la expresión literal... estableció el presidente de una historieta que no se ajustaba a la realidad cotidiana, sino que mostraba aventuras extraordinarias... Constituía la transposición de lo que más tarde sería denominado realismo fantástico.¹⁶

Figura 1. 15 *Popeye el Marino* de Elzie Segar.

Con el arribo de la Gran Depresión de 1929, muchas cosas iban a cambiar, la gente parecía haber olvidado los horrores provocados por la Primera Guerra Mundial; pero la felicidad y los sueños se vendrían abajo con el crack de Wall Street. Las ilusiones de un futuro perfecto se habían hecho añicos.

1.2 Aventuras y superhéroes

Los alegres veinte se aproximan a su final y al declinar de esta década los Estados Unidos todavía son el lugar para llevar a cabo los sueños más locos; pero el progreso del decenio se había fincado sobre la dominación y la desdicha. Las pugnas sociales se intensifican día tras día, las colonias asiáticas luchan por su independencia, los brotes anarquistas son suprimidos, América cierra sus puertas a la inmigración y el fascismo se abre paso en Europa. La depresión económica de 1929 resume en unas horas el fin de una época. Las comedias ya no resultan divertidas, las personas necesitan evadirse de la

¹⁵ Sadoul, Georges, *Historia del Cine Mundial*, p. 65

¹⁶ Íñigo, Silva, *op. cit.*

realidad y así nace para el cine, la novela y el comic la edad de oro del género de aventuras.

Hasta este momento a la historieta no ha llegado el héroe, personaje ya consagrado en el cine; pero el siete de enero del veintinueve aparecen dos series pioneras: *Tarzán*, de Harol Foster, con base en la novela de Edgar Rice Burrough, y *Buck Rogers*, aventura de ciencia ficción situada en el espacio. En aquel entonces comic había sido básicamente de humor crítico y sátira de costumbres. Sus temas giraban en torno a al vida cotidiana: la familia, el trabajo y la escuela.

...sus personajes eran caricaturas de gente ordinaria o fauna antropomorfa dotada con vicios y virtudes propios de la condición humana. El realismo gráfico, en cambio,... Obsesionado por la fantasía y la aventura elige como personaje a héroes justicieros de rabioso individualismo. Su territorio son las fronteras: reinos exóticos muy libremente inspirados en el Tercer Mundo (*Tarzán, Jim de la Selva, Terry y los Piratas, El Fantasma*); imaginativas versiones de la Europa medieval (*El Príncipe Valiente*); espacios siderales donde la sofisticación tecnológica se combina con la magia y las actitudes caballerescas (*Buck Rogers, ...Flash Gordon*); el mundo bajo el hampa (*Dick Tracy, El Agente Secreto X-9, El Spirit*); ...y grandes urbes arquetípicas -como Metrópolis y Ciudad Gótica--, rigurosamente vigiladas por todopoderosos adalides de la justicia (*Superman, Batman*).¹⁷



Figura 1.16 *Tarzán* de Burne Hogarth.

¹⁷ Bartra, Armando; Aurrecochea, Juan Manuel. *Puros Cuentos III. La historia de la historieta en México 1934-1950*, p. 11.

Harol Foster creó al primer *Tarzán*, y lo estuvo haciendo por algunos años, hasta que decidió dibujar su propio comic (*El Príncipe Valiente*) y dejarle a otra persona ese trabajo. Para 1937, Burne Hogarth se convertiría en su sucesor.



Foster es el primer artista del comic que introduce la figura humana. Creo que se debe considerar como una figura capital dentro de este arte ya que comprendió que podía tener gran aceptación si a la figura humana se le daba un tratamiento normal y lo situó en un escenario, el cual todo el mundo podía creer que pertenecía a los confines de la tierra.¹⁸

Figura 1.17 *Tarzán* de Harold Foster.

Tarzán logró convertirse en el ancestro de los campeones que cuidan de los pueblos no norteamericanos, "incapaces de pensar y hacer algo, salvados gracias a al inteligencia del héroe blanco".¹⁹ El éxito de este personaje suscitó el nacimiento de una larga saga de tarzanes y tarzanas que inundarían el mundo del comic.

Por aquel entonces *Buck Rogers* hace su aparición en escena, inaugurando el comic de ciencia-ficción. Philip Nowlan es el guionista y Russell Keaton es el dibujante. Toda la acción se desenvuelve en el siglo XXV, donde Rogers (un gringo, por cierto) vela por el bienestar de la humanidad.



Figura 1.18 *Buck Rogers* de Russel Keaton.

¹⁸ Bune Hogarth en *Historia del Comic II. Aventuras y Superhéroes*, Duración de 60 minutos.

¹⁹ Del Río, Eduardo, *op. cit.*, p.39



Figura 1.19 *Dick Tracy* de Chester Gould.

Para finales de 1932 Roosevelt se instala en la Casa Blanca y comienza a promover su proyecto político, con el cual ambiciona convertir al Estado en protector. El nuevo presidente pretende reorganizar tanto la economía como a la desordenada sociedad americana. Este concepto de autoridad y orden se habría de plasmar tanto en la novela como en la historieta, dentro del género conocido como policiaco.

Motivado por las hazañas de Al Capone, y poco después de la muerte de éste, Chester Gould crea en 1931 el comic de *Dick Tracy*, una historia del tipo policial.

Al ver la gran aceptación de las historietas se les comienza a utilizar como medios publicitarios por lo que surgen los "Comic Book" (historieta en varias páginas) "...los comics no se publicaron con éxito en otro soporte hasta los años treinta. George Delacorte, de la *Dell Publishing Compañía*, intentó dos variantes. La primera, una especie de suplemento dominical que sólo contenía tiras cómicas y se vendía por separado en los quioscos de periódicos, fue un fracaso; la segunda, una publicación de 68 páginas presentada en 1934, resultó un éxito. 'Los Famous Funnies' [Diversiones Famosas] de Delacorte se editaban en el formato nuevo de 20 x 27 y se ofrecían directamente al público por diez centavos, en los grandes almacenes. La primera edición de 35.000 ejemplares, se agotó. Había nacido la revista moderna de comics".²⁰



Figura 1.20 *Famous Funnies*
Antecesor de los *Comics Books*.

²⁰ Miller, Kenneth, *op. cit.*, p. 249.

De esta manera para ese mismo año se han instituido las cuatro primeras clases de historieta: Cómica, Aventura; Ciencia ficción y Policiaca. De todas éstas, sería la primera la que perdería terreno ante el género "serio" de comic, representado por las otras tres.

Un año antes, *La King Features*, uno de los sindicatos más fuertes de los treinta, hizo una convocatoria para que los nuevos talentos realizaran tres historietas de acción: un solo dibujante ganó las tres etapas del concurso, su nombre **Alexander Gillespie Raymond**, conocido en el medio por el sobrenombre de "Alex Raymond".

El primer mes de 1934, con una semana de diferencia, la *King Features* publicó las tres series de Raymond. Comenzaron con *El Agente Secreto X-9*, siguieron con *Jim de la Selva* y terminaron con *Flash Gordon*. De los tres, es éste último el que habría de alcanzar aventuras de Flash en el planeta imaginario de Mongo, donde las ciudades se nos presentan con una insólita arquitectura que combina lo clásico con lo futuro; además se logra una amalgama entre las mitologías de diferentes culturas, así es como podemos ver hombres pájaro combatiendo no sólo con tritones o magos, sino que también pueden plantarle cara a robots y arqueros.



Figura 1.21 Agente X-9.



Figura 1.22 Jim de la Selva.



Figura 1.23 Flash Gordon.



Figura 1.24 Dale Arden de Raymond.

A partir de entonces se comienza a instaurar una de las convenciones características de la historias de aventura, me refiero al personaje de la novia eterna que acompaña al héroe en sus aventuras sea donde sea, en todo momento, es inseparable, amorosa y sobre todo pura. Dale Arden cumple a la perfección ese papel de compañera entrañable del héroe; las principales dificultades que tendrá que afrontar son los múltiples secuestros que sufre a manos de los enemigos de Flash, y la constante competencia que debe mantener con otras mujeres por el amor de su hombre.

El 22 de octubre de 1934, del talento de Milton Caniff, surge *Terry and the Pirates*, una saga de peripecias exóticas que hace gala de una estética cinematográfica, con tonos y efectos de color nunca antes vistos en las viñetas. Terry comenzó sus aventuras en los mares de China (luchando por un tesoro perdido), se siguió luego contra los japoneses y terminó luchando contra Mao. Con el paso del tiempo la historieta se convirtió en una especie de propaganda

anticomunista y en un ídolo del pueblo americano.

Otro personaje del comic que recurre a los efectos cinematográficos es *Mandrake*, creado por Lee Falk en 1934. El héroe es un elegante mago con capacidades hipnóticas, que será acompañado por su novia eterna, la princesa Narda y por su escudero africano Lothar.

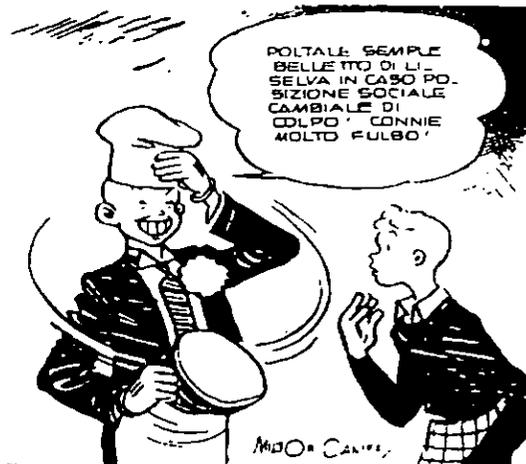


Figura 1.25 Terry and The Pirates.

Creé a *Mandrake* siendo muy joven, a los 19 años. Siempre me habían interesado mucho los magos, tenemos muchos y muy famosos en nuestro país; me gustaba la magia como a todo los chicos. También me fascinaban los grandes detectives: Arsenio Lapin, Sherlock Holmes; así como los grandes viajeros, *Mandrake* es una combinación de todos ellos. Es mago, detective, lucha contra el crimen y es un gran viajero.²¹



Figura 1.26 *Mandrake* de Lee Falk.

La creatividad de Falk hace posible que *El Fantasma* entre en escena en 1936. "Este último personaje es el iniciador de una larguísima dinastía de héroes enmascarados que enfunda su musculatura en sugerentes payasitos".²² *El Fantasma* se convirtió en el ancestro de los superhéroes que van a nacer unos años más adelante.



Figura 1.27 *El Fantasma* de Lee Falk.

...[*Mandrake* y *El Fantasma*] eran hombres corrientes que hacían cosas interesantes. Los superhéroes llegaron más tarde, no eran personajes reales. Volaban, si se les disparaba no resultaban heridos, como Superman y otros, uno de los cuales, el llamado *Batman* fue una copia de *El Fantasma*.²³

²¹ Lee Falk en *Historia del Cómic II*, op. cit.

²² Bartra, Armando; Aurrecochea, Juan Manuel, op. cit., p. 13.

²³ Lee Falk, op. cit.

Siguiendo el ejemplo de los *comic book*, comenzaron a proliferar empresas que adoptaron el formato. En 1936 la compañía *McKay* de Filadelfia traslado a *Popeye* y a *Flash Gordon* de los periódicos a las revistas.

Para 1937 *Prince Valiant*, de Harold Foster, se une a los héroes de la historieta de esa década. Ésta es quizás la única historieta que no hace uso de "globos" para establecer diálogo entre los personajes; además de que utiliza muy bien la *Línea Clara* para captar los escenarios.

Le diré algo sobre Foster, cuando miraba las páginas creadas por el tenía la impresión de que tenía una gran capacidad de visualización como lo puso de manifiesto en el *Príncipe Valiente*. Sitúa a los personajes en escenarios que parecen sacados de la *National Geographic*... Cuando creó, el *Príncipe Valiente* en Tierra Santa, el príncipe recorría paisajes auténticos. Tal o cual desfiladero, tales colinas o montañas que pueden verse tal como era en vida de Cristo, durante la ocupación romana y concretamente en el 500 D.C. fecha en la que se sitúa a su *Príncipe Valiente*; pertenece a la época del Rey Arturo. Puede verse que realmente le interesaba

reproducir Gran Bretaña, Italia, Europa Central, o diversos lugares de Tierra Santa, y todo debía parecer una película animada, con personajes nacidos de una romántica imaginación, moviéndose a través de estos escenarios. Él tenía la capacidad de imaginárselo de forma que fuera creíble.²⁴



Figura 1.28 *Prince Valiant* de Harold Foster.

En julio de 1938, en *Action Comics* llegó una novedad que revolucionaría al mundo de la historieta *Superman*, creado por dos artistas del comic, **Jerry Siegel** y **Joe Shuster**; historieta que trascendía en el universo de papel pues arribó hasta la radio, la televisión y el cine; de él nacerán otros superhéroes, como *Capitán Marvel*, *Capitán América* y otros personajes de la mitología

²⁴ Burne Hogarth, en *Historia del Comic II*, op. cit.

moderna. Fuera de su origen extraterrestre y sus poderes sobre humanos, *Superman* es en verdad Clark Kent, un muchacho de campo (Villa Chica) que emigra a la ciudad para lograr fama y fortuna, y que de alguna manera llegó a identificarse con los miles de jóvenes que en esta década buscan un nuevo destino en las grandes urbes.

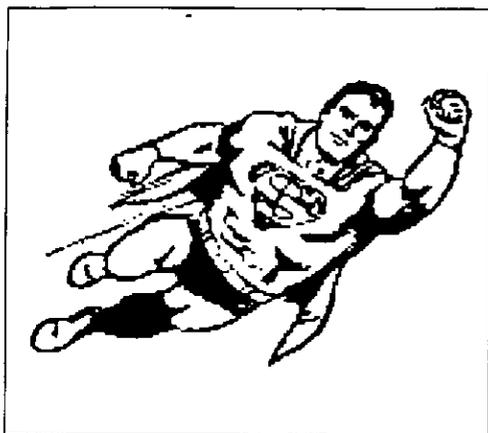


Figura 1.29 *Superman* de Jerry Siegel y Joe Shuster.

...en realidad, Clark Kent personifica, de forma perfectamente típica, al lector medio, asaltado por los complejos y despreciado por sus propios semejantes; a lo largo de un obvio proceso de identificación...[la persona llega a alimentar] la esperanza de que un día, de los despojos de su actual personalidad, florecerá un superhombre capaz de recuperar años de mediocridad.²⁵

Siguiendo las pisadas de *Superman*, hace su entrada en escena *Batman*, que aparece en el número 27 (mayo de 1939) de la revista *Detective Comics*. Dibujado por Bob Kane, *Batman* introduce la idea del progreso y del valor de la técnica como vía de salvación de la sociedad contemporánea; el batimóvil, la baticueva y el rayo del reflector, son algunos ejemplos claros del beneficio que puede producir la sociedad industrializada. El Hombre Murciélago se hizo en la ciudad, es fruto de los barrios bajos donde asesinaron a su padres cuando él era apenas un niño; por lo que decide

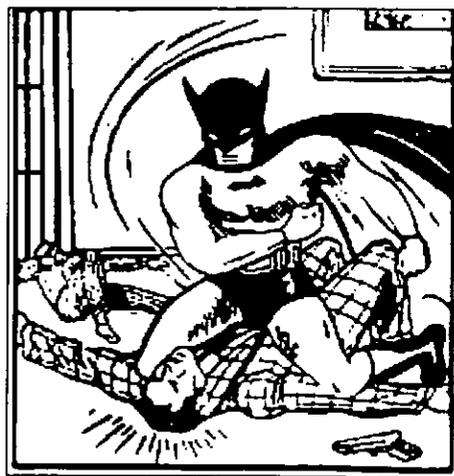


Figura 1.30 *Batman* de Bob Kane.

²⁵ Eco, Humberto. *Apocalípticos e Integrados*, p. 259.

dedicar su vida a la persecución y castigo de los criminales; originalmente fue un vengador brutal, pero lentamente se transformó en un "Policía anodino" que lucha contra seres antisociales casi tan poderosos como él.

Para este momento, ya han quedado establecidos los arquetipos que dan su carácter al género fantástico y a los superhéroes: La ficción-científica y los efectos espectaculares predominan en las viñetas; las historias giran alrededor de una conspiración contra la humanidad; los protagonistas, que gracias a la tecnología superior, defienden a la humanidad contra sí misma; los héroes son solitarios y en muchas ocasiones existe una incompreensión social hacia sus actos.

Mientras tanto, en el mundo real, las tropas de Hitler atacan Polonia el primero de septiembre de 1939, este hecho marca el principio de la locura que habría de asolar a la humanidad por segunda vez. Las artes, las ciencia, la economía y la política de aquellos años sólo viven bajo la guerra y para la guerra, el comic no sería la excepción. La realidad supera una vez a la fantasía, y el horror de la contienda mundial viene a poner fin a las aventuras fantásticas e ingenuas, pues hizo que los superhéroes tuvieran que ser reclutados para defensa de su país. Es así como, junto con las cartas y las provisiones, llegan a los campos de batalla *Superman*, *Batman* y el *Capitán América*, junto con otros compañeros de profesión que con ayuda de sus increíbles habilidades, lograron contagiar a los soldados la seguridad de un triunfo inmediato.

La victoria comercial de *Superman* causó una avalancha de comics estelarizados por superhéroes con distintos orígenes para sus poderes, por ejemplo, resulta gracioso que el joven e introvertido voceador Billy Batson pueda transformarse en un semidios al pronunciar la palabra "shazam"; ésta es la base sobre la que se fundamentó la historieta de *Capitan Marvel* (1940), serie en la que desde un principio se tomó como enemigos a los nazis y a los japoneses. Otro personaje connotado es *Capitán América* (1941), --de Jack Kirby--, personaje de comic que de un enclenque muchacho paso a convertirse en un supersoldado al servicio de la libertad debido a que los experimentos estadounidenses le proporcionaron una extraña droga que lo dotó de las energías sobrenaturales necesarias para combatir a su hermano tecnológico Cara Roja, representación del nazismo y, un engendro incompleto ya que los espías enemigos no lograron recrear el proceso secreto.



Figura 1.31 Capitán América de Jack Kirby.

Lo creamos [a Capitán América] a partir de nuestro propio entorno, era un producto de aquellos tiempos. Aquello fue el punto de partida, ¿qué estaba ocurriendo? Lo que estaba ocurriendo era la guerra. Aquellos eran tiempos patrióticos, el pueblo era consciente de su herencia Americana y de que todo aquello era América.²⁶

El conflicto armado vino a modificar a muchos de los personajes de las historietas, inclusive en Inglaterra el comic *Jane* (1932) que parecía en el periódico *Daily Mirror*, tuvo que sufrir algunos cambios tanto en el dibujo como en los argumentos para poder alegrar la vida de los soldados en la trinchera, de esta manera fue como la bella *Jane* comenzó a tener la tendencia a quedarse en paños menores dentro de peripecias humorísticas con ambientación real, lo cual le propició una popularidad espectacular durante el tiempo que duraron las hostilidades entre los países.

Por fin el 2 de septiembre de 1945 terminaba la Segunda Guerra Mundial; había durado exactamente seis años. Una batalla de tal magnitud sólo podía tener un final dramático; la derrota de los beligerantes fue total, sin cláusulas, tal y como lo habían deseado los

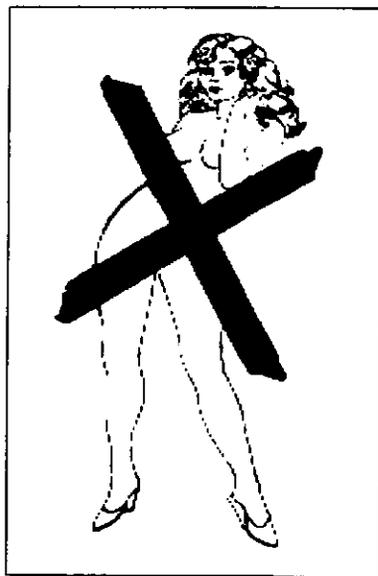


Figura 1.32 *Jane Pionera* de las heroínas provistas de una destacada sugestión erótica.

²⁶ Jack Kirby en *Historia del Comic II*, op cit.

ganadores. Todos los problemas parecían haberse solucionado después de que las naciones vencedoras terminaron de repartirse el mundo, pero de hecho nada se arregló. El planeta volvería a quedar dividido, ahora en dos bloques (capitalistas y socialistas); los que hoy eran amigos pronto serían adversarios y su confrontación pasaría a la historia con la denominación de: Guerra Fría.

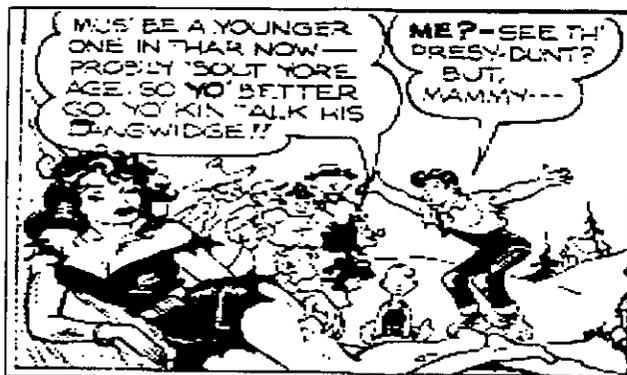


Figura 1.33 Lil Abner de Al Capp.

Con *Lil Abner*, de Al Capp, la prensa logra dar una estocada certera al corazón del capitalismo, cuyo máximo representante es Estados Unidos. En el comic se nos cuentan las andanzas de un muchacho campesino que vive en un pueblo de nombre *Dogpatch* ("lugar de perros"), un paraje

inhóspito y habitado por montañeses pobrísimos, donde los hombres se limitan a buscar alimento y las mujeres se dedican a cazar varones; todos los personajes existen en una bizarra representación del país que los originó. Pero tras esta breve bocanada de libertad creativa, en las historietas ya se han establecido que los malos ahora van a ser comunistas y los buenos son norteamericanos encarnados en los superhéroes.

En *Steve Canyon*, la obra cumbre de Milton Caniff, el autor capta a la perfección la situación del momento; *Canyon* antiguo piloto militar, manifiesta que los conocimientos que aprendió en el campo de batalla no le sirven para nada en su existencia como civil, por lo que pasa su vida extrañando la milicia y la camaradería de aquel ambiente.

Con la ayuda de *Spirit*, de Will Eisner, el comic logra presentar una visión profundamente pesimista y crítica, donde el gansterismo y la



Figura 1.34 Steve Canyon de Milton Caniff.

corrupción generalizada son el pan de cada día. A pesar de que esta historieta asume una función distractora, no deja de estar arraigada a la realidad política que analiza sin miramientos. La misión del protagonista es la de llegar a los lugares donde la policía no puede; un panorama miserable es lo que prevalece en cada viñeta, y en medio de la urbe, sobre una calle de la ciudad, aparece a la media noche como una sombra vigilante, la figura del héroe.



Spirit era algo único en aquellos tiempos, en el sentido de que era humano y de que luchaba contra el crimen en el mismo entorno en el que lo hacían los superhéroes, aunque no se tratará de delitos que atentaran contra la humanidad. *Superman* luchaba contra tipos que querían destruir la Tierra. *Spirit* se ocupaba de los delitos que afectaban a la clase media.²⁷

Figura 1.35 *Spirit* de Will Eisner.

En el mismo tenor de la eclosión bélica, y más precisamente durante el tiempo de la autocracia del General Francisco Franco (1939-1975) aparece en España el tebeo *Cuto* de Jesús Blasco una historieta en la que un muchacho rubio es el actor de aventuras llenas de una violencia brutal inspirada en la dictadura. La edición no estuvo mucho tiempo en el mercado, alguien debió sospechar que no siempre un comic es un producto ingenuo y la serie fue dada de baja.



Figura 1.36 *Cuto* de Jesús Blasco.

²⁷ Will Eisner en *Historia del Comic II*, op. cit.



Figura 1.37 Lucky Luke.

Al terminar la Segunda Guerra Mundial el comic recuperaría mucho del terreno que perdió durante el tiempo que duró el conflicto armado entre las naciones; se descubriría que la influencia de las historietas no se había interrumpido en los países ocupados por el nazismo y el facismo. En este contexto nace en Francia un personaje delgado, desaliñado y agradable, *Lucky Luke*, de Maurice De Bevere "Morris". *Lucky Luke* apareció por primera vez en 1946 y surgió con el motivo de hacer una parodia al clásico *western* norteamericano; *Luke* es un singular anti-héroe que logra salir victorioso de todas sus correrías.

Al principiar los años cincuenta ninguno de los hombres fuertes del sistema (tales como *Superman*, *Batman*, *el Hombre Araña*, *los Hombres X*, *la Mujer Maravilla*, o *el Capitán América*), lograron evitar que el comic gringo bajara de calidad, pues se volvió repetitivo, falto de estilo, violento, propio para analfabetas y de un humor tonto. Este hecho produjo una renovación y el nacimiento de nuevas historietas, no sólo en Estados Unidos sino también en el resto del Mundo. En Norteamérica le llamaron *Comix*, en Europa *Comic de Autor* y en Japón *Manga*. Finalmente hay que decir que con esta última página cerramos el capítulo dedicado a la historia del comic en general, para dar inicio al tema que nos interesa verdaderamente: la historieta japonesa.

CAPÍTULO II:

EL FENÓMENO JAPONÉS



No he dibujado hombres. He contado un cuento. Imágenes, nada más que imágenes. Mis historias son un modo de cerrar los ojos.

Franz Kafka

Aquella avalancha comunicacional que arrolló los medios impresos, desde las tiras cómicas en los principales diarios, hasta su transformación en forma de "libro" para llamarse *comic book*, ha originado una nueva y revolucionaria forma de arte gráfico. Estados Unidos ha hecho de ello una industria de gran aceptación. Pero poco después, su influencia llegó al otro lado del mundo, provocando el nacimiento del imperio viñetero de oriente. Tan es así que el *manga* (la historietta japonesa), con características legítimamente orientales, se ha convertido en uno de los principales rivales para el comic americano en el mercado mundial.

Los productos japoneses tienen hoy gran prestigio en el mundo, y las grandes corporaciones como Sony y Mitsubishi siguen extendiendo su poder en todas las direcciones del globo; inclusive hubo una época en la que todo parecía indicar que Japón se adueñaría del planeta, que sus automóviles, estéreos, televisiones, cámaras, máquinas, herramientas técnicas, administrativas y hasta ziperes conquistarían todos los mercados y tendrían que ver con cada una de las actividades humanas. En la prensa, el cine y la televisión comenzaron a aparecer noticias y programas nipones. No obstante, durante la década de los noventa, una serie de fenómenos económicos y culturales inesperados (el colapso de las bolsas asiáticas en 1998, por ejemplo) terminaron, por lo menos en esa ocasión, con la amenaza amarilla. No obstante en la actualidad, un par de productos culturales japoneses se han convertido en los elementos de crítica favoritos de las buenas conciencias de medio mundo: el *manga* y el *anime*, es decir, las historietas y las caricaturas que se transmiten en la televisión y en video.

Los comics se han convertido en Japón en una de las industrias más poderosas de su territorio y es hoy por hoy, el primer productor de historietas a nivel mundial, es además el proveedor principal y casi único de este tipo de productos en oriente (las Filipinas son el otro productor de historietas en el este). En el País del Sol Naciente el *manga* es mucho más que un entretenimiento, debido a que tiene un gran impacto cultural, y muchas

veces tiene mayor penetración en el público masivo que la televisión, la radio o el cine. El *manga* explota todos los géneros, desde los dramas históricos, hasta la comedia apocalíptica, pasando por el horror, la ciencia-ficción, la novela rosa, el erotismo y toda clase de amalgamas genéricas. Pero ¿cómo inició todo? ¿Qué transformó a Japón en el imperio de las viñetas? Tal vez echando un vistazo a la historia del comic en el Japón nos resulte más fácil comprender la verdad.

2.1 Los inicios

Cuenta la leyenda que "...el reino florido del Japón fue creado por la diosa del Sol, Amateratsu [hace ya más de tres mil años] Los japoneses comparan poéticamente su país con una libélula, cuyo cuerpo estaría formado por las cuatro islas que cierran el mar del Japón: Hokkaido o Yeso, Hondo o Nipón, Shikoku y Kyushu, las antenas serían las islas de Sajalin y las Kuriles, hasta la península de Kamchatka, y el cilindro abdomen, las islas de Riu-Kiu... y Formosa".¹ Su condición de archipiélago, básicamente volcánico y propenso a los sismos, además de una orografía muy irregular, le impide un desarrollo agrícola y ganadero muy extenso, por lo que su población se inclinó originalmente por la pesca como forma de sustento.

Antecedentes de caricatura y rastros de pinturas o de ilustraciones que puedan ser consideradas como precedentes de las historietas son comunes en todas las sociedades, y la cultura oriental no esta excluida de ellos. De la misma manera en que otras civilizaciones cuentan con formas arcaicas de comics (si por comics concebimos esa forma de comunicación que hace uso de símbolos irreverentes y espontáneos que aparecen como crítica, o un medio instructivo y de entretenimiento que nace en el seno de las tradiciones populares), entonces podemos citar como el antecedente más remoto, en el Japón, de este tipo de publicaciones a las labores educativas que los sacerdotes budistas llevaban a cabo en el siglo XI dentro de la población de Nara,* ya que ellos al ser los encargados de transmitir los valores y virtudes al pueblo, utilizaban cuentos y anécdotas humorísticas que ilustraban con dibujos, fue así como se convirtieron en pioneros de este arte. En el siglo XII el sacerdote. Toba (1053-1140) se encargó de dibujar cuatro rollos humorísticos

¹ López Cortezo, Pedro, *Nueva Enciclopedia Temática, Volumen 11*, p. 447.

*Nara fue la primera capital fija que haya tenido Japón y cuyo mayor esplendor transcurrió entre los años 709 y 794, durante esa época florecieron el arte, la literatura, el budismo y la influencia de China.

trazados con pincel, los cuales recibieron el nombre de *Chojugiga*, en ellos se mostraba a una serie de animales antropomorfos efectuando acciones humanas, y a sacerdotes dedicándose a diversiones terrenales; su sarcasmo y el uso de la exageración en las facciones de sus personajes preceden a la caricatura.

En los siglos subsiguientes no hay nada relevante en cuanto a este oficio, salvo unas cuantas ilustraciones con temas apocalípticos y lúbricos que consiguieron prosperar en los monasterios.

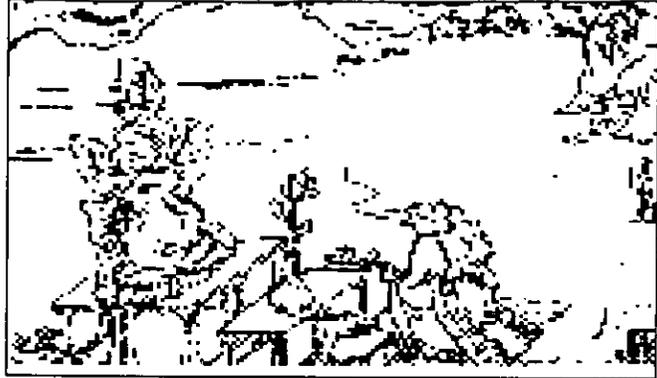


Figura 2.1 Los *Chojugiga* rollos humorísticos que satirizaban la vida del siglo XII.

Mientras tanto en la vida social del Japón, los jefes militares (llamados en un principio *daimyos* y posteriormente los *shogun*) que se encargaban de cuidar al *Mikado* (o Emperador), fueron ganando cada vez mayor poder, y los emperadores se convirtieron en meros juguetes que se usaban según los intereses del *shogun* en turno. La situación geográfica del país, así como la xenofobia de los *shogun*, provocada por un intento de conquista de Portugal entre los años de 1540 y 1580, desencadenó que los jefes militares decidieran desembarazarse de cualquier relación con los extranjeros, en un acto designado como de aislamiento voluntario, el cual comenzó en el siglo XVII y terminó hasta 1868; esa desconexión, para con el resto del mundo dio origen a un profundo orgullo nacionalista, pero también a un estancamiento socio-cultural en el sistema feudal. Debido a que todas sus costumbres bélicas nacieron de sus fronteras, con adversarios que tenían su misma forma de pensar, se desarrolló una especie de moral de guerra, fundamentada en la dignidad y el respeto, cuyas doctrinas se encontraban presentes en un conjunto de reglas de conducta llamado "Bushido" (camino del *Bushi* o *Samurai*); como resultado los japoneses se convirtieron en personas de honor. Durante el período de retraimiento, las clases sociales japonesas quedaron señaladas con más claridad:

En la base de la pirámide social se hallaban los que eran considerados poco menos que animales... los *eta*, quienes vivían en pueblos separados y no se podían casar con gente de otras clases,... Luego, venía el *heimin* u hombre del pueblo común. Esta clase estaba formada por los agricultores, los obreros y los comerciantes. El de mayor categoría entre ellos era el agricultor, pues podía usar una espada. También el artesano se hallaba bien considerado, porque era frecuentemente un artista, trabajaba para algún señor feudal y tenía un sueldo fijo [en este período del tiempo los comerciantes fueron tomando notable fuerza económica, situación que les relegó socialmente, aunque fueron ellos quienes de una u otra manera aceleraron la difusión de la cultura en el período Edo].

[...]

Los samuráis eran los miembros de las clases militares. Entre ellos figuraban los *bushi* o caballeros vasallos de los señores, de cuyo nombre proviene la palabra bushido, [en sus orígenes los *samurai* o *saburai*, eran simples guardaespaldas. Su nombre proviene del verbo arcaico *saburau*, que significa *hacer uso*. Inicialmente los *samurai* eran simples campesinos que de alguna manera estaban relacionados con altas personalidades, que tenían que prestar servicios de protección a los palacios y residencias de sus superiores. No fue sino hasta el siglo XII que su condición ganó alto prestigio y adquirieron el derecho a llevar dos espadas y a hacerse el *harakiri*]...

Entre los samuráis existía, además una clase de soldados vagabundo que habían perdido a sus señores: los *ronin*...

[...]

Por encima de los samuráis y de los *ronin* estaban los *hatamoto*, o abanderados, que eran guerreros terratenientes; y luego los daimios o señores feudales. Estos estaban divididos en dos clases: los *fudai*, o sea vasallos hereditarios de los *Tokugawa*, y los *tozama*, o sea señores ajenos, quienes tenían más independencia...

Desde luego sobre los daimios se hallaba la nobleza de la corte [*Bakafu* o consejo de ancianos que controlaban las decisiones del *shogun*], y a un lado, fuera de la pirámide feudal, los sacerdotes y eruditos de diversas jerarquías. Los nobles o *kuge* tenían derechos hereditarios a muchos

puestos oficiales. Pero en realidad, pasaban gran parte de su tiempo en labores artísticas.²

A pesar de que la gente común desaprobaba la política de retiro intencional de los *shogun*, esto no evitó que, durante los dos siglos y medio que duró esta situación, la literatura y el arte fueran favorecidas; a su difusión ayudaron los comerciantes, quienes se convirtieron en los protectores de las letras, el teatro y las artes pictóricas, inclusive podemos asegurar que contribuyeron para que surgiera un medio de comunicación que serviría para aliviar la frustración y la insatisfacción de las clases tiranizadas; este espacio de expresión fue denominado *ukiyo-e*,* que eran estampas artísticas producidas durante el periodo Edo (1600-1668), fueron un instrumento comunicativo dirigido hacia los campesinos, eran obras populares que se vendían en las calles --el humor, la parodia y la novedad fueron esenciales para su éxito-- en ellas se plasmaba la vida y las costumbres de un pueblo oprimido por la dictadura feudal. De esta manera las *ukiyo-e* se transformaron en una forma de arte netamente folclórico, pues aquellos rollos humorísticos como los del sacerdote Toba apenas gozaron de alguna difusión en los círculos religiosos y patricios.

El nacimiento de las *ukiyo-e* fue originado, en el período Tokugawa, por los comerciantes, *daimyos* y *samurai*, quienes se dedicaron a organizar una estructura cultura fundamentada en el disfrute de los sentidos (hedonismo), como comer, beber, asistir al teatro o estar acompañados de bellas mujeres. Esto fue propiciado por el mismo *Bakufu* al darse cuenta que el pueblo necesitaba distracciones para no pensar en política. Al crearse necesidades, se establecieron teatros *kabuki*, casa de té y de citas, además de barrios de placer. Ésto fue la fuente de inspiración para algunos artistas que comenzaron a recrear aquellas escenas de biombos y páneles (en un principio esas pinturas sólo eran accesibles para las clases acomodadas); con el tiempo esos trabajos se fueron difundiendo y semipopularizando -- con la ayuda de los comerciantes que tenían acceso a ellos-- a través de los rollos y libros ilustrados denominados como *nara-e*. Al percatarse de la enorme demanda que tenían tales impresos, algunos editores (*hanmoto*) comenzaron a producirlos en grandes cantidades; a estos productos se les asignó el nombre de *ukiyo-e* (término muy popular en esos días), que puede traducirse como "imágenes o

² *Ibidem*, p. 465-467

**Ukiyo-e* era la palabra de moda que se usaba para expresar felicidad, por eso motivo es que surgieron varios productos con el nombre de *Ukiyo* (como bolsas, sombreros, paraguas, etc.) para estar a tono a los productos se les anteponía el término en cuestión, este es el caso de las estampas japonesas. *Ukiyo* se usó desde entonces para definir cualquier cosa de vanguardia o erótica, sencillamente de moda actual.

dibujos flotantes". Las *ukiyo-e* actualmente son un documento que describe a la vibrante sociedad que las originó, de hecho esto se debe a que los autores tomaron y plasmaron escenas del mundo cotidiano dramatizándolas a la manera del teatro kabuki; toda la estampa japonesa de entonces era figurativa y con motivos antropomorfos, ectomorfos y endomorfos. Cada grupo de figuras se subdividía por géneros, los más frecuentes fueron en un principio los *yakusha-e* de actores de teatro kabuki; las *bijin-ga*, de bellas mujeres y, entre las más populares y exitosas estaban los *shunga-e*, en los que se representaban



Figura 2.2 *Amantes*, perteneciente al género erótico de la estampa japonesa.

escenas eróticas, que servían como manuales para las oiran.

Entre más lúbricos eran los temas impresos, más caían en la categoría designada como *shunga-e*, de esta manera se inició la larga tradición iconográfica erótica de la que hace gala Japón. *Shunga-e* significa "imágenes de primavera", y su producción tiene los

orígenes más antiguos que se conocen, ya que se han encontrado pinturas y rollos antiguos que se remontan al siglo XII. Curiosamente la connotación pecaminosa que le hemos asignado -- los occidentales-- al sexo representado, no existía en la sociedad japonesa del período Tokugawa, por el contrario, el crear escenas de este tipo era considerado como una manifestación sublime del placer, y por lo tanto no debía reprimirse (aunque estas estampas llegaban a ser prohibidas, eso tenía más bien razones políticas antes que otra cosa; ya que en este tipo de obras -- y en todos los demás géneros-- por lo regular el autor dibujaba a algún personaje reconocido de la vida pública). Un *shunga-e* por lo regular estaba constituido por una serie de doce grabados, en los cuales se comenzaba por mostrar los pasos del cortejo y la atracción, para terminar describiendo el acto sexual lo mejor posible. Su auge fue colosal y su uso muy instructivo, sobre todo para las cortesanas y sus aprendices.

Los artistas de *ukiyo-e* hicieron gala de un amplio repertorio de perspectivas y acercamientos en close-up de mujeres y hombres; su capacidad en el trazo al momento de retratar a las personas era fundamental, ya que la gente se divertía tratando de reconocer al modelo en turno, que podía ir desde una geisha hasta alguien de la corte. Para adquirir una *ukiyo-e* con temas prohibidos (como los *shunga-e*, la política o un tópico religiosos) el trato se hacía en la calle, con vendedores que vestían con sombreros negros y de alas anchas, los cuales además se tapaban la cara con una tela para evitar que alguien los reconociera. Pero por lo normal las estampas se vendían en los comercios establecidos; las obras eran colgadas con ganchos en largas cuerdas que pendían de la parte de afuera del establecimiento, así el público las podía ver y escoger. Una vez que se adquiría la estampa se les usaba como decoración, como remiendo de las paredes de papel de las casas japonesas o terminaban completando la colección de la serie en grandes álbumes.

Las *ukiyo-e* combinaban la crítica con el entretenimiento, de esta manera el pintor adquirió una denominación de figura "rebelde", que utilizaba los hechos de la vida diaria como instrumentos que servían para sondear y explorar la realidad, al alterar la percepción del espectador con respecto al mundo.

Todas las impresiones en un principio sólo se podían hacer en blanco y negro, existen muy pocos ejemplos de grabados a color (ya que estos tenían que ser pintados a mano, con color rojo principalmente, y sin textos explicativos). Fue hasta que se mejoraron las técnicas de impresión a color --entre 1600 y 1700-- que el *ukiyo-e* se hizo de las tonalidades que hoy la caracterizan; a este nuevo género se le nombró *nishiki-e* y fue muy bien recibido. Claro que se siguió trabajando y especializando la técnica en blanco y negro (*sumizuri-e*), que perdió terreno pero que logró "... acercarse demasiado al realismo, [y para evitar caer en él se] introduce otro elemento para mantener el fiel de la balanza en la zona del arte... [se decidió que] los espacios blanco dijeran más que la pintura misma, esto es, que lo sugerido tuviese más valor emotivo que lo expresado".³

En la mayoría de las estampas, se centraba la figura, cuando eso no era posible "... se trata de dar equilibrio a base de las masas y los colores; el diseño [se complementaba]... con los sellos, los textos y demás elementos gráficos, como la firma del artista...";⁴ pero eso fue hasta mediados del siglo XIX.

³ Cossio, Óscar, *El Alma colectiva del Bunkaku*, p.14

⁴ Pandolfi, Sylvia, *Ukiyo-e. Estampa Japonesa*, p. 26 y 27

En los primeros grabados del período Edo es más común encontrar parodia y humor antes que paisajes, ya que los pintores preferían centrar sus representaciones en mujeres y actores. Resulta curioso que esa:

... sociedad japonesa, además de ser rigurosamente estratificada, era sumamente sexista; la mujer desempeñaba un papel importante en su contexto de ama de casa, de esposa o de cortesana, pero no tenía, salvo en raras ocasiones, injerencia en las decisiones del hogar y, mucho menos, en las del gobierno.

Las mujeres [en las *ukiyo-e*] eran representadas en sus labores cotidianas, pero sobre todo en momentos de esparcimiento como los de ir a ver los cerezos en flor, escribiendo poemas, leyendo cartas de amor, bañándose, etc. Los rostros de las estampas... fueron importantes y muy solicitados, muchos de ellos,... eran de cortesanas famosas y solicitadas, quien no podía pagar sus favores se tendría que contentar sólo con su imagen.

Si bien es cierto que se representaba mujeres de todas las clases sociales, las que aportaron un mayor número de imágenes fueron, sin duda las cortesanas...⁵

Otro grupo importante de trabajos impresos (que guardaban a su vez una relación estrecha con las *ukiyo-e*), fueron las *surimono*, que eran una especie de libros ilustrados que servían para contener toda la obra de un determinado artista, con frecuencia el costo de la edición era pagado por el autor; su distribución era limitada y muchas veces sólo se repartían entre las amistades. Es precisamente uno de estos trabajos el que vendría a bautizar el comic japonés de la actualidad. La palabra *Manga* fue utilizada por primera vez en una producción de Katsushita Hokusai, un pintor de *ukiyo-e* que realizaba una extraña mezcla de texto e imágenes en sus composiciones. Katsushita editó en 1814 el primer uno de un extenso trabajo que consistió



Figura 2.3 Hokusai, pionero de la caricatura en su país.

⁵ *Ibidem*, p. 28.

en quince libros que concluyeron en 1878: *Hokusai Manga (Las Imágenes Irrespetuosas de Hokusai)*. Lo sobresaliente de su obra radica en que se convirtió en la punta de lanza de un gran desfile de artistas de *ukiyo-e*, posteriores a él, que tomaron su producción como la fuente de inspiración necesaria para hacer mofa de las tradiciones y los dogmas de su país.



Figura 2.4 *Utakawa*, siguió los pasos de su maestro Hokusai.

Cabe hacer notar que cada uno de los temas de las estampas japonesas era el reflejo de una cultura donde muy pocos podían tener (incluso a veces se les negaba) el acceso a los lugares donde se proporcionaba diversión y entretenimiento, pero como casi todos podían pagar el precio de una *ukiyo-e* las llegaron a atesorar como la representación de sus sueños y anhelos.

Uno de los alumnos de Hokusai, el maestro Kuniyoshi Utagawa (1797-1861), adquirió cierta reputación al publicar su famosa serie *Suikoden Nishikie*, un trabajo de *monogatari-e* inspirado en leyendas sobre guerreros

y héroes nacionales. Su influencia fue arrolladora, ya que sirvió de modelos a las personas que se dedicaron a seguir

sus pasos y que habrían de convertirse en personajes de renombre en la historia del comic de su patria, como por ejemplo: Gyosai Kawanabe (1831-1889), uno de sus pupilos de Utagawa, se consagró a la caricatura y su estilo de dibujo influyó mucho en las producciones de otros caricaturistas: Ippai Okamoto (1886-1948), un colosal dibujante que se encargó de difundir las historietas americanas en Japón tales como *Mutt y Jeff* y *Educando a Papá*, por último nos encontramos con el ilustre Rakuten Kitazawa que fundó, la publicación *Tokyo Puck*.

A mediados el siglo XIX los gobiernos de otros países trataron de convencer a los japoneses de abrir sus puertas al comercio, pero los *shogun* se mostraban firmes en su decisión de mantenerse alejados de los extranjeros. Por fin en 1853 los Estados Unidos fuerzan a Japón a salir de su aislamiento al mandar una flota de navíos de guerra, comandada por el oficial Naval Perry, para que sitiara el País del Sol Naciente hasta que sus

gobernantes accedieran a dialogar acerca de un pacto comercial. El desenlace de esta historia fue que a los E. U. se les permitió ejercer un cierto tráfico. Otras naciones --tales como Holanda, Inglaterra, Francia y Rusia-- también mandaron tropas para demandar un tratado igual al conseguido por los norteamericanos; entonces el *shogun* no tuvo otra salida que la de otorgar una concesión tras otra. Después de que los nipones reanudaran sus relaciones con occidente, su condición de atraso tecnológico se hizo notoria; esto hirió su dignidad y consideraron que los bárbaros del oeste no debían de superarlos en ningún aspecto de la vida; por esta razón es que procedieron a formar uno de los mejores ejércitos de su momento, con el cual libraron algunas guerras en el extranjero, so pretexto de obtener más territorio para su pueblo. Se convirtieron en emprendedores hombres de negocios y exigieron derechos mercantiles a las naciones con las que comerciaban.

En cuanto al gobierno, el Japón pasó de tener un dictador militar, y un rey simbólico, a ser un Estado moderno regido por una monarquía constitucional. La religión nativa del país, el sintoísmo, cobró nuevos bríos y sus seguidores adoraban al *Mikado* como si fuera un dios terrenal, ya que se suponía que él era el descendiente directo de la diosa Amateratsu. Una vez que el oriente volvió a entablar relaciones con el occidente, el emperador se transformó en el verdadero gobernante; para 1867 el *Shogun* y los *daimyos* pusieron a disposición de las autoridades todos sus derechos feudales para que el nuevo gobierno pudiese reorganizar el sistema social imperante; un digno ejemplo de sensatez y patriotismo por parte de una clase opulenta y poderosa que prefirió entregar el poder por el bienestar de su raza, antes que tratar de defenderlo con uñas y dientes. En 1868 el *Mikado* Mutsu-Hito (apodado *Meiji* o "Gran Rectitud") anunció que se encargaría del poder ejecutivo, por tanto trasladó su gabinete a Tokio ("Ciudad de Oriente"); de esta manera concluyó un período de disputas familiares y el Reino de las islas quedó unido bajo la férula de un solo gobernante. En lo concerniente a los *samurai*, sus días quedaron contados, ya que su existencia estaba ligado al sistema feudal, pero antes opusieron un poco de resistencia cuando en 1877 llevaron a cabo un levantamiento armado que pretendía derrocar al emperador.

...en la primera mitad del... siglo [XIX] hubo un notable apogeo de la estampa japonesa con la representación de paisajes famosos diseñados por... Hokusai, [quien fue reconocido]... dentro y fuera de Japón al abrirse al extranjero en el periodo de la restauración, *Meiji*... [su obra inspiró a] pintores impresionistas y posimpresionistas, como es el caso de

Manet, quien en su obra *Emile Zola*, de 1868, representa un *Ukiyo-e*...pinta un biombo japonés que se encuentra a espaldas del personaje. También Debussy se inspiró en la famosa estampa de Hokusai, *La gran ola de Kanagawa*,...para su obra musical *El mar*.⁶

Entre los años de 1868 y 1912 (era *Meiji*) los nipones atravesaron por una época de reestructuración, la apertura comercial se hace evidente después de la visita "diplomática" del comodoro Perry; así comienza a producirse la exportación e importación de productos de muchas partes del mundo, gracias a este hecho llegaron a la insula las costumbres occidentales, que se fueron haciendo gradualmente, populares y que pronto desplazaron muchas tradiciones del viejo Japón. Esto fue propicio para que los grabados japoneses ampliaran sus técnicas y sus temas, pero gradualmente su elaboración decayó; de esta manera, las *ukiyo-e* cerraron su capítulo en la historia de los medios de comunicación y si hoy hablar de ellas nos remite a pensar en estampas con temas como bellas mujeres, actores de teatro o escenas lúbricas, debemos tomar en cuenta que muchos de aquellos productos que circulaban surgieron de la necesidad por dar a conocer una concepción muy particular con respecto al placer y esparcimiento, de los cuales hay que gozar porque son fugaces.

El nuevo estilo de vida de Japón, producido por el contacto con occidente, causó una novedosa forma de cultura y de historieta. Mientras los periódicos de finales del siglo XIX comenzaron a insertar comics (en un principio de una viñeta y, más tarde, de viñetas múltiples), un foráneo procedente de Inglaterra. Charles Wirgman era su nombre, se encargó de introducir el estilo de las historietas americanas y europeas en su nueva patria cuando creó, en 1862, una revista mensual de corte británico llamada *The Japan Punch* --los términos *Punch* y *Puck* vinieron a catalogar a todas aquellas



Figura 2.5 *The Japan Punch* predecesora de las revistas satíricas en Japón.

⁶ *Ibidem*, p. 22.

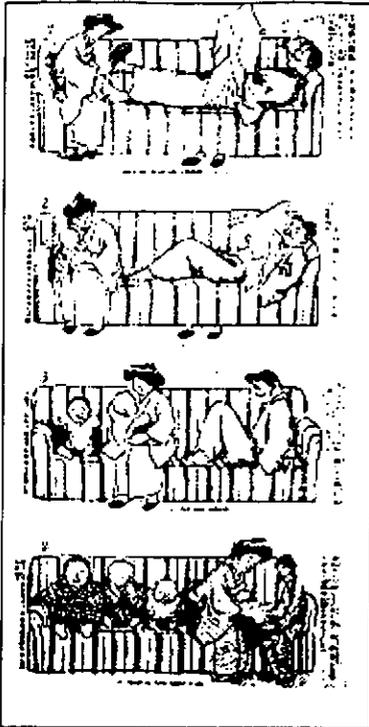


Figura 2.6 *Kitazawa* utilizaba la caricatura como vehículo de comentario social y político. Ésta es su visión de cómo las mujeres van desplazando a los hombres en la sociedad.

publicaciones ilustradas— que puede ser calificada como una creación de profunda importancia dentro de la historia del *manga*. Hoy en día, *Wiryman* es considerado como el Santo Patrón de la era moderna en cuanto a caricatura japonesa se refiere, y cada año le rinden homenaje en su tumba en Yokohama. Otro foráneo, el francés *George Bigot*, publicó en 1887 una edición titulada *Tobae* (en honor al sacerdote que dibujó los rollos humorísticos del siglo XII), que era una obra dedicada a la sátira, por lo que tuvo numerosos problemas con las autoridades. Es precisamente en este tipo de publicaciones que *Rakuten Kitazawa* se inspiró para producir, en 1905, la primera revista japonesa de corte cómico: *Tokyo Puck*, la cual imprimía los textos de las viñetas en inglés chino y japonés. Todas las producciones de este tipo, encarnaban la política, las costumbres y la forma de vida de un modo incisivo y jocoso; su importancia radica en el hecho de haber infundido a los, entonces sumisos y acríticos artistas japoneses de un espíritu mucho más crítico y observador.

Hasta los años veinte el *manga* se va afirmando y perfeccionando a la par del comic gringo. Dentro de las obras que tomaron forma en esa década destaca *Nonkina Tousan (Papá Tolerante)*; que vio la luz en 1923, una historieta que tenía como objetivo confortar a las víctimas del terremoto* que afectó el municipio de Kanto, en la isla de Honshu, en el veintitrés (y cuyos destrozos duraron hasta 1950); el protagonista era un viejo amable y agradable que se dedicaba a cooperar en la reconstrucción de la urbe y a dar ánimo a la gente que lo rodeaba; su publicación no se limitó a los diarios e incluso llegó a continuar en una que otra revista; su éxito dio lugar a la aparición de películas, figurillas y hasta tonadillas memorables.

* En 1923 un sismo afectó las ciudades de Tokio, Yokohama y otras, ubicadas en la isla de Honshu; el temblor dejó más de 140,000 muertos y más de 500,000 edificios destruidos.

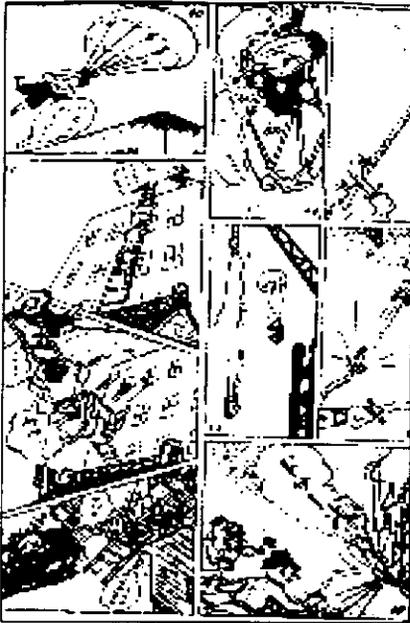


Figura 2.7 *Speed Taro*, dibujada por Sako Shishido.

Sin embargo y a pesar de lo glorioso de estas producciones, la estructura del *manga* aún no llegaba a ser el de la historieta moderna, debido a que seguían usando única y exclusivamente los textos pareados al pie para contar la historia, sin siquiera recurrir a los "globos", además sus otros recursos narrativos (como los encuadres, onomatopeyas y cinética), todavía eran muy pobres. Una vez que llegó el decenio de los treinta, surge un comic que habría de renovar el mundo de las viñetas en el lejano oriente: *Speed Taro* (1930-1933), dibujado por Sako Shishido, un estudiante de arte que permaneció estudiando nueve años en Estados Unidos, basó el argumento de su creación en el entonces popular *Tintín* de Hergé.* Al

Igual que este último, *Taro* era un jovencuelo que se veía involucrado en

aventuras que los situaban en cada uno de los cuatro puntos cardinales del planeta, mientras resolvía crímenes y hacía las veces de espía; esto le permitió al autor mezclar el dinamismo y la técnica de los comics occidentales con la visión japonesa de la vida.

Otro personaje connotado es *Tanku Tankuro* (1934-1936), cuya serie estuvo pensada para aparecer en una revista mensual infantil; *Tankuro* era un "superhéroe" que vestía una especie de armadura-caparazón en forma de esfera, en la que se ocultaba cuando algo lo amenazaba y de la cual extraía los artefactos necesarios para combatir el mal.

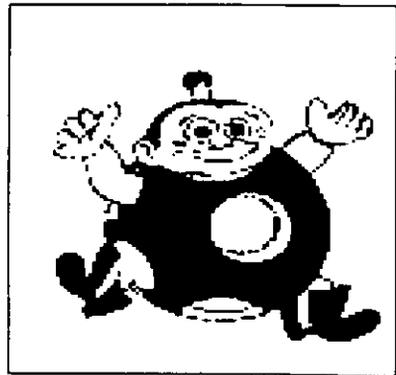


Figura 2.8 *Tanku Tankuro* predecesor de los superhéroes que utilizarían la tecnología a su favor.

*El belga George Remi "Hergé" produce en 1930 el comic *Tintín*, que es hasta ese momento la única historieta hecha exclusivamente para niños, sin embargo puede considerársele como el antecesor directo de los modernos agentes especiales, pues era una persona "normal" (sin contar que no tenía ni familia ni pasado) que se dedicaba a viajar y solucionar problemas en todo el mundo. Cabe mencionar que Hergé es el fundador de la escuela de la *Linea Clara*.



Figura 2.9 *Boken Danichi*, hacia prevalecer la astucia sobre la fuerza en sus aventuras.

Boken Dankichi (Las aventuras de Dankichi, 1934), es otra de las producciones para niños que se convirtieron en clásicas dentro del País del Sol Naciente. La historia estaba protagonizada por un chiquillo sabelotodo que, acompañado por su ratón *Kari-ko*, había llegado por accidente a una isla repleta de caníbales; después de mil y una peripecias se convertía en rey de la tribu, a partir de ese momento se dedicaría a cuidar del pequeño paraíso terrenal, de la amenaza extranjera, para evitar los problemas *Dankichi* contaba con el apoyo de las personas y los animales que habitaban el archipiélago. Una vez que terminó la Segunda Guerra Mundial, *Boken*

Dankichi volvió a parecer, pero ahora con una intención instructiva: hacer entender al lector cómo iba a trabajar el recién implantado gobierno norteamericano y explicar cuál sería el nuevo rumbo que tomaría el Japón.

Pero nos estamos adelantando demasiado, antes hay que dejar claro que durante casi toda la década de los treinta el *manga* aún era la encarnación de la inocencia absoluta --salvo una que otra rara excepción-- la mayoría de las historietas contaban con tramas humorísticas, y los protagonistas actuaban situaciones cómicas. A medida que el fantasma de la guerra se manifestaba con mayor claridad, su sombra bélica transformó a la historieta en una arma cultural e ideológica. El prototipo más representativo de este acontecimiento es *Norakuro* (1931-1941) del creador Suihou Tagawa La obra tiene como personaje principal

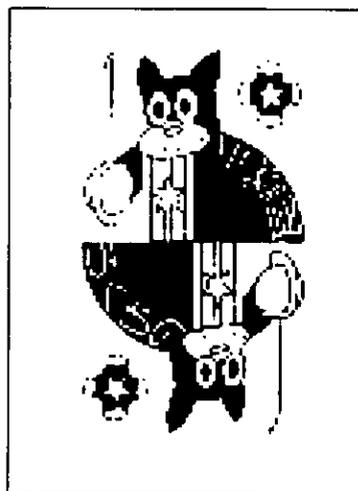


Figura 2.10 *Norakuro*, serie que sería utilizada para difundir un mensaje bélico y propagandístico.

a un cachorro que se enlistaba en la milicia con la esperanza de llegar a ser un militar renombrado, y si bien en un principio el argumento gira alrededor de la ineptitud de *Norakuro* por tratar de servir a su regimiento, todo se modificó con el advenimiento de las hostilidades entre países: ya que a medida que los ánimos se iban caldeando en el mundo, la serie adquirió un tinte belicoso y propagandístico, que tenía la intención de persuadir a los lectores de unirse a la lucha del Estado; es decir, *Norakuro* deja de ser un torpe cualquiera para convertirse en un habilidoso general que, al frente de un escuadrón, va acumulando victoria tras victoria sobre otros batallones de animales (un ejército de puercos, verbigracia), gracias a esto, el *manga* adquiere el carácter moral típico de las caricaturas.

Mientras tanto en la segunda mitad de la década de los treinta, Japón había adoptado ya un régimen totalitario.

Aunque retomando el tema de las tiras cómicas ingenuas, nos encontramos con la longeva *Fukuchan* (1936-1971), del ilustre Ryuichi Yokoyama. En esta obra el autor nos muestra su particular forma de ver su entorno cotidiano, y familiar, a través de los ojos de un niño de cinco años, demasiado precoz: con respecto a Yokoyama, su influencia fue tal que incluso fundó el grupo *Mangaha Shudan* (*Nuevo Grupo de Dibujantes de Manga*) en 1932; organización de artistas dedicados a romper los clásicos esquemas que predominaban en el mundo del cómic; su influencia fue tal, que la nueva generación de mangakas habría de inspirarse en sus trabajos.

En 1937 Japón decide invadir China, por si fuera poco, los gobernantes firman un tratado de alianza con Alemania e Italia, y mientras los japoneses veían a los alemanes para discutir sobre sus estrategias militares y cooperación, un joven estudiante de medicina de nombre Osamu Tezuka observaba la industria fílmica de diversas partes del globo, con el objetivo de encontrar un estilo propio de dibujo.

Para 1938 el País del Sol Naciente difundió un comunicado en el que proclamaba un "nuevo orden" en Asia Oriental y su derecho a dominar ahí; previniendo a otras naciones de no tratar de intervenir en esa región del mundo. En 1939 un vendaval de guerra habría de azotar al planeta por segunda vez, su travesía de seis años cambiaría las vidas de millones de personas. Durante los días seis y nueve de agosto de 1945 dos bombas atómicas estallarían sobre las ciudades niponas de Hiroshima y Nagasaki, respectivamente, la devastación causada por la nueva arma bélica de los occidentales puso en evidencia su superioridad tecnológica, por lo que el gobierno de Tokio comunicó a sus enemigos su decisión de estar dispuesto a pactar la paz con la única condición de

que el emperador continuara siendo el gobernante de su nación, a pesar de la rendición, ya que el *Mikado* era una deidad para los orientales. Los vencedores permitieron a Hiroito (el soberano de esos momentos) que conservase el trono, si bien durante la ocupación debería de ponerse a disposición del gobernador militar de los triunfadores y, además, declarar públicamente que no poseía poderes divinos. Por último, el 2 de septiembre de ese mismo año, Douglas McArthur recibía, en la "Ciudad de Oriente", la capitulación del imperio japonés, este hecho marca el fin de la Segunda Guerra Mundial y el principio de un nuevo capítulo en la historia del Archipiélago Asiático.

2.2 El Manga moderno

Con la rendición de Japón, comenzó el período de ocupación militar de la insula, que tenía la finalidad de asegurarse de que los orientales no volverían a perturbar la armonía del mundo, y dar al archipiélago un gobierno democrático. Se procedió a desaparecer al ejército y la flota niponesa; una vez que se destruyó todo el equipo militar, la industria pesada fue reducida en gran parte, y los obreros, reorganizados. El pueblo en general, que se encontraba exhausto y humillado, no sólo había perdido tres millones de hombres durante el conflicto armado, sino que además sus principales ciudades habían sido destruidas por los bombardeos; uno de cada tres japoneses se encontraba sin hogar, en resumidas cuentas, todo el país estaba devastado. Esta escasez de medios de subsistencia ocasionó otra respuesta en la mentalidad nipona: un inquebrantable espíritu de trabajo, una profunda visión de comunidad, el honor como forma de vida, la seguridad de su condición de superioridad, el ansia por permanecer a la vanguardia, el delicado sentido de la estética, su religiosidad lastimada y su pasión por los rituales son solamente parte de una idiosincrasia que se fue formando y que sería imposible resumir en unas cuartillas. Pero con estas características en mente es seguro que podremos entender mucho más lo que los diversos autores de *manga* vuelcan en sus creaciones, que por sí mismas son retratos sumamente fieles de una identidad cultural como nación.

Como se podrán imaginar, Japón quedó desvalido y sumido en la miseria tras la Segunda Guerra Mundial. En el caso de la historieta su estructura, entre antes y después del conflicto, es profundamente notoria, tanto que se puede hablar de que el *manga* surge posterior a 1945. La derrota tenía abatidos a los nipones, que en su mayor parte vieron restringido su hedonismo, la gente necesita evadirse de la realidad, para ello se recurrió a dos clases de

entretenimiento barato: por un lado se encontraba el *Kamishibai* (Teatro de Papel) que requería de un presentador que contaba obras enteras del teatro *kabuki*, apoyando su narración en tan sólo diez hojas con dibujos que recreaban la escena en cuestión; y por el otro lado estaban los *dujinshis*, *mangas* económicos y de baja calidad (que nos recuerdan un poco a los *surimono* del período Edo), cuyo encargo y distribución se hacía por parte de los *Kashinboya* (librerías). En aquella época, los productos de *kashinboya* (que pronto consiguieron la denominación de *Genkiga*) realmente adquirieron contenidos adultos, ya que la violencia, las pasiones y el sentimiento patético que emanaba de ellos, no se encontraba constreñido como en los comics de venta al público, donde la censura política impuesta por McArthur era feroz. La industria editorial regular encontraría en ambos medios (el *kamishibai* y el *dujinshis*) el talento artístico necesario para crear las historias, cotidianas y de ciencia ficción, que serían publicadas en las historietas que llegarían a cautivar a un público joven, toda una generación de niños que comenzarían a leerlas ávidos de entretenimiento, y lo más curioso es que lo seguirían haciendo el resto de su vida. Fueron precisamente esos jóvenes los que se encargarían de inculcar entre sus hijos la costumbre por consumir historietas, por lo que el entorno social y la oferta de mercado nunca les diría, ni les dirá, que ha llegado la edad de dejar de hacerlo --todo lo contrario de lo que sucede en otros países, México por ejemplo--, es precisamente este aspecto de la cultura japonesa lo que ha provocado que la manufacturación de comics haya alcanzado la cúspide y que actualmente tenga vigencia en esa latitud del planeta.

Tokio se convirtió, a partir de entonces, en el paraíso profesional de la viñeta, el lugar donde se establecerían los cuarteles generales de las grandes casas editoriales.* No obstante, el despegue del comic japonés se inició en 1947 con Osamu Tezuka, un médico arruinado que, para salir de la crisis en que se hallaba, lanzó su primera historieta -- en forma de *dujinshis*--: *Shin Takarajima* (*La Nueva Isla del Tesoro*), obra que inspiraría a muchas personas para convertirse en *mangakas*.

Motivados por los trabajos de Walt Disney y los Hermanos Fleischer, así como por el arte callejero --*kamishibai*-- del que retomó los géneros y el trazo sosegado, distinguido y original; Tezuka creó el estilo de dibujo que actualmente caracteriza a las historietas y dibujos animados japoneses: grandes ojos de bebé que ayudan a granjearse la simpatía del espectador; facciones occidentales que hicieron olvidar a los nipones su exacerbado nacionalismo; y un gran dinamismo en los encuadres proporcionado por la

*Tales como *Kodansha*, *Shogakukan*, *Shueisha* y *Shonen Jump*.

audacia en la perspectiva, lo que ayudó a que la velocidad narrativa se catapultara; en resumen, Osamu como buen cinéfilo, desde un principio se preocupó por tratar de representar el lenguaje del cine en el papel, como él mismo lo declara:



Era tan entusiasta del cine que mi gran ilusión era la de adoptar la técnica cinematográfica en los dibujos animados. Antes, la escena de un hombre andando se presentaba con un solo dibujo, como composición era suficiente pero no podía percibir el movimiento. Para solucionarlo ideé representarlo en tres distancias, de lejos, a media distancia y cerca. Así en el espacio. Lo utilicé como una técnica propia.⁷

Figura 2.11 Astroboy de Osamu Tezuka.

Osamu Tezuka, además de romper con el tradicional dibujo realista y estático que predominaba en los cómics de aquel entonces, también motivó la producción al crear en 1961 su compañía *Mushi Productions* (*Producciones Mushi*), empresa encargada de crear series animadas, muchas de ellas basadas en sus propias creaciones. Al hacer tan atractivos, y mercadotécnicamente tan exitosas sus creaciones, muchos *mangakas* decidieron copiar el estilo de Osamu para conquistar al mismo público.

Tezuka fue el primero en muchos aspectos (no por nada es considerado como el dios del *manga*), ya que puso de moda muchos de los géneros que actualmente se encuentran de moda en la historieta nipona: robots (*mechas*), el comic para niñas (*shojo manga*), el western, el horror, la cotidianeidad, la hagiografía, la serie médica, la filosofía, la historia, y, muy especialmente la ciencia-ficción. Otrosí, fue el único, hasta ese momento, que se atrevió a usar ideas espirituales y religiosas en sus historias; fue el primero en matar

⁷ Tezuka, Osamu en *Historia del Comic VI. El Fenómeno Japonés*, Duración de 60 min.

(definitivamente) a sus actantes, el primero en mezclar protagonistas cómicos con los dramáticos, y el primero que se dio cuenta que el repetir un par de personajes de una historia en otra, como si fueran actores y no dibujos, era un regalo para sus lectores. Pero la suerte no siempre le sonrió en sus proyectos, ya que su compañía se fue a la quiebra en los setenta; ni siquiera pudo mantenerla a flote cuando incursionó en el cine para adultos con películas como *Las 1001 noches* (1969) y *Cleopatra* (1970), cintas que no eran sexualmente explícitas --destacaban mensajes eróticos como faldas que se levantaban para mostrar por breves segundos unos calzoncillos blancos o provocadores ligeros; así mismo había una tensión erótica entre los protagonistas, a veces incluso cuando éstos eran del mismo sexo-- pero que por su carga lúbrica fueron acreedoras a la clasificación X cuando se distribuyeron en Estados Unidos. Sin embargo, y a pesar de todo, las bases de lo que hoy es el imperio de los manga estaban colocadas.

Con el advenimiento de Tezuka la industria editorial, que se encontraba rezagada, permitió una renovación en la historieta, ésta renació en la posguerra y se encaminó hacia un futuro promisorio gracias a las aportaciones de artistas como Reiji Matsumoto, Shotaro Ishimori, Tetsuya Chiba y Sanpei Shirato.

Tras seis años de ocupación, por parte del ejército norteamericano, en abril de 1952 Japón y las demás naciones aliadas firmaron un tratado de paz en San Francisco: "...De acuerdo con los términos de ese tratado, Japón perdió todo su imperio --Corea, Manchuria, Formosa y las islas del Pacífico— y quedó reducido al archipiélago metrópoli..."⁸; en la posguerra, el País del Sol Naciente, se encontraba devastado, su economía estaba por los suelos y la inflación era incontenible; pero con el advenimiento de los conflictos armados en Corea durante 1950* y dada su posición geográfica, la ínsula de oriente se convirtió en el abastecedor clave de Estados Unidos por lo que las inversiones empezaron a llegar a Japón y la situación mejoró notablemente.

Una vez liberados de la opresión norteamericana, los japoneses emprendieron la reconstrucción del Imperio de las Islas; y debido a que tenían prohibido el rearme, destinaron a la industria las ganancias obtenidas por las disputas bélicas. En pocos años la nación pasó de ser un Estado humillado a convertirse en una potencia Mundial.

⁸ López Cortezo, Pedro, *op. cit.*, p. 476.

*Al terminar la Segunda Guerra Mundial en 1945, Corea quedó ocupada por fuerzas estadounidenses y soviéticas, por lo que en mayo de 1948 la nación quedó dividida en dos: la Corea del Sur --democrática— y la Corea del norte --socialista--; el 25 de junio de 1950, el norte atacó por sorpresa al sur; los comunistas querían dominar todo el territorio. La ONU tuvo que intervenir y en 1953 se firmó un armisticio entre las dos Coreas.

Las costumbres se van quedando atrás, la forma de vida americana que se introdujo en la década de los cuarenta va ganando terreno, y las crisis de valores es más notoria cada vez; razón por la que el *manga* se dio a la tarea de transmitir esa parte de la cultura nacional que se había estado olvidando, fue un intento por dar a conocer el mundo de los adultos a las nuevas generaciones. Por esta causa es que surgieron las series *jidaimono* (al más puro estilo de los géneros *Monogatari-e* y *Musha-e* de las *Ukiyo-e*) como *Akado Suzunosuke* (1954), del pionero Eiichi Fukui quien murió antes de realizar la segunda historia.



Figura 2.12 *Akado Suzunosuke*, serie pionera de los *Jidaimono*.

En 1960 la economía japonesa se encuentra a la alza; sus exportaciones se habían acrecentado y el principal consumidor era Estados Unidos. La invasión amarilla se inicia desde entonces, pero de una forma pacífica, a través del consumo de sus productos (automóviles, radios, videos, televisores y todo tipo de aparatos sofisticados). La expansión de la cultura japonesa parecía imparable.

Mientras tanto el oriente tenía su propia corriente de historietas lejanas, pero no ajenas, a las tendencias de occidente (comix y comic de autor). La tradición iconográfica de la que hace gala Japón se vuelve más evidente que nunca, sobre todo en temas didácticos y escolares --como el *jidaimono*--, así que los héroes japoneses desde un principio tendieron a ser representados en su infancia o adolescencia, la ambigüedad se introdujo en ellos desde la perspectiva de la sexualidad y aparecen los *shonen manga* (historietas de muchachos) y las *shojo manga* (comics para chicas). A partir de entonces el término *Manga* podría traducirse mejor como "saga" que como historia, ya en realidad eran, y son, crónicas épicas de algún tipo --con un principio y un final--, que se desarrolla a lo largo de tomos innumerables de un promedio de 300 páginas.

Hasta este momento las mujeres todavía no llegaban a crear historietas de manera profesional, incluso la modalidad del *shojo manga* era hecho por varones y destinado para un público que oscilaba principalmente entre los escolares de primaria, por lo que el tema fundamental de esas producciones se

basaba más en las relaciones familiares (sobre todo entre madre e hijo). Pero en la década de los 60's un puñado de artistas femeninas llegó al mundo de las viñetas: Masako Watanabe, Miyako Maki, Hideko Mizuno, Toshiko Veda. Fue tal el éxito de estas nuevas creadoras que los editores abandonaron la publicación mensual de los *manga* para realizarla semanalmente.



Figura 2.13 *Candy- Candy* de Yumiko Igarashi.

Eran tiempos de bonanza económica y social, y los *manga* se alojaban en el interior de los sentimientos; por lo que se inició un desarrollo masivo de series orientadas a plasmar esa realidad; de ese modo surgieron *Candy-Candy* (de Yumiko Igarashi), *Heidi* (de Hayao Miyazaki) y algunas otras series melosas inspiradas

en la novela rosa del siglo XIX.

Año singular fue 1968; en el planeta se suscitaban derrocamientos, golpes de estado, dimisiones, reelecciones, asesinatos políticos y violencia extrema, toda una gama de eventos que provocaron una crisis de pérdida de confianza generacional que impulsó a los jóvenes a la rebelión, y la juventud nipona no pudo ser la excepción. Es preciso señalar que la explotación comercial de las preferencias de los adolescentes dentro de una sociedad de consumo dio origen a una cultura juvenil, y de modelos de conductas, de rechazo al mundo de los adultos; además de una nueva tradición de valores, reclamos de cambios, modas nuevas y provocadores vestimentas, organizaciones secretas, costumbres particulares y la adicción a estimulantes, nacieron así los *Futen*. A partir de entonces, la sombra del desempleo se proyectó sobre quienes confiaban en la realización de estudios superiores para llevar a cabo sus sueños de bienestar económico, a esto se sumo el descubrimiento de una evasión fiscal de dos billones de yenes por parte de la Universidad de Nihon (en abril de 1968), razón por la cual se iniciaron las luchas estudiantiles --por medio de huelgas y ocupación de edificios-- que reclamaban cambios tales como "...el aumento de gastos de escuela, traslado

del campus universitario, movimientos de rectores y profesores. Por supuesto, la campaña contra la guerra de Vietnam, al igual que en otros países, no fue ajena al movimiento juvenil. En las calles se manifestaron contra los gobiernos japonés y norteamericano: incluso algunos grupos chocaron con policías lanzando piedras y bombas molotov".⁹ Las autoridades universitarias, al notar su propia impotencia; recurrieron a la fuerza pública para reimplantar el orden; así fue como para el doce de noviembre de 1968 un millar de policías ocupó la Universidad de Nihon, en Tokio.

Para quien ha visto *manga* o *anime* japonés, hay algunos detalles que destacan, por ejemplo la violencia, la homosexualidad o el sexo sugerido o explícito. En esos aspectos las historietas y las películas japonesas, son mucho más liberales que el comic americano; en Japón sí es posible ver secuencias de viñetas con homosexualidad sugerida dirigida hacia los niños. Recordemos que hasta el final de la Segunda Guerra Mundial, el País del Sol Naciente se tuvo que adaptar a la historietas americanas en cuanto a violencia limitada y héroes moralistas (debido a la censura promovida por McArthur); pero fue en la década de los sesentas que artistas como Fujiro Akatsura, comenzaron a crear cómics surrealistas y atrevidos sobre patologías sociales (como la cada

vez más insensata forma de proceder por parte de los adolescentes), de ahí sólo fue cuestión de tiempo para que el *manga* llegara a describir situaciones de sexo explícito dirigido a los niños. Este escándalo fue propiciado por el autor Go Nagai, en *Harenchi Gakuen (La escuela indecente, 1968)*,

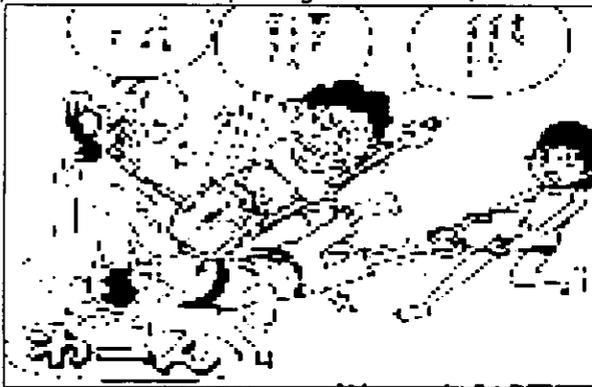


Figura 2.14 Fujiro Akatsura utilizó sus obras para hacer mofa de la sociedad.

que atrajo la atención de Las Asociaciones de Padres de Familia sobre el material que los jóvenes leían.

La Asociación de Padres de Familia japonesa inició una cacería de brujas y realizó una quema de material ofensivo en Okayama; así mismo adoptó el lema "iUrania, Kawanai, Yomanai!" (¡No los vendan, no los compren, no los lean!). Sin

⁹ Kozako, Histoshi y Shimbun, Asahi, "El 68 del Japón", en *¡Tierra a la Vista!: la Gran Historia de America*, 68, p. 13.

embargo y a pesar de todo, la violencia y la sexualidad aún existen en los *manga* modernos, ¿a qué se debe eso? La causa se encuentra en la Constitución



Figura 2.15 La escuela indecente de Go Nagai.

(recursos de los cuales se hace uso en la actualidad). En cuanto a la cuestión de la violencia en el *manga*, ésta no se encuentra prevista en las leyes, por lo que corre totalmente a criterio del autor. Como se podrán imaginar La Asociación de Padres de Familia perdió el caso, por lo que desde entonces el "todo se vale" (siempre y cuando no trasgrediera la ley) se impuso en las historietas, y los desnudos, el sexo, la grosería y las atrocidades de cualquier género fueron ya permitidos.

Entre más lúbrico sea un *manga* más cae en la categoría del *hentai*, dicho género (que traducido significa "pervertido") nació una vez que los dibujantes se dieron cuenta que el sexo vende; aparecieron infinidad de autores que harían del *hentai* (o *sukede manga*)

del 2 de noviembre de 1946, la cual prohíbe la censura. Sin embargo, el código penal del Japón de 1918, establece en el artículo 179, que es ilegal distribuir, vender o mostrar material impreso obsceno; esta ley se aplica principalmente a revistas eróticas para adultos. El mismo artículo establece que los comics no deben mostrar genitales adultos vello púbico o cualquier modalidad de relación sexual, gráficamente; no obstante, este artículo tiene una laguna con respecto a los genitales infantiles, a los que carezcan de vello púbico



Figura 2.16 Devilman de Go Nagai.

su sello característico; ejemplo de ello es el mundialmente famoso U-jin, quien se ha convertido en el encargado de difundir el *Hentai* protagonizado por adolescentes; sus obras *Ángel* y *Visionari* gozan de gran éxito en el mercado mundial, y en su país de origen sus ilustraciones de superdotadas chiquillas son indiscriminadamente utilizadas de manera ilegal para ilustrar anuncios de líneas eróticas y cines XXX.

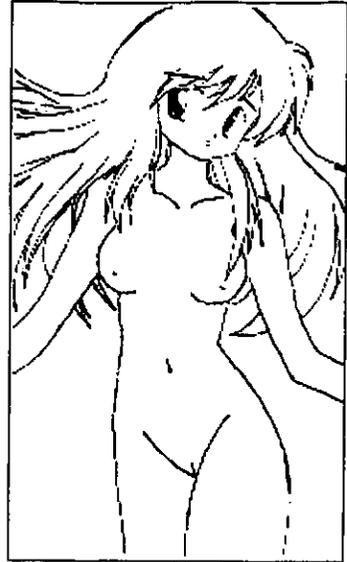


Figura 3.17 U-jin, maestro del *Henta*

Es precisamente en el decenio de los setenta que la generación de creadores de manga hubo de renovarse y surgió *El Grupo Magnífico de 24 años*...denominado así porque sus miembros nacieron en el... 1949. A este grupo pertenecen: Moto Haggio, Kaiko Takemiya, Yumiko Oshima y Ryoko Yamagishi; ellos serían los responsables de introducir los elementos indefinición de género y sexualidad, y crearon el subgénero llamado *shouen-ai* (amor de muchachos). [Que] A partir de los 80'...

ha predominado [en]... el *shojo manga*...¹⁰ todos aquellos chicos habrían de inspirarse en las características y valores de los adolescentes para producir sus obras.

A principios de la década de los ochenta los jóvenes, en su mayoría, ya habían retornado a la vida normal. Actualmente la situación es, me parece, diferente a lo que ocurría años atrás; la juventud es muy conservadora y no muestra tanto interés en asuntos políticos, gracias a la prosperidad económica nacional.



Figura 2.18 Versión japonesa de *Spiderman*.

Durante los ochenta se dio un intento, por parte de la *Marvel Comic* (una de las empresas líderes en la industria de la historieta en Estados Unidos), por tratar de penetrar en el mercado de la historieta japonesa; fue así como llegaron a Japón héroes ficticios como *Spiderman* y los *X-Men*. Ryochi Ikegami se encargaría de adaptar al estilo *manga*, a un muy conocido superhéroe norteamericano: *Spiderman*, la

¹⁰ Espinosa, Héctor Enrique, "La venganza de la luna: el manga", Revista de revistas, No 4466, p. 61.

historia en el *manga* dibujado por Ikegami, es básicamente la misma que en el comic original --un joven estudiante es mordido por una araña radioactiva, adquiriendo las fuerzas y habilidades de un arácnido (en forma proporcional a la humana); desde entonces adopta la personalidad de *Spiderman* para proteger a los débiles e inocentes y combatir contra el mal en todas sus formas--, sólo que en el *manga* las peleas entre "Spidey" y sus enemigos son más violentas (por no decir sangrientas), al grado de que el villano en turno a veces muere. Yu Komori (el "alter ego" japonés de Peter Parker --el Spiderman de E. U.--) es más joven (unos 16 años) y mucho menos nerd de lo que era el Peter original. La serie no tuvo mucho éxito, pero al menos sirvió a Ikegami como práctica en su carrera profesional como *mangaka*.

En la década de los noventa los *X-Men* llegaron a oriente, nada más que Stan Lee (editor en jefe de la *Marvel Comic*) decidió tener un control más personal de la versión japonesa de sus personajes. Salvo algunos elementos propios de la historieta nipona, a los *mangakas* que lo realizaron no se les permitió ninguna libertad, tuvieron que basarse en un 100% en la serie animada de E.U. (un grupo de mutantes que defiende a la raza humana de enemigos capaces de destruir el planeta); el control creativo que la *Marvel* tuvo sobre el *manga*, no lo benefició mucho



Figura 2.19 Los X-Men llegan a Japón.

y eso se pudo apreciar en la calidad gráfica, pues las escenas de acción no eran nada espectaculares, en resumen, fue otro intento fallido por realizar un *manga* acerca de superhéroes americanos.

Para mediados de los ochenta los medios modernos de comunicación (como la televisión, la radio y la computadora) mantienen a los diferentes

países comunicados de una manera más rápida y eficiente; vivimos entre crisis económicas, tormentas financieras y carreras tecnológicas. No es momento de historias de viajes aventureros o romanticismos lacrimógenos, se impone la competitividad feroz, el ¡sálvese quien pueda! Ha llegado la hora de echar mano de la astucia y de esgrimir las armas. Los *manga* han sido los primeros en advertirlo y tratan de propagar ese mensaje por todo el planeta, llamando directamente a la conciencia de los más jóvenes.

Justo cuando la llamada tecnología amarilla estaba colapsando mercados y masticando precios hasta hacerlos prácticamente invisibles, un medio de entretenimiento nuevo dio giros inesperados a la historieta japonesa: los juegos electrónicos (presentes ya desde los ochenta), son el fruto del avance en computación y de los excesos de tiempo libre en las grandes sociedades urbanas, estos juegos invadieron rápidamente el mercado infantil y para

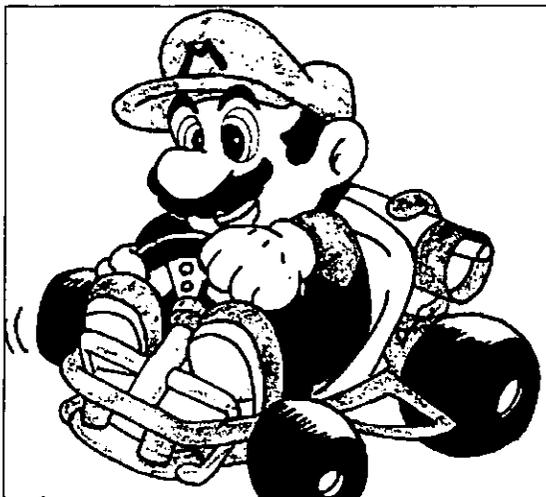


Figura 2.20 Mario Bros, héroe pionero de los videojuegos.

enriquecer su naturaleza los productos se ilustraron con personajes de comics, sobre todo japoneses, y en retroalimentación las historietas recurrieron a los personajes de los juegos para hacerse; así surgen *Donkey Kong* y *Mario Bros*.

Los noventa empezaron a ser marcados por la combinación de juegos electrónicos, mercadotecnia juguetera, medios audiovisuales y comics, cuatro mercados que se convirtieron en minas de oro para la explotación comercial (junto con el *anime* y los juegos de rol). Los japoneses han sabido combinar todos esos entornos para lanzar a la fama a los nuevos protagonistas de sus historietas. La carrera puede iniciarse en el *manga*, luego pasar a la animación, convertirse en juguete y acabar en el video juego; ya que lo que interesa es que la gente consuma masivamente un producto, antes que historias. En occidente el caso es distinto, el mundo de las viñetas choca con el de la televisión, videos y los juegos de computadora, en resumen, se desdeñan unos de otros, al parecer los editores de esta parte del planeta no se han percatado de que las

tiras cómicas pueden ser el gran suministrador de creaciones novedosas y rentables. En la actualidad cuando una serie se convierte en elemento de culto del público (como por ejemplo *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi) surgen todo tipo de productos a su alrededor: anime, **OVAS**, juegos electrónicos, películas para cine y hasta obras de teatro, por no hablar de discos, muñecos llaveros, pósteres, etcétera. Sin embargo no cabe duda que el gran promotor de la producción de *manga* (dentro y fuera del Archipiélago Asiático) han sido los programas de televisión, los cuales han llenado las pantallas niponas --con animaciones de temáticas tan diferentes como los estilos de dibujo empleados-- desde los años 60 y 70. La novedad para nosotros sucede en la década de los noventa cuando el cómic japonés prolifera en occidente motivado, en gran medida, por el truco publicitario de *La Muerte de Superman*. En ese entonces pocos tomaban en serio a aquellos dibujos en blanco y negro, con personajes poseedores de enormes ojos como de platos, que podían jugar interminables partidos de fútbol, defender al mundo y al universo en gigantescos robots o llorar a lágrimas viva durante semanas.

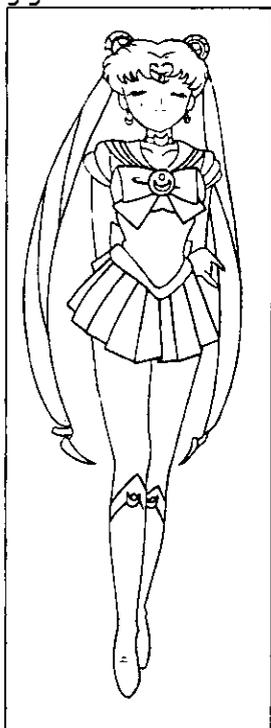


Figura 2.21 *Sailor Moon*, de Naoko Takeuchi.

A primera vista se trata de una moda más infantil que exótica, con pocas posibilidades de atraer al público adulto. Sin embargo, para la segunda mitad del decenio, el *manga* ha pasado de ser un fenómeno novedoso e inexplicable para instalarse definitivamente en el corazón de los aficionados -- niños y adolescentes principalmente-- . Y lo más importante, ha logrado modificar profundamente (con su lenguaje visual nuevo, fresco y lleno de grandes dosis de violencia y sexo) las reglas artísticas de la historieta en todo el planeta, reestructurando la narrativa y la comunicación audio visual sin perder un gramo de entretenimiento ni de complicidad con el lector, televidente o cinéfilo.

Los años noventa son marcados por la indiferencia intra familiar, y el *manga* se convierte en el reflejo de nuestra cada vez más insalvable realidad. La aparición de obras como *Dragon Ball* (de Akira Toriyama), *Sailor Moon* (de Naoko Takeuchi) y *Ranma ½* (de Rumiko Takahashi), nos muestran a niños disfuncionales que viven sin padres --ni los necesitan--, solitarios, independientes y siempre en busca de su

2.3 La internacionalización del manga



Figura 2.23 *Video Girl Ai*, de Masakazu Katsura.

A principios de los noventa, el *manga* comenzó a calar en el gusto de los lectores europeos, gracias a historietas como *Akira*, de Katsuhiro Otomo; *Maison Ikkoku* de Rumiko Takahashi y *Video Girl Ai* de Masakazu Katsura. Estos comics serían introducidos a Italia, Francia y España con magníficos resultados.

Con la llegada de *Dragon Ball* al mercado europeo, el fenómeno amarillo tuvo un *Boom* definitivo, pronto comenzarían a circular diversos *fanzines* y revistas informativas (como *Dragón Ball GT; La Revista y Sueños*) en las cuales no sólo se daba información variada de comics nipones y animes, sino que también se le daba oportunidad a diferentes dibujantes de exponer sus trabajos. Las mini-historietas que se presentaban, en su mayoría copiaban el trazo de Akira Toriyama o Masakazu

Katsura, (dos de los mangakas más populares en España).

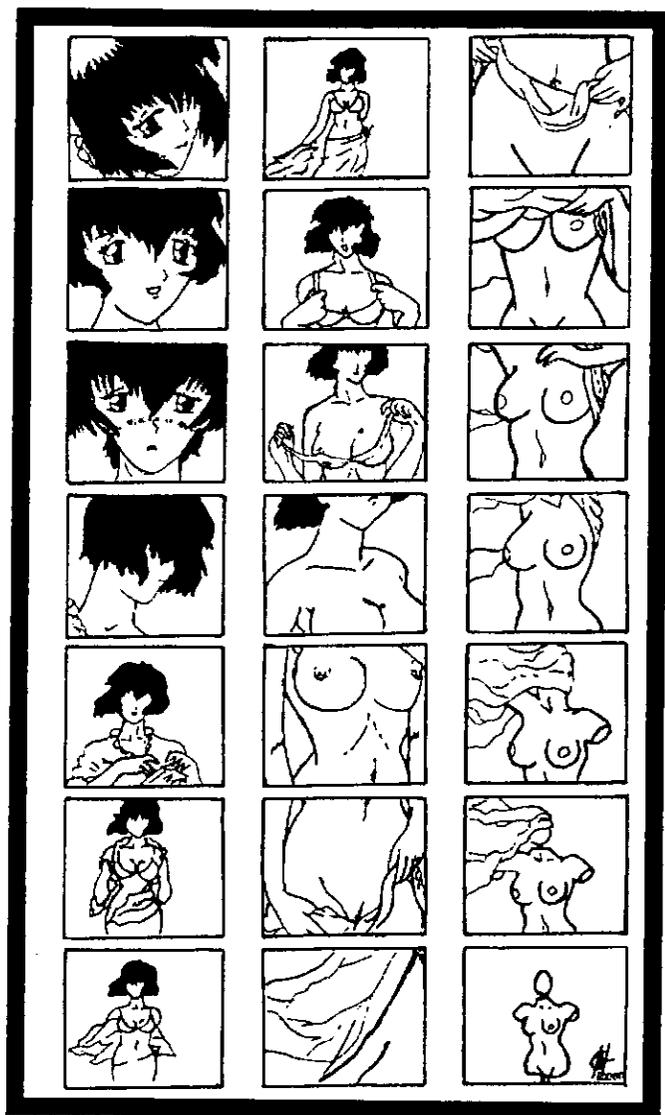
Con el tiempo algunos dibujantes tuvieron oportunidad de publicar sus propios comics de manera independiente. De ahí el paso sería integrarse al comic internacional, y así como hay dibujantes que imitan la forma de dibujar norteamericana o la europea, muchos artistas adoptarían el estilo japonés para crear sus historietas.

Sin embargo, por alguna extraña razón los dibujantes, no orientales que siguen el formato de la historieta de Japón, se han encontrado con una gran cantidad de detractores, que al parecer no aceptan que un comic lleve la etiqueta "*manga*" a menos que no esté hecho 100% en el Imperio del Sol Naciente. Pero esto no quiere decir que un *mangaka* de España, Estados Unidos

o México no pueda dibujar exactamente igual a un japonés. Ciertamente, un extranjero jamás podrá sentir y reflejar la ideología de los japoneses pero eso no impide que hagamos uso de los recursos que ellos tienen para narrar gráficamente una historia. Tal vez para este momento el lector agudo se pregunte ¿cuáles son esos recursos de los que hace gala la historieta asiática? Pues bien la respuesta a esa cuestión es el motivo de la creación del siguiente capítulo.

CAPÍTULO III:

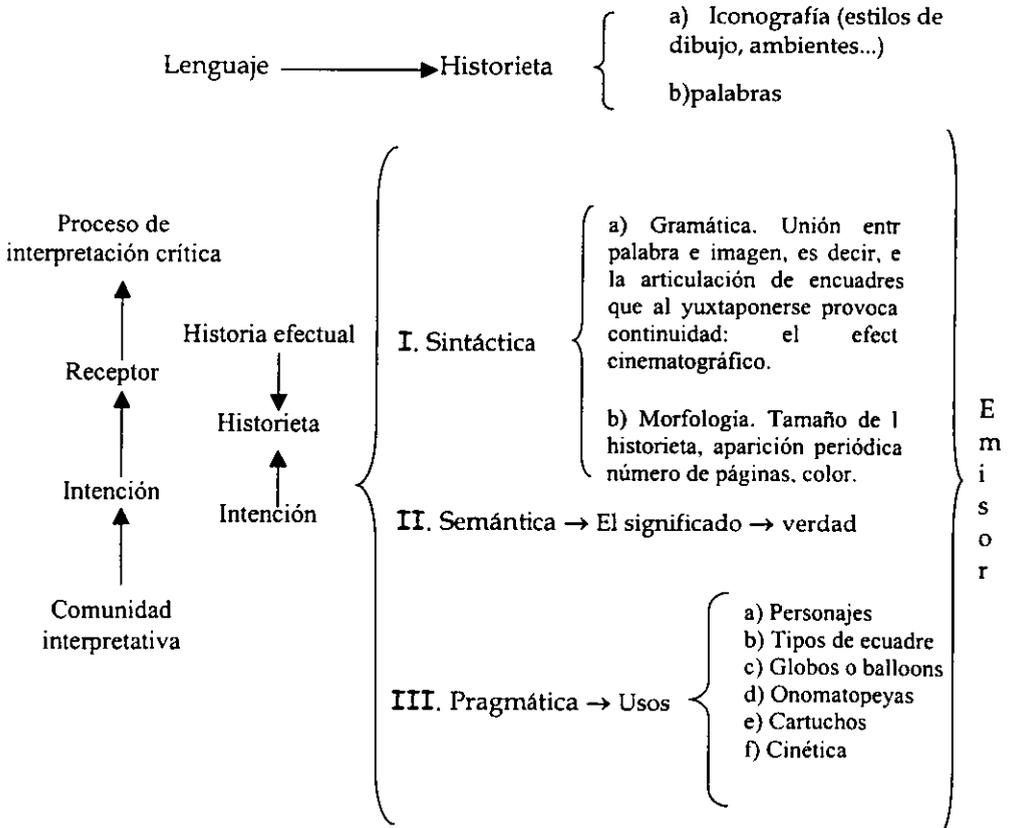
UNA NARRATIVA DIFERENTE



No es difícil inventar nuevas formas de expresión en un lenguaje: lo que es difícil es inventar nuevas formas eficaces de expresión...

Daniele Barbieri

Antes de comenzar hay que aclarar que para llevar a un buen término la interpretación del discurso del manga recurriremos al modelo hermenéutico retomado de los apuntes de clase de la materia de Métodos de investigación en Comunicación III:



Para cubrir algunos aspectos de la metodología hemos tenido que recurrir a partes instrumentales de conocimiento como la semiótica, para conocer más profundamente la sustancia del discurso del comic japonés. Debido a que el ejercicio hermenéutico renuncia a reglas exclusivas y excluyentes para permitir una mejor interacción entre el objeto de estudio y el individuo (facilitando la imaginación y la creatividad -aunque con ciertos límites--) básicamente lo interesante de este capítulo radica no en estudiar un ejemplo determinado, sino en tratar de descubrir los elementos que conforman el lenguaje del *manga*, para que puedan servir de guía a futuros investigadores que pretendan exponer un tema parecido.

Como recordaran el término *manga*, que hoy sirve para designar a los comics en Japón, procede de los ideogramas que realizaba el pintor Hokusai --una extraña mezcla de texto e imágenes-- a mediados del siglo XIX. No obstante, el verdadero despegue de las historietas en oriente se inició en 1947 con Osamu Tezuka. Los *manga* son hoy la piedra de toque de la creciente industria editorial de aquel país; pero regresando a la parte metodológica (a nivel sintáctico-morfológico) podemos mencionar que los nipones se han convertido en insaciables devoradores de este tipo de publicaciones, que son historietas en forma de volúmenes que oscilan entre los 300 y las 1,000 páginas; y cuyo tamaño promedio es de 14.3 X 20.8. Las revistas japonesas --a diferencia de las occidentales-- tienen un principio y un final, se publican en series por entregas mensuales que se imprimen en blanco y negro; el papel que se utiliza es paupérrimo y ni siquiera es siempre en blanco. El espacio es un bien valiosísimo en Japón, por lo tanto las revistas acaban en el bote de la basura una vez leídas. Pero las series con más éxito perduran recopiladas en tomos de 200 páginas que sí se coleccionan, y su calidad responde a las exigencias del mercado y a las del paso del tiempo, lo cual las convierte en clásicos que siempre estarán a la venta en las tiendas especializadas.

Aunque en el Imperio del Sol Naciente no sólo se vuelve famoso el personaje en cuestión, también lo hace el dibujante que le da forma. Si bien el autor se enriquece y adquiere prestigio, a partir de ese momento su vida estará consagrada a la historieta, convirtiéndole en un esclavo de la mesa de dibujo. Su ritmo de producción es frenético, cada autor debe entregar semanalmente 24 planchas originales, y para mantener su vigilancia, a cada artista popular se le designa un editor; ésta es la mejor manera de asegurar que la estrella entregue a tiempo su trabajo.

A pesar de la presión, el *manga* no puede darse el lujo de perder las características de expresión artística que la diferencian con respecto a los comics de otras naciones. Los creativos japoneses han inventado un lenguaje que, al parecer, está muy por encima de los avances occidentales en materia. Han modificado estructuras narrativas y lenguajes audiovisuales sin perder la relación entre la diversión y la convivencia con el lector. El siguiente capítulo pretende explicar un poco lo sutil y cuidadoso de esas técnicas desarrolladas por los *mangakas*.

3.1 Su lenguaje

Cada medio masivo de comunicación tiene su *lenguaje** particular, mismo que la mayoría de sus usuarios entienden pero muy pocos podrían describir. Los lectores de un libro esperan que un nuevo capítulo señale un transcurso de tiempo o un cambio de acción, los cinéfilos comprenden que el desvanecimiento progresivo de una imagen (*fade* o disolvencia) indica el paso del tiempo, los televidentes saben que los comerciales no quieren decir que un programa finaliza, y las personas que prefieren leer el periódico no confunden las noticias con los anuncios publicitarios. ¿A qué se debe eso? La respuesta es simple, los usuarios de cada medio se encuentran acostumbrados a ese tipo de lenguaje; lo han aprendido a través de las prácticas.

En el caso de las historietas su código ha nacido y se ha desarrollado de manera espontánea --pero coherente-- por miles de artistas en diferentes países, y para leerlos no basta con saber literatura o mirar los dibujos, ya que es necesario entender los convencionalismos que se utilizan y que son necesarios para comprender el mensaje del autor. Por supuesto que la mayoría de los lectores de comics aprenden el lenguaje desde su infancia; saben que esos extraños "globos" son para comprender un diálogo, el grueso de sus letras denota el volumen de voz del orador, los guiones indican movimiento, un cuadro cortado puede emplearse para señalar la duración del tiempo, sin que el dibujante deba explicar "y varias horas después..."; estos son sólo algunos ejemplos de los cientos de detalles que conforman la gramática del medio de las historietas. Son reglas pero no son

*En palabras del maestro Daniele Barbieri, en su libro *Los Lenguajes del Cómic* (p.11), "...los lenguajes no son solamente *instrumentos* con los cuales comunicamos lo que pretendemos: son también y sobre todo *ambientes* en lo que vivimos y que en buena parte determinan lo que *queremos*, además de lo que *podemos* comunicar. [...] La diferencia entre un ambiente y un instrumento es que al primero se lo *habita*, mientras al segundo se lo utiliza..."

estrictas, y pueden ser cambiadas y modificadas de muchas formas; claro que las reformas no se pueden hacer a voluntad, ya que los lenguajes son colectivos, además de que las alteraciones que podamos llevar a cabo dependen también de las características de los medios. Por eso los lenguajes se modifican lentamente, en el curso de los años o de los siglos. En el caso del *manga* su evolución ha sido determinada tanto por los cambios sociales como por los artísticos; por eso es que cuando un lector occidental --acostumbrado a los cómics locales-- se enfrenta a una tira cómica japonesa, a veces el salto le parece demasiado extraño como para permitirle gozar de la experiencia. Leer historietas niponas requiere de habituarse a una narrativa diferente, la cual a continuación aclararemos.

3.1.1 El estilo del dibujo

Básicamente el cómic constituye un medio expresivo nacido de la integración del lenguaje icónico con el lenguaje literario; pero actualmente en el mundo de las viñetas existe una gran variedad de estilos de dibujo, cada uno con características propias, por lo que es necesario dividirlos en tres corrientes básicas para poder entenderlos:

La Caricatura



Figura 3.1 La caricatura.

Es uno de los estilos más populares del dibujo de los comics; consiste en representar personajes y objetos destacando ciertas características de sus personalidades, deformándolos para expresar algunos de sus aspectos en menoscabo de otros. Más que el efecto cómico, se persigue lo grotesco, lo cual se puede utilizar para diversos fines, estos se encuentran englobados en cuatro géneros básicos: *humorística*, cuando se persigue la burla fina y disimulada, expresando lo contrario de lo que se quiere decir (ironía); *sarcástica*, si lo que se desea hacer es una mofa mordaz y cruel contra las personas o las cosas; *moral*, se trata de aleccionar o enseñar normas de conducta por medio de la representación humanizadas de animales; *grotesca*, su utilización es para imitar los excesos morales, o *dramática* cuando no se quiere castigar a nadie, es simplemente un modo de representar las figuras, proporcionándoles fuerza expresiva en la capacidad de expresar sentimientos y emociones, lo cual es mucho mayor que en las representaciones

realistas. Como podemos ver, la caricatura abarca casi todos los géneros, excepto el terror.

El Estilo Realista

Este estilo ha sido profusamente extendido por el mundo. Sus tópicos pueden caer en lo épico, histórico, terror y ciencia-ficción.

Los dibujos respetan las proporciones de la figura humana, son profusos en detalles y perspectivas por lo que las distorsiones en figuras y paisajes son mínimas. Los principales personajes de este estilo son los superhéroes; su particularidad es la de tener una musculatura muy exagerada. También algunos de estos protagonistas tienen poderes (volar, invulnerabilidad, etc.); los villanos a veces humanoides, de igual forma poseen poderes.



Figura 3.2 Estilo realista.

Por otra parte los personajes del reparto, claramente humanos, son semejantes a cualquiera de nosotros; por eso se le llama realista.

El Manga



Figura 3.3 El manga

Es un estilo creado en Japón, después de la Segunda Guerra Mundial, y que hoy en día está de moda entre la gente seguidora del comic. El *manga* es una combinación entre la caricatura *dramática* y el *estilo realista*. Del primero obtiene un trazo sencillo para dibujar sus figuras que son algo estilizadas, con piernas largas y ojos grandes que es lo que más resalta. El realismo aporta lo espectacular de las escenas y a los héroes con poderes. Los personajes muestran una gran variedad de gestos y muecas en su fisonomía, lo que los hace proyectar diversos sentimientos, sobre todo si se trata de algo gracioso. Los ojos grandes responden a la necesidad de sacar a flote toda la

capacidad expresiva del dibujo, esto les otorga la distinción de ser la parte más expresiva del rostro. Por otra parte, independientemente de que la portada de esta clase de revistas se ilustra a todo color, el *manga* se caracteriza por realizar los dibujos interiores en blanco y negro, así como con medios tonos. En el *manga* abundan las onomatopeyas, y éstas se trazan de buen tamaño y de una forma impactante.

Como ya lo hemos mencionado, sus temas están dirigidos para todo tipo de público: existen tramas infantiles, deportivas, románticas, eróticas, de terror, etc. El hecho de que existan tantos géneros provocó el nacimiento de otras ramificaciones del mismo estilo. A pesar de que todos los artistas de *manga* utilizan los mismos elementos para crear sus personajes, cada diseñador el dio un toque muy particular -- digamos que es una especie de firma— para que comercialmente sean reconocidos. A continuación presentamos algunos estilos que presentan diversos cánones, y características, dentro de las cuales pueden caer los artistas.



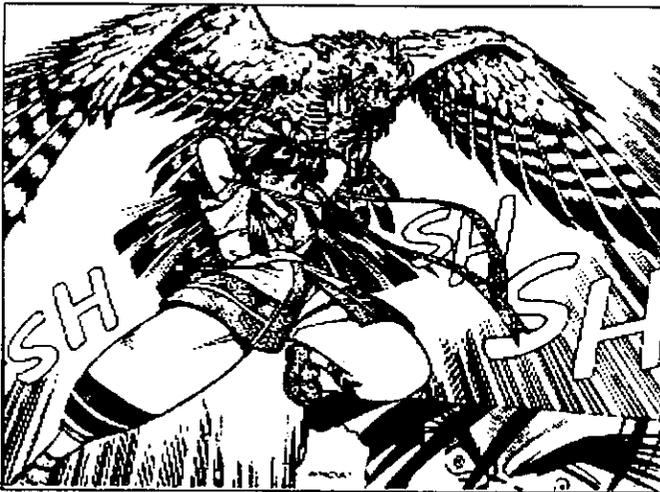
Figura 3.4

El *Super Deform (SD)*. Cabeza grande y cuerpos pequeños.



El *Hentai*. Cuerpos desmesuradamente frondosos y pechos que retan a la gravedad.

Figura 3.5



. El *Shonen*. Comparte algunos elementos de los dos anteriores, pero se dibujan cargados de acción intensa.

Figura 3.6



El *Shojo*. Es el que hace el mejor uso del estilizado femenino (piernas largas y cuerpos delgados).

Figura 3.7

3.1.2 Parte pragmática

Todo lenguaje surge de un acuerdo tácito y formal entre lo que el emisor del mensaje y su receptor pueden comprender en la comunicación que establecen, es ahí donde los globos, la cinética, las onomatopeyas y todas aquellas convenciones signícas, juegan un papel importante pues posibilitan el entendimiento entre el autor y el lector.

Los Globos

El globo o bocadillo (en inglés *balloon* y en italiano *fumetto*) es una herramienta que sirve para indicar al lector lo que expresa o piensa un personaje ya que se usa para contener los diálogos "... Su verdadera función es la de acentuar el tono épico de la acción, de dar un sentido sobre añadido a imágenes que ya lo tenían por sí solas".¹

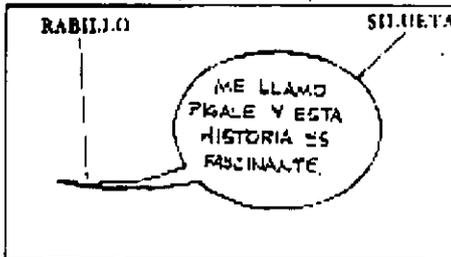


Figura 3.8 Partes del globo.

¹ Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del Cómic*, p. 221 y 222.



Figura 3.9 Tipos de globos.

El uso de globos modera el tiempo de lectura, nos remite a dedicar más tiempo a cada viñeta y a la secuencia en su conjunto, y cuando se suprime es para provocar frenesí

La longitud de los diálogos dentro del globo es por eso un elemento de importancia fundamental para la construcción del *ritmo* de una historia... La cantidad de palabras presentes en una viñeta determina en amplia medida el tiempo de lectura necesario, y al mismo tiempo la duración representada (y la contada) por la viñeta...²

Siguiendo la clasificación que Luis Ernesto Medina hace en su libro *Comunicación, Humor e Imagen*, nos encontramos las siguientes categorías de globo:

² *Ibidem*, p. 244.

1. Por el contorno de la silueta.

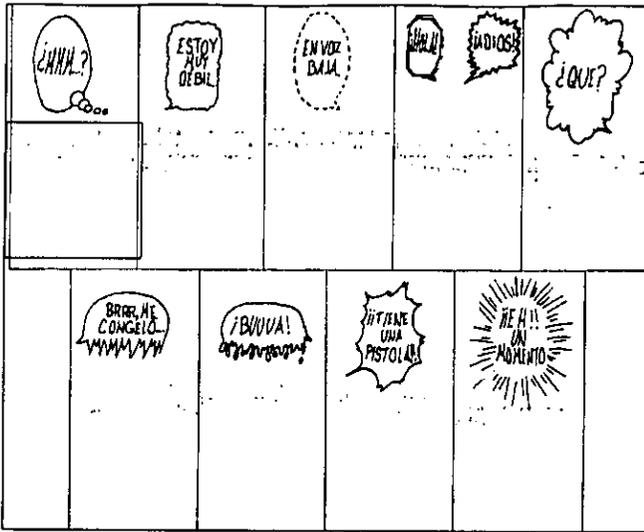


Figura 3.10

2. Por elementos icónicos que acompañan al diálogo.

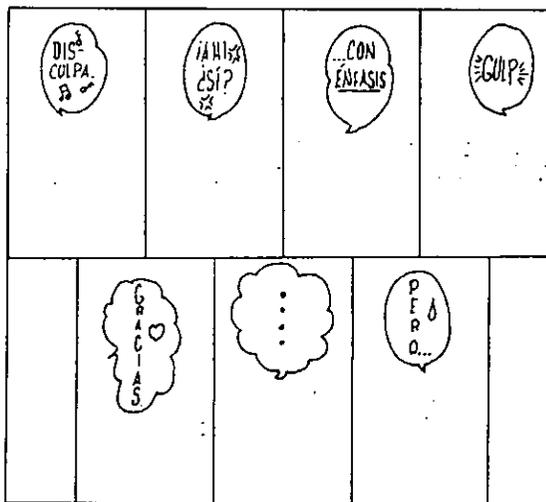


Figura 3.11

3. El grueso o grande de la letra.

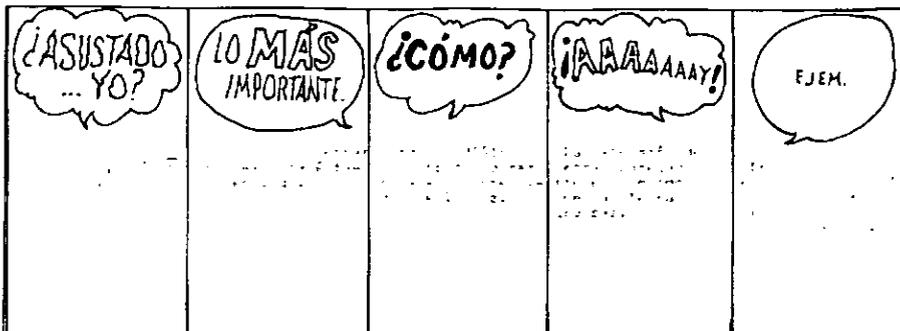


Figura 3.12

El Cartucho

El cartucho (también llamado cuadro narrativo, didascalia, apoyatura o recuadro) "...es la línea delgada o gruesa, rectilínea o irregular, de la voz narrativa".³ En otras palabras, son los espacios que tiene un narrador para relatar una historia; su función como texto de apoyo es la de marcar saltos temporales o espaciales que no son fáciles de reproducir con imágenes (en el ejemplo siguiente los cartuchos son los cuadros en negro). Estas herramientas prácticamente no existen en el *manga*, ya que como diría trajano Bermúdez en el libro *Mangavisión* (p. 117), narrar con apoyaturas se considera como una muleta que "...tiende a aclararle demasiadas cosas al lector, como

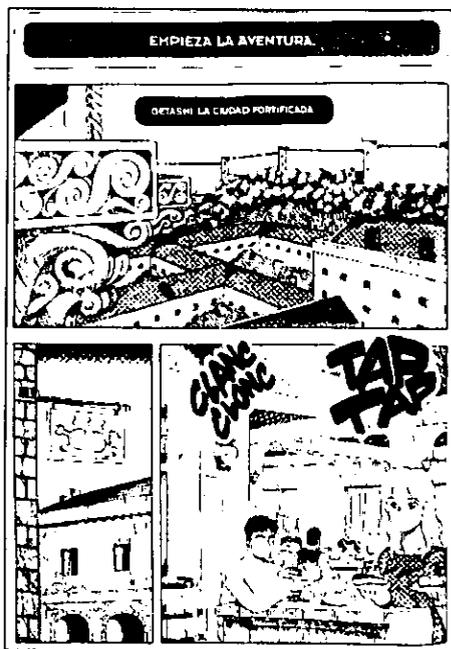


Figura 3.13 El uso de las apoyaturas en el *manga*.

³ Parramón, José Ma; Blasco, Jesús, *Cómo Dibujar Historietas*, p. 36.

si éste fuera un poco lerdo y no pudiera entender lo que ocurre a menos que se lo explique el..." artista. Ya que las historietas japonesas tienen un promedio de 300 páginas, cuentan con el espacio más que suficiente para abarcar sus temáticas; por lo tanto los mangakas pueden darse el lujo de usar hojas enteras para describir una escena a través del uso de todo tipo de planos, haciendo que los hechos se expliquen por sí mismos, en otras palabras, los autores no requieren de la ayuda extra que proporcionan los cartuchos.

La función de las didascalias es la de subrayar acciones, sin interrumpir el tiempo que transcurre en la secuencia.

Los Cartuchos Camuflados

En la actualidad en los *manga* se ha dado una inundación tanto de globos de pensamiento, como de *cartuchos camuflados*. Estos últimos sirven para representar lo que los personajes hablan solos, es decir, se dedican a englobar agobiantes monólogos donde los protagonistas expresan sus pensamientos, intenciones y motivaciones (en el ejemplo siguiente los cartuchos son los textos que aparecen al lado del personaje). Como podemos suponer pueden ser clasificados como globos de pensamiento, pero la diferencia entre los dos estriba en que mientras los primeros son tomados como parte de la acción que se desarrolla, alargando la temporalidad de los eventos (son palabras en la historia), los *cartuchos camuflados* son siempre externos a los hechos contados, es decir, alargan la lectura pero no las acciones, en resumen, no tienen nada que ver con el curso de los movimientos, de ser así el tiempo, la velocidad de la acción, se vería reducida y el impacto del relato sería menor; recordemos que lo que el *manga* busca es siempre la rapidez.

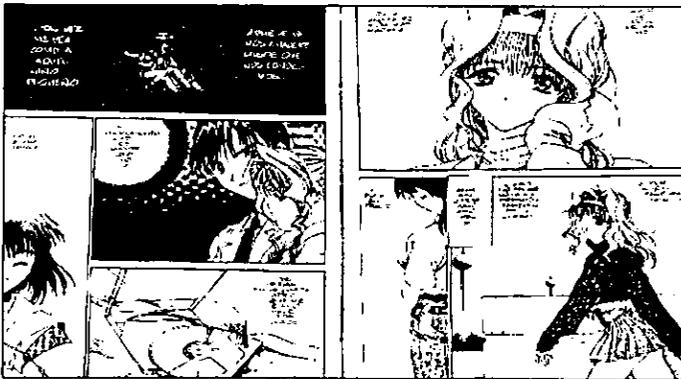


Figura 3.14 Cartuchos camuflados.

El papel que juegan hoy tanto los *cartuchos camuflados* como los globos de pensamiento, está ligado a la expresión de pensamientos, es decir le han proporcionado a las historietas una índole bastante intimista.

La Cinética

La historieta ha desarrollado un lenguaje que puede representar el movimiento en la inmovilidad, "... La clave está precisamente en los *signos de movimiento*, [es decir] esas líneas que expresan el desplazamiento de las figuras..."⁴ y en ocasiones la velocidad con que se da. Rodríguez Diéguez (en el libro *Comunicación, Humor e Imagen*) clasifica así los códigos cinéticos:

1. Trayectoria lineal... expresa con una o más cuál fue el movimiento vibratorio o un vaivén con líneas de uno y otro lado del personaje u objeto...



Figura 3.15

2. Oscilación que denota un movimiento vibratorio o un vaivén con líneas de uno y otro lado del personaje u objeto...



Figura 3.16

⁴ Barbieri, Daniele, *op. cit.* p. 227.

3. Impacto, que se visualiza como una pequeña explosión en el lugar donde se encontraba el personaje u objeto que recibe el impacto...



Figura 3.17

4. Nubes "de polvo", que tienen su origen en el polvo que levanta un personaje al desplazarse por un camino de tierra; sin embargo, las nubes "de polvo" aparecen (y pueden ser usadas) en circunstancias ajenas a la tierra, simplemente acompañando la trayectoria...



Figura 3.18

5. Deformación cinética, de mucho uso en los dibujos animados, consiste en exagerar la aparente deformación que experimenta un objeto al someterse a una determinada fuerza o movimiento...

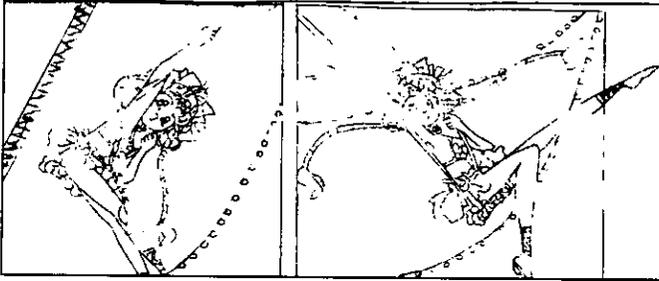


Figura 3.19

6. Descomposición del movimiento, como aquella en la que el personaje aparece varias veces en el mismo dibujo marcando varios estadios de su trayectoria (como por efecto de estroboscopia)... y otras formas según el estilo del autor, como los movimientos circulares de ruedas o hélices, que se extienden también al movimiento de las piernas del personaje dando la idea de una gran aceleración [entre una viñeta y otra puede pasar mucho tiempo, pero cuando todo está en la misma viñeta, la acción ocurre en un breve lapso].



Figura 3.20

Las Onomatopeyas y las Metáforas Visuales

"Los grandes ruidos son espectaculares. Son el grito, el estrépito de un choque, el impacto de una palmada... todos eventos de una breve duración y de gran intensidad. Así como en nuestra vida un estruendo marca un momento intenso, quizá de peligro, pero en cualquier caso de emoción --aunque sólo fuera un fastidio--, también cuando los ruidos violentos aparecen en el cómic ocupan un espacio fundamental como posición o como dimensión, o como ambas cosas".⁵ Es aquí donde las *onomatopeyas*

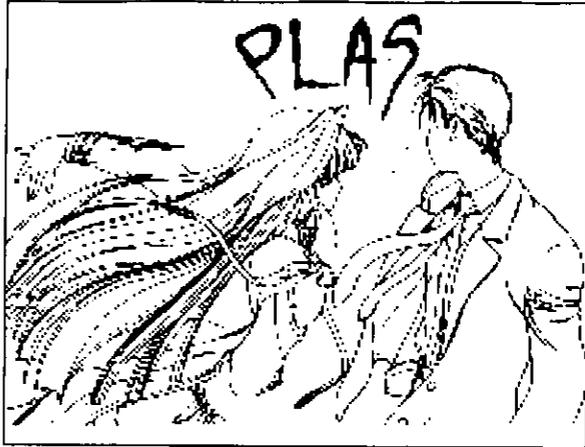


Figura 3.21 Las onomatopeyas.

juegan un papel importante ya que aportan el peso gráfico al imitar el ruido de una acción o de un animal, a manera de efectos de sonido.



Figura 3.22 Metáforas visuales.

Mientras que las *metáforas visuales* consisten en trasladar el sentido recto de las voces a otro figurado. Por ejemplo: "tener una idea brillante", "un corazón roto", "ver estrellas", etc. Debido a la acción trepidante que los *mangakas* suelen mostrar en sus narraciones, tanto *onomatopeyas*, como metáforas visuales y líneas de movimiento, abundan en sus obras.

En muchos casos en los *manga*, las onomatopeyas y las metáforas visuales, son símbolos dotados de significado en japonés; por eso una vez que se transfieren a países de otra habla, adquieren otra denotación volviendo al ámbito de las convenciones semánticas del comic con una función puramente emotiva.

⁵ *Ibidem*, p. 176

La Escritura Japonesa

En este apartado no pretendemos de ninguna manera enseñar japonés, pero al menos comentaremos sus principales características y sus usos. Normalmente se tiende a pensar que el japonés es una lengua en extremo sofisticada, con miles de símbolos que son imposibles de entender; pero es imprescindible tomarla como lo que es, un lenguaje con sus propias mecánicas y reglas.

El origen de la escritura japonesa se remonta al siglo XI cuando hubo una combinación entre el idioma puro (manejado por las mujeres) y las expresiones chinas que fueron importadas por los hombres, ya que les parecían más apropiadas a su espíritu viril; por eso es que a la hora de formar las palabras no se usaban, ni se usan, letras como las nuestras, sino ideogramas. Un ideograma es un símbolo usado para representar una idea, y en japonés se llamas *Kanjis*. Esos ideogramas suman varios miles, cada uno representa una idea diferente, de hecho muchos de esos "caracteres" tienen más de una lectura posible. Por todo lo anterior, el *Kanji* es más comúnmente utilizado para:

- a) Nombrar lugares (Tokio, Osaka, etc.).
- b) Nombres de personas (obviamente familias niponas).
- c) Muchos otros nombres así como verbos y adjetivos.

Por si fuera poco los *Kanjis* son complicados hasta para los propios japoneses, ya que un *Kanji* puede significar varias cosas diferentes dependiendo con que otros *Kanjis* se combine. Los *Kanjis* permiten un tipo de escritura concreta, pero hay que haber estudiado mucho para dominarlos. Para evitar esto, también utilizan silabarios, que son sistemas de escritura en los que cada signo equivale a una sílaba y que suele resultar más sencillo de aprender. Uno se llama *Katakana* y funciona, sobre todo, para escribir palabras extranjeras y términos extraños; está compuesto por 46 símbolos básicos, aunque muy distintas, el resto de sus aplicaciones son las siguientes:

- a) Representar nombres propios de personas, lugares, etc., tomado del extranjero.
- b) Representar nombres de plantas y animales.
- c) Representar nombres de palabras onomatopéyicas.
- d) Simplemente para destacar alguna palabra (aún originalmente escrita en *Hiragana*).
- e) Expresa los sonidos del lenguaje japonés.



Figura 3.24 Ejemplo del uso de los ideogramas japoneses.

Como pueden darse cuenta los propios nipones también tiene problemas con su escritura, inclusive cuando necesitan saber cómo se llaman sus personajes de cómic, tienen que pedir ayuda. Por último alentamos a aquellos que se sientan interesados en profundizar en el tema a que acudan a tomar un curso en su universidad preferida o en el centro de lenguas más cercano.

Las viñetas y su composición

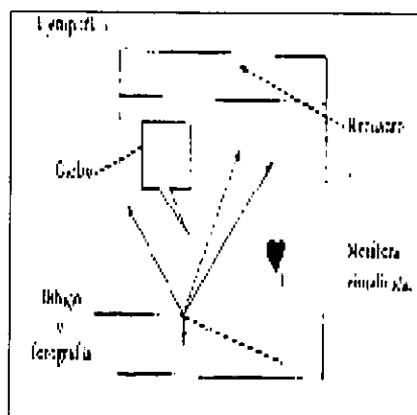


Figura 3.25 Elementos de la viñeta.

Una viñeta es cada cuadro donde está contenida la historia, es decir, es el área o espacio donde se concentran los ingredientes que dan forma a una historieta (dibujos, globos, metáforas visuales, cartuchos, etc.) Su formato puede ser cuadrado, rectangular, redondo, oval, etc. Su línea delgada, gruesa, sin línea, etc.

Las láminas del *manga* están constituidas, la mayoría de las veces, por secuencias de viñetas de dos o tres por página (seis ya son muchas), donde los mangakas tienden a simplificar y exagerar poses, argumentos y rasgos, de manera que la emotividad desempeñe un gran papel en el transcurso de las historias. Culturalmente se asocia este efecto narrativo con la gestualidad y la dramatización excesiva del teatro *Kabuki* (recuerden el capítulo dos); pero,



Figura 3.26 Construcción de dos páginas de manga.

junto a este elemento cultural, también cabe mencionar uno profesional: los artistas japoneses disponen de muchas hojas para narrar sus sagas. De hecho deben ocuparlas si desean responder a las exigencias de sus editores; por eso es que los autores nipones se dan el lujo de entretenerse con detalles de escenas y expresiones no acostumbradas en occidente. Desde luego, como es lógico no existe una gran cantidad de desarrollo argumental por página, lo que resulta en viñetas grandes y de mayor espectacularidad gráfica, lo cual aligera la lectura de las 300 páginas que llegan a contener los tomos de un *manga*. Para los *mangakas*, además, de alargar las historias a veces artificialmente, supone un respiro, teniendo en cuenta las presiones a las que se somete su creatividad.

Generalmente la elección del número de viñetas a dibujar depende del tipo de encuadre a privilegiar.

Tipos de Encuadre

La lectura formal de una historieta nos evidencia de inmediato, como característica más notable, su calidad de marco o límite de cada una de la serie de imágenes contenidas en las viñetas; todo lo que contiene esa viñeta no es más que aquella parte de la narración que el artista capta y que constituye al encuadre. Es decir, un encuadre sustrae una imagen de sus elementos espaciales y temporales; y todo aquello que queda fuera de sus bordes no tiene importancia.

Los encuadres han sido clasificados y denominados según la distancia desde la que captan su objeto (el cambio de encuadres "... es un recurso también empleado por la cinematografía, de donde se toma el término *plano*.⁶); partiendo de los más lejanos --y por lo tanto más amplios-- a los más cercanos, tenemos:

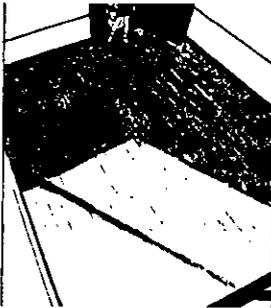
<p>1. E.L.S. Extra Long Shot</p>	<p>Plano General Extremo</p> 	<p>Es el plano donde las cosas aparecen muy alejadas, aparentando formar parte del paisaje. Es utilizado para narrar una situación o describir un lugar.</p>
<p>2. V. L. S. Very Long Shot</p>	<p>Plano General</p> 	<p>A diferencia del anterior, aquí las figuras y objetos se observan de una manera más forma detallada (los rasgos y vestimentas son mejor apreciados). Es una toma del escenario pero a menor distancia.</p>

Figura 3.27

Figura 3.28

⁶ Cocolletzi, Fonseca, *Cómic y Cine. El cómic adaptado para la realización de largometrajes*, p. 43.

3. L. S. Long Shot.

Figura 3.29

Plano Conjunto



Encuadre de pies a cabeza.

4. M.F.S. Medium Full Shot.

Figura 3.30

Plano Americano o tres cuartos



Encuadre de las rodillas a la cabeza.

5. M.S. Medium Shot

Figura 3.31

Plano Medio



Encuadre de la cintura a la cabeza.

6. M. C. U. Medium Close Up.

Plano Medio Corto.

Encuadre del pecho a la cabeza.



Figura 3.32

7. C. U. Close Up.

Primer Plano.

Encuadre del cuello a la cabeza. Aquí se resaltan las expresiones de las figuras. También se usa para manos, pies y objetos muy ampliados.



Figura 3.33

<p>8. B. C. U. Big Close Up</p> <p>Figura 3.34</p>	<p>Gran Primer Plano.</p> 	<p>Es un acercamiento total al objeto, el cual aparece muy ampliado, mostrando solamente una pequeña parte de su cuerpo (un ojo, una mano, los labios,, etc.). la utilización de este encuadre, es para los casos en que se requiere de una dramatización extraordinaria.</p>
--	---	---

En síntesis, los encuadres lejano (planos generales y medios, etcétera) subrayan el conjunto de una situación o son usados para mostrar su ambiente circundante; mientras que los aproximados enfocan la atención en los detalles relevantes, sean personas u objetos.⁷

Otra característica fundamental de los encuadres es que estos mismos pueden ser tomados desde diferentes angulaciones. Lo común es una angulación *horizontal*, es decir, desde el punto de vista del que observa la escena.

Por otro lado, también se puede hacer uso de la "cámara subjetiva" que puede ser horizontal y que nos sugiere



Figura 3.35. Angulación Horizontal.

⁷ Barbieri, Daniele, *op. cit.*, p. 136 y 137.



Figura 3.36 Picada.

anteriormente señalados, y adquiere otros dependiendo de la carga emotiva de la narración.

De acuerdo con el tipo de plano y de angulación se tienden a hacer las reproducciones de la profundidad.

el modo de ver las cosas a través de los "ojos" de un personaje que esté mirando. Las angulaciones de este género reciben el nombre de *picada*, cuando el plano es tomado por encima del sujeto (representan la visión de un actante pequeño o despreciable).

Mientras que en el otro tipo de angulación, la *contrapicada*, captada a ras del suelo la acción y da la idea de grandeza y poder.

Cabe aclarar que existen ocasiones en las que el uso de la cámara subjetiva es indispensable o preferible, por lo que su aplicación se encuentra justificada y se vuelve neutra, perdiendo así los significados



Figura 3.37 Contrapicada.

Perspectiva

La perspectiva es la ilusión de profundidad que se logra plasmar en el papel; opera bajo la regla de que a medida que un objeto se acerca al *punto de fuga* se encuentra más lejos del observador.

La perspectiva, la reproducción de la profundidad, es un problema para el cómic desde el principio. Las opciones pueden ser *realistas*,... [y] *anormales*, para las cuales la perspectiva se convierte en un instrumento de deformación, y por tanto de expresión, más que de reconstrucción semejante [como lo es en la perspectiva realista]. Ambas tendencias son originarias en el cómic, y se remontan prácticamente a su aparición. Mucho más reciente los años cuarenta y cincuenta es la conquista del abandono de la perspectiva...⁸

Es preciso establecer que cualquiera de los tres usos depende más que nada del relato y el efecto que se desea producir.

Actualmente la ausencia de perspectiva es ya un hecho que se incorpora al *manga*, ya que "... la simplificación, la exclusión de algunas características permite una mayor concentración en otras. Aquí se excluye el espacio para concentrarse en los personajes y en sus intrincados (y grotescos) vínculos psicológicos";⁹ en otras palabras, el abandono de la profundidad no obedece a la recreación de un mundo inexistente, responde más bien a la necesidad de lograr una representación interior de la emotividad del personaje.

En sus trabajos, los *mangakas* eliminan la perspectiva; pero en muchos casos la sustituyen por *líneas de relleno* que se usa para transmitir las variaciones emotivas y narrativas de la historia; sus aplicaciones son las siguientes:

a) Los *sombreados* y la *mancha negra* sirven para atraer la atención del lector. El *sombreado* se realiza a través del más o menos denso entrecruzamiento de los trazos; mientras que la *mancha negra* es una línea expresiva que nos dice como son los objetos (sí son luminosos u oscuros).



Figura 3.38 Sombreado.

⁸ *Ibidem*, p. 99 y 100.

⁹ *Ibidem*, p. 125.



Figura 3.39 Mancha Negra.

b) Los *tramados* punteados y de rayado vertical, crean un sentimiento de paz y felicidad; mientras que el tramado horizontal y oblicuo sugieren una sensación de tensión.

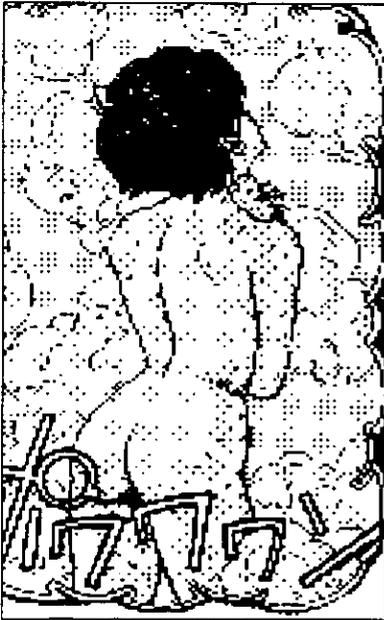


Figura 3.40 Tramado punteado.



Figura 3.41 Rayado vertical.



Figura 3.42 Tramado Oblicuo.

c) *Pantallas*; son fondos planos que transmiten una sensación de irrealidad.

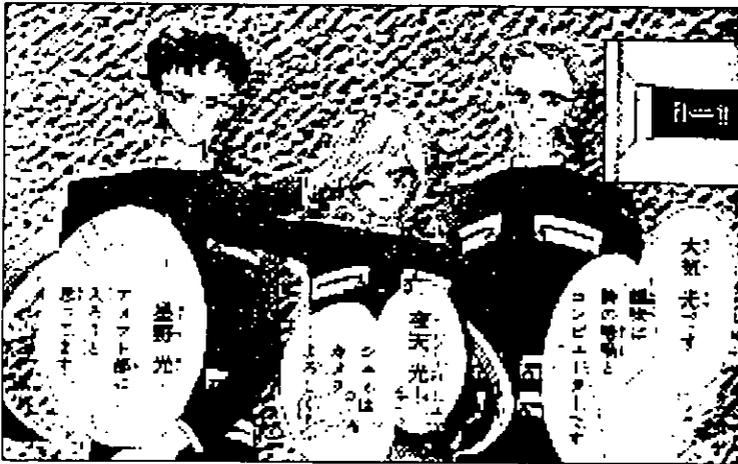


Figura 3.43 Pantalla.

La eliminación de la perspectiva está justificada por las viñetas anteriores que han sido usadas para definir el ambiente, por lo que no es necesario seguir prestando atención al medio encuadrado pues el lector ya lo reconoce y no hay necesidad de representar nada que no concierna a la emotividad de la escena.

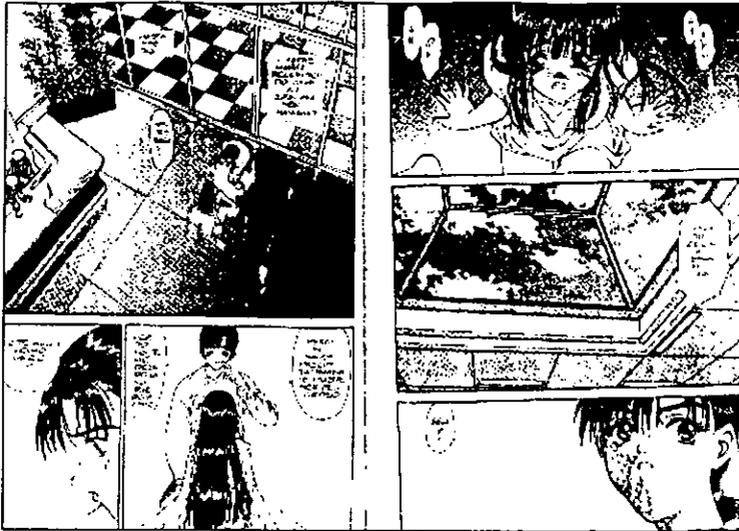


Figura 3.44 Ejemplo de eliminación de perspectiva.

3.2 | Parte semántica: los personajes y su comunicación

El *manga* desenvuelve su trama por medio de actantes estándar que ya han sido digeridos por la masa y que son ideales de vida, es decir, los personajes se fundamentan en estereotipos que ya han adquirido una universalidad que los convierte en seres comunes y corrientes de la vida pública, su uso depende de la necesidad por parte de los *mangakas* de utilizarlos como artificios comerciales que gusten a los lectores.

En el Imperio del Sol Naciente los héroes que suelen protagonizar las historias no son adultos como en occidente, son adolescentes -- o incluso hasta niños--, pero no son los clásicos jóvenes llenos de virtudes o pseudo-adultizados como en el comic americano, en general en las historietas de Japón se tiende a representar a la juventud como débiles e indefensos pero capaces de demostrar coraje en situaciones extremas; aunque junto con esas características se les agregan "...numerosas flaquezas humanas, entre las que destaca la lujuria (...eso sí, una lujuria adolescente y babeante antes que una liviandad activa y practicante). Al final el amor, el sacrificio la fidelidad a los amigos y el valor, tienden a imponerse; pero no son los únicos rasgos con los

que el autor suele pintar a su personaje,...."¹⁰El *manga* es un gran catálogo de sentimientos adolescentes, llenos de "...inseguridad, miedos y angustias amorosas primeriza, todo ello desplegado a gran velocidad, con un ritmo frenético,...."¹¹ Para el lector mozueto que lee este tipo de revistas, plagadas de sentimentalismos, el impacto producido obliga a establecer un lazo emotivo natural mientras que para aquel que es algo mayor puede que las historias sólo sean divertidas y/o nostálgicas, pero en cualquiera de los dos casos la persona se verá distraída y encontrará una evasión de la realidad. En resumidas cuentas, los *manga* atrapan al receptor gracias al discurso persuasivo --pues está encaminado a las emociones-- con el que están urdidos sus mensajes.



Figura 3.45 La juventud en el *manga*

Expresiones Faciales



Figura 3.46 Uso de la caricatura.

En el campo de la comunicación, las expresiones faciales han sido una de las preocupaciones fundamentales de los dibujantes desde el principio. Por eso es que en el *manga* el parentesco con la

caricatura no es casual, ambos estilos comparten una exigencia de concisión y de claridad sobre algunos elementos fundamentales: las emociones y situaciones deben ser rápidamente comprensibles por parte del lector, en especial si la narración es de acción rápida y constante, por lo que todo debe

¹⁰ Bermudez, Trajano, *op. Cit.*, p. 114

¹¹ *Ibidem.*

fluir sin dar pie a falsas interpretaciones y si algo estorba, si algo no se entiende la historia pierde impacto y la atención del receptor se ve afectada; por eso es que los trazos sencillos del rostro llegan a producir una expresividad tan precisa que es comprendida, por el público, sin mayor dificultad.

Las expresiones faciales en el dibujo tipo *manga* se logran al manipular unas cuantas líneas; por lo general, el contorno de la cara permanece fijo, al igual que la nariz y los oídos; la expresión es proporcionada, básicamente, por las líneas y manchas que representan las cejas, los ojos y la boca. Es sobre todo el *Super Deform* el que ha acentuado más este hecho, ya que es un cierto tipo de caricatura humorística que sintetiza la figura al máximo, los detalles se eliminan y la distorsión y exageración de las características físicas del personaje y escenario producen un efecto gracioso.

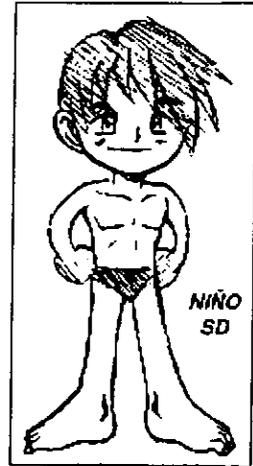


Figura 3.47 Super Deform.

En el *manga* las expresiones están conceptualizadas en su mayor parte, pero su significado puede variar dependiendo de la situación y el contexto cultural, por eso es que sólo unas pocas pueden poseer un sentido real e inequívoco, es decir, son estándares fácilmente reconocibles; tales como: el enojo, la sorpresa, el miedo, la alegría y la tristeza.

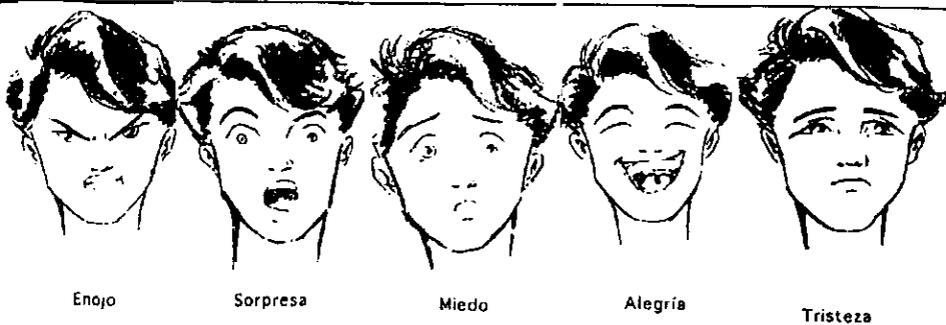


Figura 3.48 Expresiones faciales.

El lenguaje de la historieta prevé una serie de modelos para expresar determinados sentimientos, por eso es que al modular sobre la gama de las expresiones estándar se logran obtener una serie de matices más precisos e infinitos, en otras palabras, existen miles de expresiones faciales anatómicas posibles que se consiguen con el manejo de unos cuantos trazos, con especial importancia en las cejas, los ojos y la boca.

Los ojos

El manga es un modo de hacer historieta de una manera estilizada y sencilla, el cual debe su éxito a las figuras de ojos grandes. Como recordarán los ojos no son sólo lindos, también pueden darle un perfil a su personaje. No se trata del movimiento de los ojos solamente, sino también de ritmo de parpadeo, el grado de apertura de los párpados e incluso la dilatación de la pupila. A continuación algunos ejemplos de ojos y la diferencia de estados de ánimo entre ellos:

Enojo: cejas fruncidas, mirada salvaje, pupilas dilatadas y arrugas marcando la frente y los pómulos.



Figura 3.49 Enojo.

Alegría: Cuando los personajes experimentan algo placentero muestran un agrandamiento de la pupila, una mirada juvenil y una sonrisa creíble.



Figura 3.50 Alegría.

Miedo: Pupilas dilatadas, cejas fruncidas hacia fuera y vagos rasgos dibujados en el rostro.



Figura 3.51 Miedo.

El caso es que, por tradición y versatilidad, los ojos grandes se han convertido en una de las herramientas más importantes de los *mangakas*, quienes buscan siempre en primer lugar una expresividad económica y el máximo posible de emotividad en cada trazo.

Las Cejas

Las cejas son una herramienta imprescindible en las expresiones del rostro; cuando las cejas se mueven a un tiempo, dependiendo del extremo que quede más arriba se expresa enojo o tristeza, cuando se dibujan con líneas prácticamente rectas, y alegría o sorpresa cuando están alzadas y ligeramente curvas.

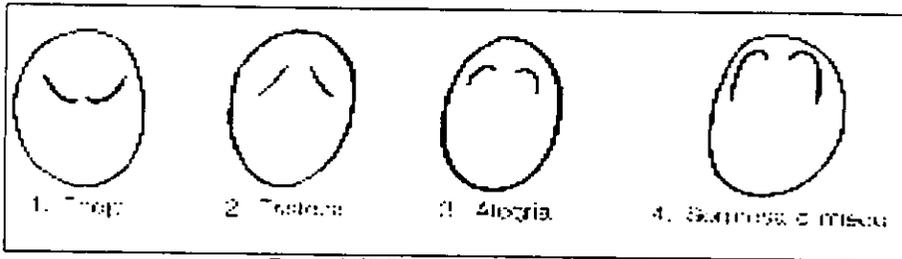
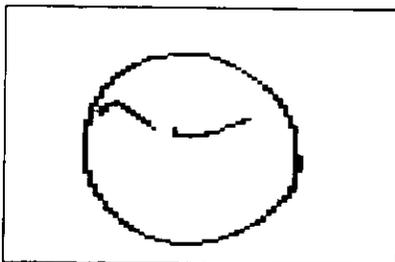


Figura 3.52 Principales tipos de cejas.



La libertad de movimiento de cualquiera de las dos cejas propicia la creación de gesticulaciones más específicas; por ejemplo: desconfianza.

Figura 3.53 Desconfianza.

La Boca

Como bien lo dice Luis Ernesto Medina (en su libro *Comunicación, Humor e Imagen*): "La boca es un recurso que nos permite comprender mejor una expresión,...", ya que reitera el significado de los otros dos recursos. Existen tres movimientos fundamentales:

a) Sentimientos negativos (con las orillas hacia abajo): como ira, tristeza, terror, sorpresa, desagrado, etcétera.



Figura 3.54

b) Sentimientos neutrales (recta, redonda o inexistente): por ejemplo; prudencia, seriedad.

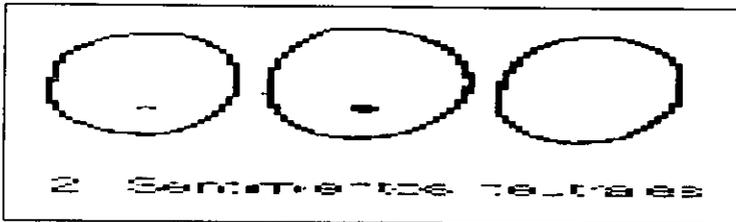


Figura 3.55

c) Sentimientos positivos (con las orillas hacia arriba): alegría, sorpresa, risa, etcétera.

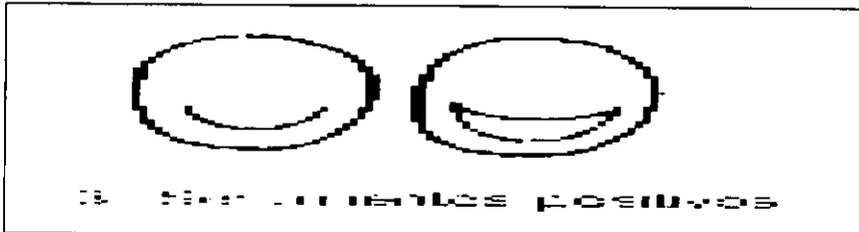


Figura 3.56

Cuando el actante enseña los dientes manifiesta estados de ánimo extremos (por ejemplo mucho enojo o profunda alegría).

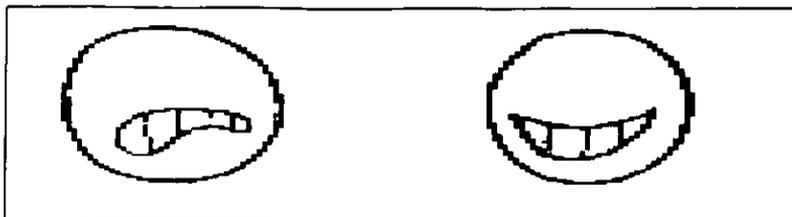


Figura 3.57 Máxima expresión de los sentimientos.

Aunque por lo general existen casos en los que se omite el uso de la boca, las cejas y los ojos para dejar que los protagonistas "hablen" por sí mismos.



Figura 3.58 La comunicación del rostro.

3.3 Parte sintáctica-gramática: el efecto cinematográfico

El dibujo nos simplifica la comprensión de la imagen al explotar al máximo las posibilidades expresivas del lenguaje de la historieta, es decir, la deformación expresiva en el *manga* es por un lado una representación de emociones (tales como la alegría, la tristeza o la ira), y por el otro, incluye una participación infantil --de algún modo jocosa-- por parte del autor cuando hace uso del *SD*. En definitiva, el estilo de dibujo no sería nada, de no tener una implicación directa con el relato y el efecto que se quiere producir; *Shojo*, *Hentai*, *Shonen* y *Super Deform* son sólo instrumentos para ese fin, utilizados únicamente en el momento en que su uso es eficaz. Pero el comic no es simplemente imágenes y texto contenidos en viñetas, al contrario, es un

lenguaje en el que las relaciones entre unas y otras son más importantes que el dibujo.

... la organización gráfica de la página es estrictamente en función del relato,...
En suma, toda la atención emotiva de estas historias está escondida en una relación entre las escenas...¹²

En el caso del *manga* existe una constante alusión a los elementos cinematográficos, puede que se trate de láminas de lectura difícil --aunque no para aquel que este acostumbrado-- pero de impacto emotivo y dinámico seguros, que se desenvuelve a lo largo de un clima onírico que pasa inadvertido para el lector.

Cuando la historieta japonesa desea aparentar ser como el cine debe utilizar modos de narrar que sean plenamente reconocibles para el lector.

...Los autores que tratan de construir *cómics cinematográficos*... tienden a eliminar el pequeño salto temporal, creando con diálogos y movimiento, la mayor continuidad posible entre una viñeta y otra, intentando construir unas *escenas efectivas*, como en el cine, y no unas *casi-escenas*, como en muchos cómics [ver ejemplo siguiente].¹³



Figura 3.59 El efecto cinematográfico.

¹² *Ibidem*, p. 164.

¹³ *Ibidem*, p. 262 y 263.

Como podemos ver en el ejemplo la secuencia entera narra una sola escena. Si la leemos con atención será evidente que entre una y otra viñeta no existen saltos temporales, como se entiende por la lógica de los eventos.

La primera viñeta es un plano general extremo que encuadra una casa y sus alrededores; la lluvia cae y su sonido (SHAAA) e intensidad es recalcada por las dimensiones de los ideogramas en japonés a la izquierda; es un modo de introducirnos en la atmósfera de la situación. La narración prosigue en un plano general a espaldas de la chica y con una angulación en picada para subrayar la emotividad de la escena (una muchacha insegura que quiere entrar a la habitación de su novio por miedo a la tormenta). En el encuadre siguiente de la cámara se desplaza con lentitud y regularidad hasta hacer un médium close up en contrapicada subjetiva que capta la idea de grandeza de que la chica tiene del otro personaje. El desplazamiento de la cámara prosigue hasta ponerse en una posición horizontal neutra que hace una toma en plano general que hace hincapié en lo dramático del evento expresado en el rotulo con letras grandes en japonés (SLAM), situado en la parte izquierda de la viñeta.

El hecho de que esta secuencia de viñetas parece haber sido estructurada para dar la impresión de que ha sido filmada como una película. La sucesión de imágenes es lo más similar a un plano-secuencia que puede producir el lenguaje de la historieta. De haber introducido diálogos la escena habría sido más larga y el tiempo de lectura hubiera provocado la pérdida del efecto de desplazamiento de la cámara y el sentimiento de disfrutar de una continuidad en tiempo real probablemente no existiría. Como podemos imaginar la reconstrucción del efecto cinematográfico en el *manga* es una operación que requiere de una gran habilidad del autor para plasmar el mensaje.

3.3.1 Cronémica

Es el manejo del tiempo que los autores reproducen para expresar actitudes, valores, emociones, etcétera. Su importancia es vital para los dibujos en secuencia o en movimiento. En la historieta, como en el cine, se requiere una síntesis de cada uno de los instantes que componen el suceso; se escogen, pues, los más relevantes. Pero el artista puede alargar o reducir la duración de cada escena para fines de suspenso o para crear una atmósfera serena, propicia para la reflexión, y con lo que un instante de silencio puede expresar mucho de una manera no verbal.

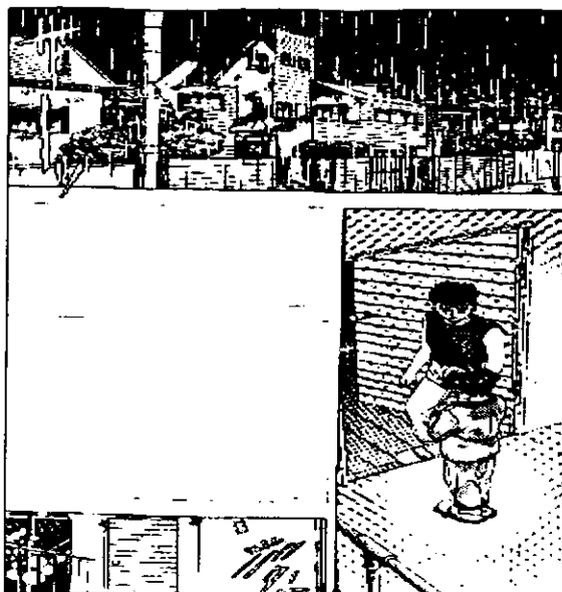


Figura 3.60 La Cronémica.

En la historieta interviene dos tipos de duración temporal: el *tiempo objetivo* (proporcionado por la lectura del comic) y *tiempo subjetivo* (ritmo del personaje). Ambos tiempos (el objetivo y el subjetivo) tienden a coincidir en las escenas para el beneficio del relato, y su desarrollo puede ser manejado a voluntad por el auto.

3.3.2 Cómo se lee un manga

En la historieta, como hemos visto, la cronémica es importante pero requiere de utilizar un elemento para poder llevar a cabo el desarrollo de la historia, nos referimos a la continuidad espacial u orden de lectura, propiciado básicamente por la presencia de la división entre las viñetas, lo cual evita que toda la página sea leída como una sola imagen y origina una mejor interpretación del mensaje. En el caso de occidente el público se encuentra acostumbrado a seguir el orden tradicional de arriba hacia abajo, y de izquierda a derecha, pero en el caso del *manga* el orden es otro

por lo tanto es común que ocasione problemas a los recién iniciados. De modo que para evitar conflictos aclaremos que la lectura tiene que empezar por la que sería la última página de un libro normal, y seguir las viñetas y globos de derecha a izquierda, tal y como lo muestra el ejemplo; como podemos suponer esto no es difícil de aprender; pero si no lo logran no se preocupen, existen muy buenas publicaciones que se encuentran ordenadas según nuestra costumbre.

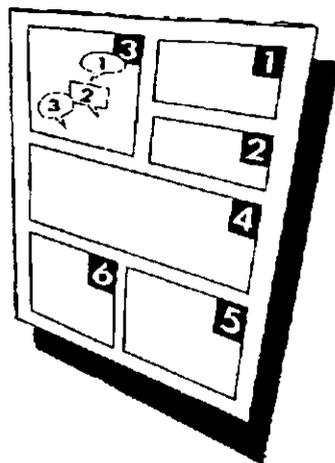


Figura 3.61 Secuencia de lectura de una página de manga

3.4 Amerimanga

Como hemos podido ver, el *manga* ha aportado nuevos elementos al lenguaje de la historieta, y no solamente un estilo de dibujo, aunque tiene una variedad de herramientas que pueden ser omitidas (como por ejemplo los *Kanjis*, el *Katakana*, el *Hiragana* y la continuidad espacial) si alguien desea hacer uso de este medio de comunicación. Pero en la actualidad, en occidente, se ha desarrollado una opción más, una especie de híbrido entre el comic y la historieta japonesa, el cual puede ser una alternativa para los comunicadores mexicanos. Primero hay que tomar en cuenta que tanto los *manga* como los comics de estilo americano, tienen en sus expresiones artísticas, características distintivas que las hacen diferentes uno de otro; entre las propiedades más notorias se encuentran las siguientes:

Características	Comic	Manga
Dibujo	La mayoría de sus dibujos busca dejar una impresión muy intensa esto lo consiguen con trazos gruesos precipitados y de todas forma concebibles.	El dibujo en el <i>manga</i> es má estilizado. Abundan los trazos curvo y se nota la ausencia de línea quebradas o muy intensas simplificando el dibujo y s comprensión, dotando la figura de u carácter estético. Los ojos grande transmiten una mayor carga emotiva.

<p>Perspectiva: En ambos casos el personaje termina imponiéndose.</p>	<p>La reproducción de la profundidad donde se desarrolla una escena, casi siempre aparece en todas las viñetas. Son trabajos con gran detalle por parte del dibujante.</p>	<p>Los fondos también pueden ser muy detallados, pero nunca acaparan la atención del lector por encima de los personajes. En ocasiones no se dibujan y en otras, la perspectiva parece unirse al personaje sirviéndole como apoyo visual.</p>
<p>Belleza Estética</p>	<p>La mayoría del dibujo de los cómics exalta las características del ambiente. Si el personaje es un monstruo, el dibujo será grotesco horrible; si es un héroe, resultará imponente; si el escenario es una ciudad miserable, se explotará esa miseria.</p>	<p>Estos mismos efectos pueden conseguirse en el <i>manga</i>, pero también, gracias a lo estético de su trazo, el dibujo resulta agradable a la vista, aun en dibujos de monstruos robots o criaturas grotescas.</p>
<p>Color</p>	<p>El cómic vive del color. El dibujo entintado y la calidad de impresión giran alrededor del efecto que conseguirá la historieta ya impresa todo color. Aunque también ha trabajado en blanco y negro, su mayor fuente de ingresos y agradecimiento de impacto en la sociedad se debe al uso del color.</p>	<p>Después de la Segunda Guerra Mundial, para reducir los costos de impresión el <i>manga</i> se trabajó en blanco y negro. Actualmente ya es una costumbre social del japonés ver las historietas nacionales en ese formato, así que el color rara vez es utilizado, fuera de lo que son las portadas y las ilustraciones de pósters y tarjetas.</p>

Como resultado de ambas formas de dibujo nace el *amerimanga*, una mezcla de interinfluencias de estilos que proyecta una nueva forma de expresión.

Dado que los dos estilos existen --el *manga* y el cómic americano--, tienen ambos la preferencia del público, el *amerimanga* conjunta y trasciende esas características de ambas maneras de dibujar y las proyecta como algo innovador. Sin duda se trata de un estilo muy comercial, que nos proporciona una alternativa más para disfrutar de las historietas, con nuevas propuestas e ideas que por el momento, y por el tema de este trabajo, no pueden ser examinadas; pero queda abierta la invitación para que futuros investigadores se encarguen de estudiar el nuevo estilo que está surgiendo en occidente.

CONCLUSIÓN



Cerebro del nuevo mundo,
cuál es tu tarea, formular lo
moderno... rehacer poemas,
iglesias, arte.

Walt Whitman

Estamos hoy en los albores de un nuevo siglo, y la historieta del siglo XXI sigue manteniendo su compromiso de plasmar la realidad y la fantasía en una atmósfera onírica. El comic, el hijo bastardo de otras artes llamadas mayores —como la pintura, la literatura y el cine— se renueva con consumada habilidad al incorporar tendencias artísticas al igual que ideologías modernas, gracias a ello rejuvenece con las atrevidas propuestas de los autores.

Al recordar las más destacadas historietas del principio del milenio anterior hemos observado cuán diferente se encuentra la elaboración actual de aquella de sus inicios; y gracias a ello pudimos comprobar que las historietas son documentos donde se recrea y visualiza la realidad, además nos percatamos de que las culturas que las han adoptado como medio de comunicación se dedicaron a conformar una manera de lenguaje que se enriquece con el paso del tiempo, y cuya importancia radica en servir de referente para ayudar a contextualizar los hechos de un determinado momento social. El lenguaje del universo viñetero ha servido para que los dibujantes y guionistas (de distintas nacionalidades) plantearan su crítica y su expectativa ante el futuro (en muchos casos sólo retomaron lo que estaba pasando en el planeta); verbigracia, los comics de la década de los treinta comenzaron a divulgar un sentimiento de progreso y poder benefactor proporcionado por la tecnología utilizada para beneficio del hombre; a mediados del siglo XX el comic inicia su cuestionamiento ante la deshumanización existente en el mundo, y finalizando la época plantean los temores ante la amenaza de destrucción nuclear, la contaminación del planeta y la descomposición de la familia, es así como la historieta se ha convertido en un medio que nos permite ver la realidad desde otro ángulo. Encaminado a favorecer la simultaneidad entre imágenes visuales y textos escritos, se percibe en la historieta un medio propicio para desarrollar la imaginación.*

* La historieta es una de las tantas ramificaciones del arte ya que al igual que la pintura y el cine, el comic tiene el objetivo de "...reubicar al receptor frente a la realidad y hacerle experimentar, por medio de una imagen, las emociones y los sentimientos suscitados por esa realidad", (Guiraud, Pierre, *La semiología*, p. 122); además porque los autores "...tienen por objeto comunicar al receptor humano una experiencia propia al emisor y en la cual el primero no están directamente implicado..." (*Ibidem*, p. 107), y sobre todo debido a que los *mangakas* involuntariamente han creado "...representaciones de la naturaleza y de la

Como recordarán la historieta se originó de distintas maneras en diversos países, en consecuencia, su lenguaje se nutrió con formas de expresión nuevas y con singulares elementos. Un común denominador podemos encontrar en los contenidos a lo largo de la evolución del universo viñetero, y ese es el de contar las cosas —que inquietan a los autores— de una manera irreverente y espontánea, irradiando una inocencia expresiva en su habla; pero desgraciadamente las normas sociales y los intereses económicos han propiciado que esas naciones no se tengan las historietas que se quieren sino las que se pueden hacer, eso sí, siempre hay artistas que van a contra corriente y que de alguna manera logran una especie de resistencia cultural que sigue alimentando al mundo viñetero. Y si hoy esos antecedentes del comic nos parecen ajenos, la verdad es que fueron importantes para nuestra formación.

Las últimas tecnologías —como por ejemplo la televisión y el internet—, así como el truco publicitario de *La Muerte de Superman*, han permitido que las historietas de distintas partes del planeta desembarquen en nuestra patria, así fue como nos dimos cuenta que el *manga* existía. Su impacto fue total, nos impresionó con relatos de mundos idílicos y a menudo intrascendentes, planteando cuestiones de fondo como la competitividad de la sociedad moderna y abordó con escaso pudor temas controvertidos como el sexo y la violencia^Ω a través de discursos emotivos manifestados con ayuda de un dinamismo e impacto visual más desarrollado. Ese peculiar desarrollo se debe a que el dibujo es la expresión natural de Japón, leer un de sus comics supone un esfuerzo simultáneo de lectura tanto de imágenes como de texto. La expresividad irradiada por los personajes tiene sus raíces en las *Ukiyo-e* que basaron su amplio repertorio iconográfico en el teatro *Kabuky*. Como podemos suponer la evolución de la narrativa del manga es producto de las formas eficaces de expresión, y su permanencia se debe a que han logrado manifestar —de una manera eficiente— los mensajes que divulgan.

Uno de los fenómenos más notables de la historieta nipona, es que los *mangakas* suelen trabajar sobre leyendas de su nación, las cuales tratan de adaptar a la vida moderna, logrando amalgamar lo nuevo con la tradición cultural. Por eso es que la variedad de temas en los que se dividen los géneros

sociedad, representaciones que pueden ser reales o imaginarias, visibles o invisibles, objetivas o subjetivas...” (*Ibidem*, p. 90).

^Ω El que los habitantes de oriente hayan aceptado ya como normal ver escenas de decapitados, apuñalados, mutilados, desnudos y violaciones, se debe a que las publicaciones de historietas —como las de Go Nagai, y las *Ukiyo-e* en el pasado— durante años y años han utilizado esos elementos para impactar al lector; esto sólo ha permitido que los japoneses tengan una referencia cultural con un estándar más alto por la aceptación de imágenes de sexo y violencia.

del comic oriental no son producto de la casualidad, sino que están enraizados en la vida social, de la cual dependen y a la cual, a su vez condicionan.

Hoy el *manga* nos ofrece una más evolucionada unión de otras artes: la literatura, la pintura y el cine; pero aunque resulta más que obvio que la historieta nunca va a desplazar a cualquiera de las manifestaciones artísticas del hombre, lo que es claro, es que permite que esos medios sean más accesibles para nosotros, esto se debe a que el comic es más fácil de entender que cualquier otra forma de comunicación pues presenta la ventaja de tener poco texto, el cual combina con imágenes entrelazadas que forman una estructura que nos permite comprender el relato no sólo intelectual, sino también sensorialmente. De esta manera un amplio sector de la población (la juventud principalmente) puede participar de la magia de un medio que de otra manera resultaría difícil de entender. Es aquí donde la historieta japonesa asume un importante papel como medio de comunicación masivo, que principalmente se dedica a entretener, pero que tal vez sin tener la intención, se dedica a educar desarrollando las facultades del lector; aunque en un principio nos pudiera parecer una forma de narrar difícil, lo cierto es que no es más que una narrativa diferente a la que hay que habituarse para entenderla.

Como hemos podido ver, los *manga* "...tienen además una función de distracción en la medida que satisfacen y sin duda subliman, deseos frustrados por la vida real: deseos de poder, de fuerza, de ventaja, de promoción social, etc...".*

En resumen, el *manga* es una especie de *pasaporte* a la dimensión de la fantasía, pero no se engañen creyendo que todo esto es irreal, esas "realidades" pueblan la nuestra, permitiendo al lector comprender lo que ocurre en el mundo exterior, enfrentándolo con su percepción interior y acercándolo a la alta cultura que en ocasiones le es negada, es decir, la forma y estructura del comic sugieren imágenes que sirven al lector para construir ensueños y canalizar mejor su vida.

Nuestro breve paseo a lo largo de la historia del Archipiélago Asiático ha quedado como prueba de que la explotación comercial de las preferencias de los adolescentes por el comic, dentro de una sociedad de consumo, puede dar origen a una cultura juvenil. Podemos darnos cuenta que cuando surgen tiempos de guerra —entendiendo guerra no en el sentido bélico, sino más bien como lo explica McLuhan (en *El sitio de Macondo...*, p. 156): "La guerra es cualquier proceso de innovación realizado a altas velocidades..."— son los momentos en que el arte implosiona y se hace de una élite cerrada, por lo que

* Guiraud. Pierre. *La semiología*, p. 123.

algunas personas tienen acceso o curiosidad por esa información, sienten la necesidad de comunicarse con herramientas aparentemente populares —como por ejemplo la historieta—, compartiendo así una vivencia (o interpretación de la realidad). Sin darse cuenta la gente que tiende a marginar a otros está propiciando que surjan nuevos modos de comunicación, a través de los cuales se manifiestan los descontentos sociales.

Gracias a la asistencia del método hermenéutico hemos logrado conocer que el discurso del *manga* tiene un efecto más inmediato debido al menor uso de detalles en el contenido de las viñetas, con ello los autores han logrado crear una "narrativa diferente" que posee menos riqueza visual pero en menos cabo de ello se ha logrado que el lenguaje del comic sea más descriptivo, lo cual parece favorecer una mejor asimilación del mensaje. Todo lo anterior se obtiene con ayuda de recursos iconográficos (como lo son el SD, el hentai, el shone, el shojo y la eliminación de la perspectiva), y los niveles sintáctico-gramático (por ejemplo el desarrollo de la cronémica para beneficio del efecto cinematográfico y un orden de lectura diferente); sintáctico-morfológico (la constitución en 300 páginas de los *manga*, su impresión en blanco y negro, menor número de viñetas —a comparación de los comics americanos— y el hecho de que las historias tengan un principio y un final); semántico (menor detalle en las expresiones faciales para beneficiar su comprensión); y pragmático (es decir más manejo de encuadres —los LS, MFS y MCU—, angulaciones —picadas y contrapicadas—, la abundancia de onomatopeyas trazadas de buen tamaño y el uso de cartuchos camuflados).

Quiero concluir esta obra diciendo que la búsqueda constante de una mejor forma de expresión, así como los conflictos sociales, han obligado, y seguirán obligando a inventar y renovar los procedimientos para lograr la comunicación. Así que mientras las historietas posean un lenguaje propicio para la creación onírica, se seguirá retroalimentando de otros medios e ideologías para poder satisfacer las demandas del público; de esta forma sus transformaciones formales, y sus modificaciones de contenido, seguirán siendo un referente de la evolución de nuestra sociedad.

Finalmente, espero que esta interpretación hermenéutica que acabo de hacer acerca del lenguaje de la historieta —en general del *manga*—, abra las puertas para nuevas y mejores interpretaciones del mundo de las viñetas.

FUENTES DE LAS ILUSTRACIONES

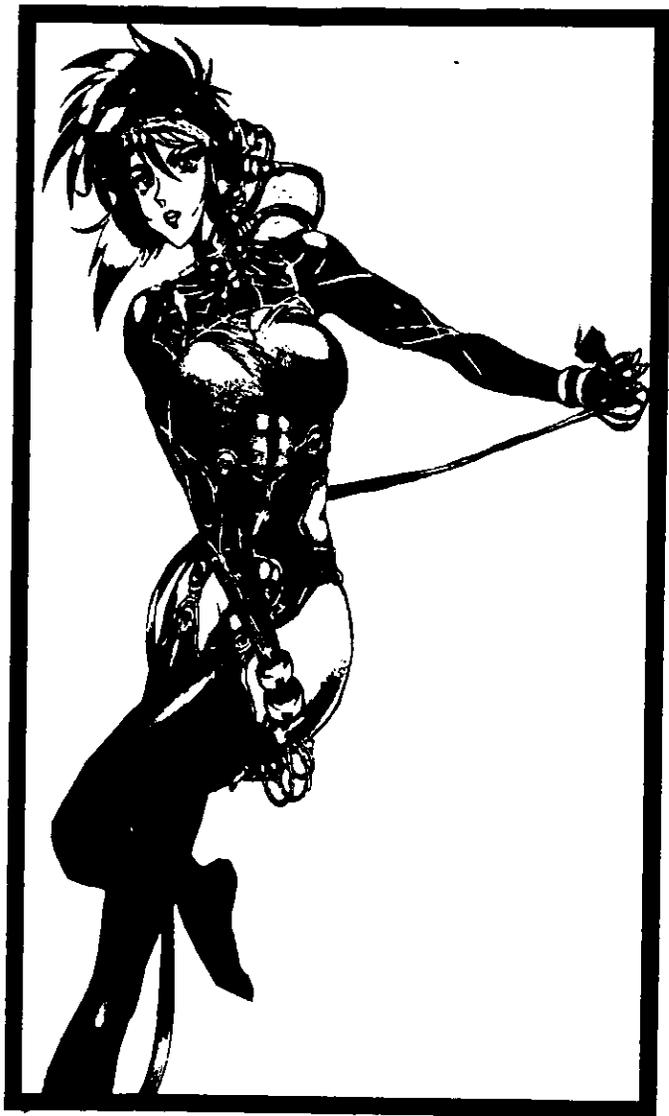
- 1.1 Doré Gustave, *Ilustraciones para Balzac*, p. 154.
 - 1.2 Díaz Redondo, Regino, *Revista de Revistas*, Excélsior, mensual, México, D.F., No 4489, p. 61.
 - 1.3 a 1.7 Del Río, Eduardo, *La Vida de Cuadritos. Guía Completa de la Historieta*, p. 18, 24, 25 y 29.
 - 1.8 Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, p. 121.
 - 1.9 Coma Javier, *Del Gato Félix al Gato Fritz. Historia de los cómics*, p. 33
 - 1.10 Del Río, Eduardo, *op. cit.*, p. 31.
 - 1.11 y 1.12 Imagen propia.
 - 1.13 Del Río, Eduardo, *op. cit.*, p. 30.
 - 1.14 Imagen propia.
 - 1.15 Del Río, Eduardo, *op. cit.*, p. 57.
 - 1.16 Bartra, Armando; Aurrecochea, Juan Manuel, *Puros cuentos III. La historia de la historieta en México 1934-1950*, p. 13.
 - 1.17 *Ibidem*, p. 11.
 - 1.18 Del Río, Eduardo, *op. cit.*, p. 39.
 - 1.19 *Ibidem*, p. 41.
 - 1.20 Miller, Kenneth; Markey, Kevin, *Nuestro Tiempo: Gran Enciclopedia Ilustrada del siglo XX*, p. 249.
 - 1.21 Del Río, Eduardo, *op. cit.*, p. 43.
 - 1.22 *Ibidem*, p. 44.
 - 1.23 Barbieri, Daniele, *op. cit.*, p. 183.
 - 1.24 Bartra, Armando; Aurrecochea, Juan Manuel, *op. cit.*, p. 49.
 - 1.25 Barbieri, Daniele, *op. cit.*, p. 57.
 - 1.26 a 1.29 Del Río, Eduardo, *op. cit.*, p. 57, 46 y 54.
 - 1.30 Barbieri, Daniele, *op. cit.*, p. 155.
 - 1.31 Montané, Jesús Manuel, *SuperManga*, Grupo Z, mensual, España, No 4, p. 18.
 - 1.32 Imagen propia.
 - 1.33 a 1.37 Del Río, Eduardo, *op. cit.*, p. 49, 52, 54, 57, 76 y 66.
-
- 2.1 Bermúdez, Trajano, *Mangavisión*, p.16.
 - 2.2 Pandolfi, Sylvia, Ukiyo-E. *Estampa Japonesa*, p. 20.
 - 2.3 a 2.12 Bermúdez, Trajano, *op. cit.*, p. 17, 18, 19, 22, 23, 24, 34 y 54.

- 2.13 Flores Muñoz, Arnulfo, *Conexión Manga*, Edición de Historietas y Publicaciones varias, catorcenal, México D.F., No 3, p. 3.
- 2.14 a 2.16 Bermúdez, Trajano, *op. cit.*, p. 72, 73 y 87.
- 2.17 Díaz Redondo, Regino, *Revista de Revistas*, Excélsior, mensual, México, D.F., No. 4466, p. 45.
- 2.18 Flores Muñoz, Arnulfo, *op. cit.*, No. 12, p. 22.
- 2.19 *Ibídem*, p. 23.
- 2.20 Imagen propia.
- 2.21 Flores, Jaime, *Sailor Moon. Revista de Revistas de Actividades*, Ed. Toukan, S.A. de C.V., catorcenal, México D.F., No 5, p. 10.
- 2.22 Flores Muñoz, Arnulfo, *op. cit.*, No. 8, p. 18.
- 2.23 Katsura, Masakazu, *Video Girl Ai*, Ed Vid, mensual, México D.F., Tomo 7, p. 1.
-
- 3.1 Medina, Luis Ernesto, *Comunicación, Humor e Imagen. Función didáctica del dibujo humorístico*, p. 44.
- 3.2 Del Río, Eduardo, *op. cit.*, p. 54.
- 3.3 Imagen propia.
- 3.4 a 3.6 Flores Muñoz, Arnulfo, *op. cit.*, p. 21 y 19.
- 3.7 Chavéz A, Alán, *Seinen. Japanese Fiction and more*, Ed. Ferza, mensual, Ecatepec, Edo. de México, No 9, p. 9.
- 3.8 Curiel Fernando, *Mal de Ojo*, p. 168.
- 3.9 Parramón, J.M., *Como Dibujar Historietas*, p. 20.
- 3.10 a 3.12 Imagen propia.
- 3.13 Martínez, Rafael, *Dragon Pink*, Trad. Olinda Cordukes, Ed. Norma, mensual, España, # 2, p. 100.
- 3.14 Morimoto, Yo; Utatane, Hiroyuki, *Seraphic Feather. Más Allá del Universo*, Ed. Norma, Mensual, España, Tomo 3, p. 156 y 157.
- 3.15 *Ibídem*, Tomo 1, p. 63.
- 3.16 *Ibídem*, Tomo 3, p. 228.
- 3.17 *Ibídem*, p. 160.
- 3.18 Flores Muñoz, Arnulfo, *Sexis, Divertidas y Abusadas*, No 26, p. 28.
- 3.19 Batres Pinedo, Sonia, *M/XX ZINE*, Ed. Vid, mensua, México, No 5, p. 20.
- 3.20 Morimoto, Yo; Utatane, Hiroyuki, *op. cit.*, Tomo 2, p. 62.
- 3.21 *Ibídem*, Tomo 1, p. 170.
- 3.22 *Ibídem*, Tomo 2, p. 160.

- 3.23 Gómez Trejo, José, *Nihon, mangazine*, Publicación Independiente, México, D.F., No. 1, p. 14.
- 3.24 Valiente Óscar, *Dragon Ball GT. La Revista Oficial*, Ed. Norma, mensual, España, # 11, p. 5
- 3.25 Curiel Fernando, *Op. cit.*, p. 171.
- 3.26 a 3.29 Morimoto, Yo; Utatane, Hiroyuki, *Op. cit.*, Tomo 1, p.98, 99, 4, 5 y 9.
- 3.30 Katsura, Masakazu, *Op. cit.*, p. 81.
- 3.31 a 3.38 Morimoto, Yo; Utatane, Hiroyuki, *Op. cit.*, p. 128, 130, 131, 53, 213, 204 y 159.
- 3.39 Martínez, Rafael, *Cammy X*, Trad. Raúl Martínez, Ed. Norma, Edición Especial, p. 11.
- 3.40 Katsura, Masakazu, *Op. cit.*, p. 67.
- 3.41 Morimoto, Yo; Utatane, Hiroyuki, *Op. cit.*, p. 158.
- 3.42 *Ibídem*, p. 196.
- 3.43 Flores Muñoz, Arnulfo, *Op. cit.*, No. 5, p. 20.
- 3.44 Morimoto, Yo; Utatane, Hiroyuki, *Op. cit.*, Tomo 3, p. 76 y 77.
- 3.45 González Fernández, Carlos, *Neko*, Ediciones Camaleón, mensual, España, #40, p. 43.
- 3.46 Morimoto, Yo; Utatane, Hiroyuki, *Op. cit.*, p. 160.
- 3.47 Flores Muñoz, Arnulfo, *Op. cit.*, No. 12, p. 19.
- 3.48 Osnaya, Ricardo, *Guía Básica de Dibujo*, Ejemplar de obsequio, p. 47-52.
- 3.49 a 3.51 Flores Muñoz, Arnulfo, *Op. cit.*, No. 5, p. 18.
- 3.52 a 3.57 Medina, Luis Ernesto, *Op. cit.*, p. 72 y 73.
- 3.58 Morimoto, Yo; Utatane, Hiroyuki, *Op. cit.*, Tomo 2, p. 162.
- 3.59 Katsura, Masakazu, *Op. cit.*, p. 81.
- 3.60 *Ibídem*.
- 3.61 Martínez, Rafael, *Neogénesis Evangelión*, Ed. Norma, mensual, España, No 2, p. 86.

APÉNDICE:

ÍNDICE DE AUTORES
GLOSARIO



ÍNDICE DE AUTORES

También los copos que crían
los pobres aldeanos contienen
en su frágil envoltura la inmensa
riqueza de mi país.

Tradiciones Japonesas

A continuación ofrezco unas minibiografías de consulta rápida para facilitar futuras referencias al lector. Resulta curioso que el tamaño de todas las fichas no sea el mismo, pero hay que considerar que no todos los autores son iguales y que la información que existe con respecto a ellos en ocasiones es muy escueta. Es obvio que no siempre dar a todos lo mismo es hacer justicia, aunque lo que se pretende con este apartado es familiarizar al leyente con el genio y la obra de algunas de las personas que han contribuido para crear el universo de papel que conocemos como historieta.

Akatsuka, Fujio. Nacido en 1935 en Manchuria (China), llegó a Japón después de la II Guerra Mundial consiguió dos empleos uno en una empresa química y otro como ayudante de Mitusuteru Yokoyama (creador de *Tetsujin 28go*), los cuales le proporcionaron el humor suficiente para sustentar su carrera como dibujante satírico. En 1955 debuta con *Arashio Kohete*, una serie de chicas que no tuvo demasiado éxito. Pasándose a la comedia, publica alguna serie de humor (*Hamacan*, 1958; *Osomatsukun*, 1962) alternando con títulos femeninos (*Himitsu no Akko Chan*, 1962, fue su mayor éxito en este género). Volcándose en el humor, Akatsuka comienza a enganchar un triunfo tras otro: *Otasukekun* (1963), *Shibire 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 dotó del sentido absurdo y la irreverencia que hoy siguen caracterizándole. Su trabajo, imbuido de agresividad y surrealismo, varió por completo la manera de hacer series cómicas, cuando la moda eran las historias largas de aventuras.

Ano, Hideaki. Nació el 22 de mayo de 1960 en la Prefectura de Yamaguchi. En 1981 conoce a sus amigos y compañeros de armas: Akai Takasami y Yamaga Hiroyuki quienes organizarían una pequeña exposición de Anime en su escuela, y más adelante fundarían su pequeña compañía Daicon

Film; pero no fue hasta la víspera de navidad de 1984 que se fundó lo que ahora conocemos como Gainax. En 1988 estrenan su proyecto más prometedor en ese entonces que sería *Top Wo Nera Gunbuster*. Después del éxito cosechado por *Gunbuster*, en 1990 Hideaki Anno dirige y coescribe *Fushigi no Umi no Nadia*, la cual ganó un premio a la mejor serie en el Animage Gran Orix. En 1991 se dio a conocer, *Otaku no Video*, la cual no será su obra más sobresaliente, pero vale la pena checarla, ya que en ella, Gainax se auto parodia. Pero la obra con la que se dieron a conocer, fue con la exitosa *Neogénesis Evangelion*, esta serie ya ha tomado un papel importante en la historia del anime e incluso se ha vuelto un culto fuera de Japón. Posteriormente Hideaki se dedicaría a dirigir una *Live Action* (serie interpretada por actores) llamada *Love and Pop*, la cual es un drama que trata sobre al prostitución en las estudiantes, que con tal de obtener lo último en la moda y las novedades, se prostituyen para obtener el dinero necesario para algunos artículos; la historia gira alrededor de una chica de 15 años quien quiere comprar un anillo muy caro. En esta serie Hideaki hace un gran trabajo con un tema bastante fuerte para nuestra sociedad, con una visión de una posible cruda realidad, con tal de prevenir a las jovencitas de no caer en este tipo de casos.

Araki, Hirohiko. Nacido en 1960, este dibujante es hoy una de las máximas figuras del cómic de aventuras japonesas, y uno de los autores favoritos de *Shonen Jump*, la revista estrella del mercado. Su estilo tiene un punto de caricaturesco y excesivo. *Baoh* y *La extravagante aventura de Jo Jo*, son algunos de sus títulos más reconocidos. *Jo Jo* incluye metamorfosis, poderes psíquicos y toneladas de acción.

Asamiya, Kia. Más que un dibujante, un ídolo adorado por una muchedumbre de lectores de ciencia-ficción musculosa y avanzada, Sus grandes éxitos han sido *Silent Mobius*, *Compiler* y *Gunhed*.

Bennett, James Gordon. 1795-1872. Periodista estadounidense: Nació en Escocia, pero emigró a Estados Unidos a los veinticuatro años. Realizó grandes aportaciones al periodismo norteamericano. Fundador del *Herald de Nueva York*, publicación que tenía la pretensión de conseguir "calidad literaria y artística" superior a la de sus predecesoras.

Bennet II, James Gordon. 1861-1918. Hijo del periodista del mismo nombre, nació en Estados Unidos. Se convirtió en el fundador del *Evening Telegram* y llevó al *Herald* (el periódico de su padre) a París y Londres por medio de ediciones internacionales diarias.

Bigot, George. 1860-1927. Procedente de Francia llegó a Japón en 1882 para enseñar arte en la Escuela de Oficiales del Ejército; se encariñó con el

país y se quedó a vivir ahí. Para 1887 publicó una revista llamada *Tobae*, en la cual se satirizaba el modo de vida japonés

Busch, Wilhem. 1892-1908. Escritor y dibujante alemán, nacido en Wiedensahl. Fue prosista importante, y su obra lírica, extraordinaria. Autor de *Max und Moritz*, *Hernach*, y muchas otras.

Blasco, Jesús. De origen español, nació en 1919, se dio a conocer en abril de 1935, cuando tenía dieciséis años, al publicar un primer dibujo de *Mickey*, pero es el tebeo *Pocholo* donde comenzó una colaboración semiprofesional (mientras continuaba sus estudios, al mismo tiempo dibujaba) para la revista *Bolicho* con la serie humorística *Cuto*, *Gurripato* y *Camarilla*, creando entonces el que habría de ser, en los años cuarenta, su personaje más famoso: *Cuto*. Posteriormente se convierte en el dibujante oficial de la revista.

Caniff, Milton. Nacido en 1907, estudio Bellas Artes y se diplomó en la Ohio State University, donde aprendió literatura dramática antes de dedicarse de lleno al comic; en 1934 incursionó con éxito en el mundo de la historieta al colaborar en el *Chicago Tribune - Daily News Syndicate* elaborando una serie de peripecias exóticas. El 22 de octubre, *Terry and the Pirates* veía la luz en los periódicos. Unos años antes, en 1932, Caniff hizo su primer historieta, *Dickie Dare*, inspirada en Robin Hood y sin éxito comercial.

Lo que más destaca en *Terry and the Pirates* fue el hallazgo, por parte de Caniff, de un estilo y un lenguaje en el que sabe aprovechar las tonalidades blanquinegras y una definición plástica de los rasgos más sobresalientes (a través del pincel) para llevar al papel una narrativa; tanto gráfica como literal que asume muchos elementos procedentes del cine. En 1942, comenzó a colaborar con el *Camp Newspaper Service*, organismo encargado de suministrar material a las revistas y boletines militares; en octubre de ese año aportó una versión de *Terry*, bajo el formato de una tira con periodicidad semanal, con características cómicas y autoconclusivas (es decir, no continuaba), donde Burma --la comparsa de *Terry and the Pirates*-- es la protagonista y Terry no aparece. En enero del cuarenta y tres, el sindicato obliga a Caniff a suprimir a Burma y a buscar un título diferente para su nueva serie. Así surgió *Miss Lace*, que posteriormente se convertiría en *Male Call* (llamada de macho.) Tras clausurar *Male Call* el 3 de marzo de 1946, Milton Caniff abandona *Terry and the Pirates* para poder estrenar *Steve Canyon*; historieta que le valió premios concedidos por la National Cartoonist Society, como el más destacado miembro. En 1964 obtuvo un reconocimiento de la Feria Mundial de Nueva York, que celebró además el "*Steve Canyon Day*". Al año siguiente fue galardonado con el *Goodwill Award* por su obra a favor de los mutilados, y

obtuvo el nombramiento de "Hombre del Año" de la New York Philanthropic League. A estas y otras nominaciones similares se suman numerosas condecoraciones de la Air Force. Incluso el propio Protagonista de *Steve Canyon* fue dado de alta, con su grado militar de ficción, en los archivos de la United States Air Force Reserve, donde su ficha numerada como AO-041-044, recoge todos los datos proporcionados por el comic. El primero de febrero de 1970, *Steve Canyon* deja de aparecer en los suplementos dominicales.

Capp, Al. Nacido en 1909, inició su tira cómica *Li'l Abner*, el 20 de agosto de 1934 para la United Featured Syndicate donde, de acuerdo con la política progresista de Roosevelt, Capp dirigía su crítica hacia la sociedad que no aceptaba avanzar el compás de los adelantos tecnológicos. El estilo gráfico de Capp es una caricatura muy detallista que otorga la sensación de que cuando se explica es veraz. Otra área de actividad de Capp está basada en la más pura fantasía, ya que trata de incorporar los extraños seres morfológicos de su invención, a la historieta, de esta manera surgen los *Shmoo*, los *mimikniks*, los *Kignies*, etc. Tales creaciones le facilitaban con métodos indirectos y simbólicos, la estructuración de un comic que criticaba al mundo circundante. Más tarde sería llamado para realizar *Abbie an'Slats*, pero él cedería la oportunidad a Raeburn Van Buren. Otra serie en la que participó fue *Joe Palooka*, donde se exponía el deseo de acceder a la riqueza y a la vida de la clase alta, mediante el triunfo en el boxeo.

En 1962, un Capp entristecido se dedica a parodiar a una generación que ignoraba sus aportaciones a favor del proceso ideológico. Para 1964 efectúa un acto enormemente significativo, pues consiguiendo la propiedad de su comic, rompía con el United Feature Syndicate y otorgaba su codiciada distribución al *Chicago Tribune-Daily New*. Afirmando su individualidad ideológica por encima de cualquier movimiento colectivo. Para 1977 *Li'l Abner* deja de aparecer y Capp prefiere reposar, clausurando una de las obras que presentó una batalla cotidiana a favor de los derechos humanos.

Chiba, Tetsuya. Nacido en 1939 Tetsuya Chiba es uno de los dibujantes estrella de los años setenta en el Japón y el mejor pagado de su momento. A lo largo de su carrera tocó muy variados temas, iniciándose en el comic para chicas para pasar posteriormente al género de acción y deportes para chicos. En este campo cosecharía muchos éxitos. Su debut se produce a los diecisiete años con una serie titulada *Fukushu no Samushiotoko* (*El Vengador Jorobado*). Siguen un buen número de historietas femeninas: *Odettojo no Niji* (1958), *Mama no Violin* (1959), *Rina* (1960).

Su producción es abundantísima, pero en ella cabe destacar algunos auténticos clásicos: *Chikaino Makyu* (pionera de las series de béisbol, 1961), *Harisuno Kaze (El torbellino de la Escuela Harisu, 1965)* y *Ashita no Joe* (legendaria serie de boxeo, 1968) son los más grandes.

CLAMP. Nanase Okawa, Mokona Apapa, Mikku Nekoi y Satsuki Igarachi son los miembros que conforman el estudio CLAMP y quienes poco a poco se han ganado el título de "Reinas del Shojo". El grupo fue creado originalmente en el mundo del doujinshi (o fanzine) donde sus miembros comenzaron a foguearse en las diversas técnicas de dibujo y en las formas de escribir, todo esto fue antes de lanzarse al ruedo profesional. El equipo logró sobresalir y en septiembre de 1989 debutó en la Editorial Wing Comic, con una de sus obras más famosas: *RG Veda*. Muy pronto el nombre de CLAMP se volvió sinónimo de historias exitosas, no sólo en papel sino en videos, series de televisión y hasta CD Roms y Juegos de video. Claro que hay que tomar en cuenta que lo que hace tan especial al grupo no es la cantidad de ventas, sino las cuatro mentes femeninas que hay detrás de las historias.

Nanase Okawa es la mente detrás de los argumentos, es decir, la guionista; Stusuki Igarashi, nacida en Kyoto, hace las veces de lectora de prueba; Mokona Apapa es la dibujante del grupo y Mikku Nekoi es la entintadora fondista de los dibujos de Mokona. Originalmente el grupo de las reinas del shojo manga contaba con la membresía de sus amigas dibujantes Tamayo Akiyama, Reeza Sei y Nanaso Sei, pero con el paso del tiempo, sólo las cuatro señoritas que conocemos en la actualidad trabajan bajo el sello de CLAMP. Entre sus obras más importantes se encuentran: *Shining Star* (1987); *RG Veda* (1989), *Please 20 Mask* (1990); *Tokyo Babylon* (1991); *Cluster* (1991); *Shin Shukaden* (1992); *Yukio Shou* (1992); *X* (1992); *Night Head* (1993); *Koi* (1993); *Hidarite* (1994); *Magic Knight Rayearth 1 y 2* (1994-6) *Miyukichan in Wonderland* (1995); *Person I Like* (1995); y *Card Captor Sakura* (1996).

Dirks, Rudolph. 1877-1968. De origen alemán, había iniciado su carrera en las revistas *Judge* y *Life*, donde por orden del director de las páginas cómicas del Journal, Rudolph Block se "refritea" a *Max y Moritz* del dibujante alemán Wilhem Busch, y crea a los gemelos *Hans y Fritz*, protagonistas del cómic *The Katzenjammer Kids* (que significa, literalmente, "aullido de gato"), serie que comienza el 12 de diciembre de 1896 en el suplemento del Journal. Dirks, que militó en la guerra de Cuba, abandonó temporalmente su participación en 1901 y pide en 1912 vacaciones para ir a París y dedicarse a la pintura. En 1915, tras unos pleitos judiciales con Hearst, rebautizó *The Katzenjammer Kids* como *Hans Und Fritz*, pero el 25 de agosto Dirks otorga la

denominación definitiva a su tira: *The Captain and the kids*. Dirks dejó su trabajo, para 1932, en manos de Bernard Dibble, y se incorporó de nuevo a este último en 1937. Su hijo John Dirks, comenzó a colaborar en *The Captain and the Kids* hacia 1946, tomó las riendas de la serie en 1958 y la firmó a partir de la muerte de su padre, diez años después.

Disney, Walt. 1901-166. El dibujante y director cinematográfico estadounidense, Walter Elias Disney, es el más grande creador de dibujos animados en la historia del séptimo arte. Formado en el campo de las artes comerciales, se orientó hacia la animación filmica y produjo en los años veinte *Alice in Cartoonland*; *Oswald the Rabbit* y, sobre todo, *Plaza Crazy*, donde apareció por primera vez el legendario *Mickey Mouse*. Poco a poco surgieron los múltiples personajes que contribuyeron a su celebridad, especialmente *Donald Duck*, *Goofy* y *Pluto*. Su obra, popularísima entre grandes y pequeños, ofrecía una interpretación delicada e imaginativa del mundo mágico del niño.

Doré, Gustave. 1832-1883. Ilustrador, grabador, pintor y escultor francés que se dio a conocer por sus caricaturas semanales en el periódico *Le Journal pour Rire*. Adquirió celebridad con sus ilustraciones de estilo teatral y macabro, a los *Contes drólatiques*, de Rabelais; al *Infierno*, de Dante; a la versión francesa de *Don Quijote*, de Cervantes; a la Biblia, al *Paraíso perdido*, de Milton; a las *Fábulas*, de La Fontaine, y a los *Cuentos*, de Perrault. Es también el autor de una escultura de Alejandro Duman (Padre).

Eisner, Will. Más que un dibujante es un ídolo del comic que se dio a conocer con su obra cumbre *The Spirit*, que es una historieta que gira en torno a un nuevo concepto de investigador, con el misterio de la doble identidad de los superhéroes en un contexto realista de la gran ciudad. *The Spirit* nació el 2 de julio de 1940 en un suplemento dominical patrocinado por Register and Tribune Syndicate. En 1941 el autor es llamado por el Ejército y las tiras diarias continúan a cargo de sus discípulos (Lou Fine y Jack Cole). Con la vuelta de Eisner a finales de 1945, se inicia el gran periodo de *The Spirit*. El lenguaje de la serie toma desde entonces una continua e inspirada exploración del lenguaje cinematográfico. De ahí surge una infinita gama de soluciones narrativas, tanto gráficas como literales, que van desde las acumulaciones analíticas de viñetas, pasando por contrastes de luz y angulaciones, hasta el uso de la cámara subjetiva que es utilizada en muchos pictogramas para captar lo que ve el personaje. La radio también tiene un papel trascendental en el estilo de Eisner, como lo indican la constante utilización de onomatopeyas sonoras, el dramatismo del silencio en las viñetas y las voces en off.

La gran ciudad, Central City (Nueva York), donde se centra la acción, no está contemplada a partir de su majestuosidad arquitectónica, sino a través de sus carencias sociológicas y de sus estratos ruinosos; de estos ámbitos brota una amplia galería de tipos marginales o esclavizados por el sistema. Las mujeres "fatales" del universo eisneriano se incorporan a diversos episodios, o hallan un destino trágico inmediato, aromatizado por la quiebra de valores tradicionales. Y en el seno de un mundo que envía niños hacia la delincuencia y quema a los dominados en beneficio de los dominantes, los propios protagonistas del comic (Spirit y el alcalde Dolan, verbigracia) reniegan de los aparatos de poder. Will Eisner pugna por una temática adulta, con una moral extendida a una amplia gama de matices y con el erotismo y la violencia en función del realismo; *The Spirit* es el testimonio de la descomposición ética de un mundo y la propuesta de un nuevo concepto del justiciero obrando por su cuenta; que lejos de aplicar la ley según un código personal, Spirit se interpone entre la dignidad del hombre y el institucionalizado abuso del poder.

Falk, Lee. Nació en 1905 y debutó en el mundo del comic en 1934 con su tira cómica titulada *Mandrake*, para la cual se usó él mismo como modelo para el protagonista. Dos años después creó a *El Fantasma*, un hombre enmascarado que usa sus facultades físicas para luchar contra sus enemigos. En la mezcla de poderes de *Mandrake* y de la extraña vestimenta de *El Fantasma*, junto con el incontralado ánimo de ambos por imponer justicia a su modo, se encuentra el antecedente de los superhéroes de los Comic Book.

Fleischer, Max. 1889-1979. Caricaturista y creador de dibujos animados estadounidense, nacido en Viena. En 1920 se unió a su hermano Ave (1894-1979) para producir series de dibujos animados de las cuales surgieron *Bety Boop* y *Popeye el marino*. Hicieron dos largos metrajés de los cuales tuvo éxito *Los Viajes de Gulliver*. En 1941 se separaron para dedicarse, Dave a producir dibujos animados en la Columbia; y Max a producir filmes para cine y televisión.

Foster, Hal ("Harold"). Nacido en Halifax, Canda, en 1892, Foster estudió dibujo en el Art Institute de Chicago, trabajando como ilustrador de catálogos de venta por correo. Se inició en 1929 con el comic *Tarzán*, donde se dedicó a seguir la tendencia del montaje narrativo secuencial que combinó con el realismo figurativo, de ahí que su trabajo destaque sensiblemente. Foster basó sus comics en el predominio pictórico, aunque no narrativo de las ilustraciones, y su total madurez artística fue tan lenta que no se produjo hasta meses después de haber abandonado *Tarzán* (en 1937) y estar realizando

Prince Valiant. Murió en la década de los ochentas, no sin antes haber recibido docenas de premios; hoy su historieta es una de las mejores (publicadas).

Fujio F. Fujiko. Fujio F. Fujiko es un seudónimo utilizado por dos profesionales que trabajan en colaboración: Hiroshi Fujimoto (nacido en 1933) y Moto Abiko (1934). Pertenecientes a la legión de artistas que, inspirados por *La nueva isla del Tesoro*, de Tezuka, 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 en *Manga Michi* (*EL camino del manga*). Pero la creación más popular de Fujio F. Fujiko es *Doraemon*, una serie infantil humorística protagonizada por un gato robot del futuro y un niño mezuino, torpe y con gafas.

Fujishima, Kosuke. Nació el siete de julio, en Chiba Japón. Después de graduarse de la preparatoria, obtuvo un trabajo como editor para la revista de comics *Puff*. Y se rumora que fue el responsable de realizar una parodia, en manga, llamada *X-pa no Yoko Chan*. Su debut como artista se fecha en 1986, cuando publica un reportaje en estilo comic, para la revista *Comic Morning*, sobre la realización de la serie de acción real: *Be Frère*.

En 1988 realizó un sketch cómico de cuatro viñetas, que daría principio a la serie de más éxito de Fujishima *Oh! My Godness*. Después de esto y por ahí de 1993, crea *Striker the Shining Star*, que se publicó en la revista *Afternoon*; esta historia es una burla a los estereotipos comunes del superhéroe americano.

Gould, Chester. Inspirado por la nueva política de Roosevelt, Gould se da a la tarea de crear un comic de corte policíaco, así es como nace en 1931 *Dick Tracy*, donde se mantiene un estilo del tipo caricatura que sirve para contar historias que no tiene nada de humorístico, pues Gould tiene un gusto especial por lo grotesco y lo horrible, además de una gran ironía para presentarlo. Tracy ingresaba a la policía como detective y su lucha contra el crimen se centra especialmente en la caza de hombres malos los cuales, misteriosamente fallecían uno tras otro antes de llegar a los tribunales. La caricatura tiene aquí únicamente una función expresiva: sirve para manifestar las personalidades con eficacia y rapidez. Los guiones de *Dick Tracy* son verdaderas obras de arte de sencillez y consecuencia, ya que no hay ni más ni menos de lo necesario para contar la situación. Otra historieta creada por Gould, en los cuarentas, es *Lester Gooch*. Lamentablemente este fantástico dibujante y guionista murió en 1977.

Grandville. Véase Isidore Gérard, Jean - Ignace.

Gray, Harold. 1894-1968. Crea en 1924 *Little Orphan Annie*, dibujada con recursos expresionistas para disimular su tosquedad gráfica, pero narrada con indiscutible talento; su obra presenta una agresiva defensa del capitalismo norteamericano.

Gyu, Jiro. Es uno de los más exitosos guionistas japoneses de comics adultos de los años setenta y ochenta. Dirigió un restaurante, y ha escrito un popularísimo comic basado en la gastronomía (*Ajihei*, en 1973) ha sido periodista y músico, y ha colaborado con el gran Fujio Akatsuka en Tateshi no (Kensaku, el carpintero) y ha escrito una serie porno tan popular que se publica en un periódico (Yauri Man-man, dibujada por Masamichi Yokoyama).

Hearst, William Randolph. 1863-1951. Periodista estadounidense. Nació en San Francisco, cursó estudios en Harvard. Considerado ejemplo de "periodismo amarillo" por sus enemigos, su actuación como propietario de una gran cadena de periódicos, entre los cuales se encuentran el *San Francisco Examiner*, *Boston American*, el *New York Journal* (que se inclinó hacia la falta de inhibiciones) y otros. Fue congresista, y aspiró a alcalde y gobernador de Nueva York, siendo derrotado. Uno de los más importantes personajes del periodismo en EE.UU.

Herriman, George. 1880-1941. Este caricaturista negro trabajó en el ámbito de los comics desde el mismo principio de siglo, habiendo lanzado series como *Lariat Pete*, *Major Ozone's Fresh Air Crusade*, *Rosy Posy Grandma's Girl* y *Bud Smith*. El 20 de junio de 1910 comenzó a publicar en el *Journal* una tira con periodicidad diaria, *Dingbat Family* que el 1 de agosto se rebautizaba como *The Family Upstairs*. En julio de 1911 apareció *Krazy Kat and Ignatz* la cual se difundió como una tira diaria y como página semanal; ésta es una animal-strip (tira con animal) con sus personajes, de diversas especies, asimilados al comportamiento humano.

Hirata, Hiroshi. Es uno de los más grandes artistas de *jidaimono* (comic histórico protagonizado por samurai o ninjas). Su estilo, detallado y truculento, y su afición por las historias frágiles y conmovedoras le han convertido en uno de los más imitados artistas de Japón. Nacido en 1937, debuta en el circuito de *kashibonya* (comics para librerías en el circuito de alquiler) en 1959, con *Aizo no Hissatsuken*, una breve historia de venganza. Este tema será uno de los más utilizados en sus violentas historias de samurai. Algunos de sus títulos de mayor renombre son:

Jaken Yaburetari (1959), *Tsunde ha kuzushi* (1961), *Hishu no Tachi* (1936), *Muso Ogidachi* (1963), *Soregahi Kojini Arazu* (1970) o *Kubidai Hikiukenin* (1973). Todas son sangrientas historias de espadas y rencores.

Hogart, Burne. El llamado "Miguel Ángel del Comic" nacido en 1911, era ya poseedor de una sólida cultura --y experiencia-- en el lenguaje de los comics, antes de convertirse en el sucesor de Harold Foster en la historieta de *Tarzán* en 1937. Su carrera se inició en *Tim Tyler's Luck*; para 1945 funda la School of Arts donde imparte un curso dividido en tres etapas (que casualmente fueron por las que él tuvo que atravesar): la realización de sí mismo, el desarrollo propio y la iluminación creadora.

Hogarth se descubre entre 1937 y 1940, llegando desde la inicial imitación fosteriana, hasta un estilo propio. En los cuarenta comienza una segunda fase caracterizada por el expresionismo de rostros y aptitudes, decorativismo del arte oriental, con el añadido de anatomías en violenta dinámica: las viñetas, ahora en tres tiras, absorben el espacio de más de un recuadro para componer amplias imágenes de contenido grandioso. En 1945 abandona *Tarzán* por dos años, y el 10 de agosto de 1947 regresa. Siguiendo sus propios consejos didácticos, inicia una etapa que podría calificarse de "iluminación creadora", donde la distorsión de los elementos contenidos en cada plano desvía la atención de la anécdota. El texto sin *ballons* es ya muy secundario ante la prodigiosa vitalidad que la narración icónica que hace uso de los recursos cinematográficos (movimientos de cámara que acentúan la rapidez de las escenas). No es extraño que Hogar, retirado de *Tarzán* y de los comics el 20 de agosto de 1950, limitará su regreso a los mismo, durante la década de los setenta a tan sólo una recapitulación de orígenes físicos psicológicos del personaje que lo consagró; en sus libros *Tarzan of Apes* (1972) y *Jungle Tales of Tarzan* (1976) realiza un armonioso y pacífico relato del otrora comic-novela.

Hojo, Tsukasa. Con veintidós años obtiene su primer gran éxito, *Cat's Eye*, y en 1985 rompe definitivamente con *City Hunter*. Tanto una serie como otra pertenecen al género policiaco. *Cat's Eye* está protagonizada por una atractiva ladrona, y *City Hunter* por un alocado detective privado. Hojo es un humorista al mismo tiempo que un dibujante de acción y su estilo le ha hecho merecedor de la devoción de los adolescentes.

Hokusai, Katsushika. 1760-1849. Durante su vida se consagró como el más famoso artista de *Ukiyo-e* (grabados impresos por el procedimiento de planchas de madera). Sus ilustraciones para libros, campo al que se dedicó con intensidad entre 1807 y 1809, se encuentran repletas de monstruos y violencia, lo cual le proporcionó una gran fama. En 1812 publica su primer manual de dibujo, y en 1814 aparece el primer volumen de su gran obra: *Hokusai Manga*, que constó de 15 volúmenes hasta su finalización en 1878, cuando el artista

llevaba casi treinta años de muerto, y era un compendio de toda la obra de Hokusai. Además, produjo obras como *Hyaku Monogatori* (Los cien cuentos, 1830) *Fugaku Hyakkei* (Cien escenas del Monte Fuji, 1834) o *Shokoku Meiko* (Famosas cantaretas en varias provincias, 1834) entre otras. Hokusai introdujo el nervio y el juego en el dibujo contemporáneo japonés, utilizando el ingenio y la creatividad. Su influencia sobre los artistas de ukiyo-e posteriores fue enorme, lógicamente, pero también dejó huella en el trabajo de los artistas occidentales 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.

Ikeda, Ryoko. Esta mujer, junto con Moto Hagio y Yumiko Oshina, es una de las primeras en ganarse una posición de éxito y prestigio dentro de la moderna industria del comic japonés, lo que la hace candidata al título honorífico de "madre fundadora del *manga*". Nacida en 1974, se inicia profesionalmente con veinte años, y en 1972 obtiene su monumental triunfo, *Berusaifu 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* (comic para chicas): ojos grandes, riqueza de decorados, vestuarios, además de mucho amor y romance. Ikeda, alcanza su otro éxito importante con *Orufeusu no Mado* (La ventana de Orfeo), una obra todavía más monumental, ambientada en la Revolución rusa.

Ikegami, Ryoichi. Nació en 1944 y con diecisiete años ya era profesional. Tras dibujar una versión japonesa de *Spiderman*, emprende una carrera fértil. Entre sus primeros títulos destacan *Aiue Boy* (guionizado por Kazuo Koike, uno de los más importantes guionistas japoneses) *Otokogumi* (1974, con guión de Tetsu Kariya). Crimen y maleantes se cuentan entre sus temas más repetidos. Su estilo, ya depurado y en plena posesión de sus artes como maestro, explota títulos como: *Mai, la chica con poderes* (con guión de Kazuya Kudo) y, especialmente, *Crying Freeman* (con guión de Kazuo Koike una vez más) y *Santuario* (guión de Sho Fumimura).

Ishimori, Shotaro. Nacido en 1938, es un artista que llega al comic arrastrado por el impulso vigorizante de Osamu Tezuka. Con dieciséis años debuta en Manga Shonen (una revista) con *Nikyu Tenshi* (Ángel de segunda clase). Tras su fracaso como escritor, imita el ejemplo de Tezuka y comienza a publicar historietas, principalmente de acción, aventuras y ciencia-ficción: *Kaiketsu Harimao* (1959), *Yureisen* (1960), *Mutant Sabu* (1961), *Shonen Domei*

(1962), *Genma Taisen* (1967). Pero la serie más importante de todas las que creó y por la que será recordado es el clásico *Cyborg 009* (1964), una variación del tema de éxito en su momento, el de robots súper poderosos.

Isidore Gérard, Jean-Ignace ("Grandville"). 1803-1847. De nacionalidad francesa, no fue un caricaturista en el sentido estricto de la palabra pues hizo incursiones en géneros no caricaturescos, en la crónica social, en los figurines y en la pintura; aunque no tuvo mucha suerte, desarrolló las posibilidades que ofrecían las nuevas técnicas gráficas. Publicó los libros *Los animales y Otro Mundo*, entre los más reconocidos.

Kane, Robert ("Bob"). Nació el 25 de octubre de 1917, en la ciudad de Nueva York; y radicó en los Ángeles California hasta su muerte en la década de los noventa. Su mayor creación es *Batman, el Hombre Murciélago*, que fue publicado por primera ocasión en Detective Comics, cuando el autor contaba apenas con 22 años y siguió trabajando en este personaje hasta 1966. Su autobiografía fue publicada en 1989 por la editorial Eclipse con el título *Batman and Me*. Otros de sus personajes fueron : *Ginger Sap* (1938), *Oscar the Gumshoe* (1930) y *Clip Carson*. Bob Kane es el creador de uno de los más singulares y exitosos personajes de la historia del comic, que le dio grandes ganancias económicas.

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* (con guiones de Kazuo Koeki), *Ashguine* y *Hunter*. La adaptación al cómic de *Street Fighter II*, un videojuego de peleas, que lo ha convertido en uno de los grandes nombres del género de acción.

Katsura, Masakazu. Katsura es una figura emergente en el panorama del comic japonés, gracias principalmente a *Video Girl Ai* con la que se hizo de fama. Su último trabajo, *DNA 2*, más decantado por la acción y los superpoderes que *Video Girl Ai*, lo consagra como estrella de los noventa.

Kawanabe, Gyosai. 1831-1889. Fue alumno de Utagawa desde los siete años y se convirtió en un caricaturista muy influyente.

Keaton, Russell. 1910-1945. Reconocido escritor e ilustrador, escribió en 1939 *Flyin Jenny*, pero unos años antes, en marzo de 1930, se convirtió en el dibujante del comic *Buck Rogers* al ayudar al *Dick Calkins* (quien siguió firmando las viñetas de Keaton)

King, Frank. 1883-1969. Publicó *Gasoline Alley* en la sección dominical *The Rectangle* Desde el 24 de noviembre de 1918. En agosto del 19 derivó en una edición diaria.

Kirby, Jack Dibujante nacido en 1917 y antigua estrella de la *Timely* donde creó al *Capitán América* en 1941, consiguió su gran éxito con el guionista Stan Lee (1922) y el comic *Fantastic Four*, serie aparecida el mes e noviembre de 1961; su siguiente creación fue *The Hulk* (1962), y era la historia sobre un científico transformado en un monstruo ultraforzudo. Lee y Kirby producían una tira tras otra en los años inmediatos. *Thor* (1962), donde un mito vikingo se trasplanta a la edad contemporánea; *The Avengers* (1963), un equipo de superhéroes liderados por el *Capitán América* desde 1964; *The X-Men* (1963), un grupo de mutantes y *Sargento Fury* (1963), donde relata las actividades de un coronel.

Durante estos años, el estilo de Kirby va ganando fuerza y precisión a medida que su trabajo se multiplica. Su carácter definitivo habría de acumular un gusto por las composiciones cúbicas que otorga grandezas pétreas y ferruginosas; además de conferir una brusquedad maciza a los rostros humanos. Todo ello provee el clima de dureza necesario para la violencia registrada en sus páginas, lo cual recuerda al estilo de Eisner, pues favorece una dinámica ruda y fogosa.

Kitazawa, Rakuten. 1876-1955. Tras un período de aprendizaje que incluye la pintura occidental, ingresó en la revista *Box of Curios* donde entró en contacto con el arte de la caricatura política. Después de eso consiguió un puesto en el suplemento dominical a color (a imitación de los americanos) del diario *Jiji Shinpou*. El suplemento se llamaba *Jiji Manga*, y fue así como la aplicación del término *manga* al comic se generalizó. Lógicamente, Kitazawa realizó numerosas caricaturas satíricas, pero lo que le convierte en pionero de la historieta son creaciones como *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (*El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokube*, 1902) que es la primera serie de comic japonés con personajes fijos, aunque todavía utilice textos a pie de viñeta en lugar de globos de diálogo. También dibujó otras series, siempre bajo la influencia de los autores americanos de principio de siglo, como R.F. Outcault (*Yellow Kid*, *Buster Brow*) o Rudolph Dirks (*The Katzenjammer Kids*). Además creó la primera revista cómica japonesa, *Tokyo Puck*.

Koike, Kazuo. Nacido en 1936, es no de los más importantes guionistas que ha dado Japón. Antiguo funcionario y jugador profesional de *mah jongg*, Koike debuta como guionista con veinticuatro años, 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 de koike aumenta de manera vertiginosa, hasta el punto que es capaz de levantar su propio imperio industrial, con un estudio profesional y una escuela de comic,

fundada en 1970, La *Gekgason Juku* (nombre de esta institución) goza de gran prestigio, y por ella han pasado figuras como Tetsuo Hara (creador de *El puño de la estrella del Norte*) y Rumiko Takahashi (creadora de *Ranma 1/2*).

El trabajo más conocido de Koike, es sin duda el realizado junto al gran dibujante Goseki Kojima, con quien colaboró en varias series de samurai. *Kozure Okami (Lobo y cachorro)*, una de las series más legendarias de todos los tiempos, es la obra magna de Koike y Kojima.

Kojima, Goseki. Nacido en 1928, pintaba bardas publicitarias tras acabar la escuela. Con veintidós años viaja a Tokio para convertirse en ilustrador, y se inicia en 1957 con *Onmitsu Yureijo*, con la cual se va ganando al público. Entre su obra de esta época abundan los relatos de fantasmas, y destaca *Chohen Dai Roman*. En 1967 inicia una nueva etapa, trabajando para el mercado del comic normal. Sin concesiones en el dibujo ni escrúpulos en el guión, Kojima se va labrando un nombre como maestro del *jidaimono*, con su obra maestra, la ya mencionada *Kozure Odami (Lobo y cachorro)* que es una historia sobre peleas samurai.

Kojima, Koo. Nacido en 1928, se convertiría en uno de los más brillantes caricaturistas de Japón. Kojima 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), *Ahiruga Oka 77* (1961), *Uchi no Kachan* (*Esposas japonesas*, 1966) y *Ano Eka Kun* (1975). Además, ha hecho ilustraciones, portadas para libros y revistas, y caricaturas sueltas.

Kudo, Kazuya. Activo guionista japonés desde 1975, nació en 1941, entre sus éxitos se encuentran : *Mai, la chica con poderes* dibujaba por Ryoichi Ideagami) 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.

Karumada, Masami. Este autor comenzó su trabajo como mangaka en 1974 para la revista Shuesha dentro de su sección Shonnen Jump. Su primer gran éxito fue *Ring ni Kakeru* (1977), que es la historia de un boxeador que forma un equipo de héroes que tienen que pelear para salvar el mundo. Ya por ahí de 1982, Masami tuvo su primer fracaso con *Fuma No Kojiro*, que se desarrollaba en un mundo plagado por ninjas. Entre diciembre de 1985 y diciembre de 1991 escribió y dibujó su manga más famoso: *Saint Seiya*, (*Los Caballeros del Zodiaco*) que fue un súper éxito que dio a conocer su nombre en el mundo. Con *Silent Knight*, que tenía el estilo de su serie anterior, Kurumada

tuvo otro fracaso. Además de dedicarse a escribir mangas para adolescentes, también dibujó una publicación para adultos: *Akane-iro no Kaza*. Ya para 1994, y habiendo dejado Shueisha, Masami dibuja BT'X. Cabe destacar la increíble imaginación, de este mangaka, para diseñar armaduras.

Kuwara, Jiro. Nacido en 1935 en Osaka, Publica su primera serie con trece años (*kaiki Seidan*, aventura den ciencia-ficción inspirada por el trabajo de Osamu Tezuka). A los quince es ya todo un veterano que tiene su segundo título en el mercado (*Daihikyo*). Especializándose en la ciencia-ficción y las aventuras con trasfondo detectivesco, Kuwata desarrolla a partir de este momento dos de sus series más importantes: *Gekko Kammen* (1958, *La Máscara de la Luna*) y *8-Man* (1963). Tanto uno como otro comic, sirvieron de modelo a numerosos personajes.

Manabe, Joji. Nació en 1964 y es uno de los primeros autores japoneses en introducirse en Estados Unidos, por medio de su título *Outlandera*. Otras de sus obras son: *Capricorn*, *Caravan Kidd*, *Dora Kun*.

Matsumoto, Akira ("Reiji"). Es uno de los maestros del comic japonés en lo tocante a la ciencia-ficción. Nació en 1938 y con dieciséis años publicó un título, *Mitsubahci no Boken* (*Aventuras de una abeja*) en la revista Manga Shonen. Terminados los estudios, Matsumoto se convierte definitivamente en profesional, iniciándose en una serie de chicas: *Kuroi Hanabira* (*Pétalo Negro*, 1957) y para 1965 comienza a usar su seudónimo: "Reiji", que significa guerrero zero. Prueba con el género bélico (*Zero Pilot*, 1962), el western (*Gohikino Yojimno*, 1962; *Gun Frontier*, 1972), más series femeninas (*Sino Taiko*, 1967) y, con más insistencia, la ciencia-ficción (*Denko Ozma*, 1961; *Sexaroid* y *Kosoku Esper*, ambas en 1968; *Mistery Eve*, 1970). En 1971 obtiene un resonante éxito con otro giro inesperado en su carrera: *Otoko Oidon*, que 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. Su consagración como uno de los grandes enormes de la historia del manga le llega al enlazar varios triunfos en ciencia-ficción a mediados de los años setenta: *Uchu Senkan Yamato* (*Navío espacial de combate Yamato*, 1974), *Capitán Harlock, Expreso galáctico 999* (1976) y *La reina de los mil años*. Reiji Matsumoto es un autor de enorme talento que ha contribuido a la iconografía característica del comic japonés actual, gracias, entre otras cosas, a su dominio de los diseños de maquinarias.

McCay, Winsor. 1869-1934. McCay aprendió dibujo de un especialista en teoría de la perspectiva; luego trabajó en la decoración para escenarios de

grandes espectáculos; finalmente, y a raíz de tal profesión, estuvo muy vinculado al ámbito circense. Todo repercute en su obra cumbre, *Little Nemo in Slumberland*, que se alza como una esforzada pionera de los comics de ficción fantásticas y cuyo carácter onírico alberga, en el amplio formato de las páginas el *Herald*, un complejo tratamiento arquitectónico, plagado de angulaciones muy avanzadas para la época; también están presentes notorias referencias al circo, tanto en la figuración humana con el Art Nouveau, confiriéndole a su tira un carácter de unidad pictórica sumamente atractiva para la esmerada educación de los seguidores del diario. El 3 de abril de 1911, la jurisprudencia obliga a McCay a cambiarle el título a *In the Land of Wonderful Dreams* debido a unos problemas con Hearst.

McManus, George. 1884-1954. Siguiendo la tradición implantada por McCay y Outcault, creó *Bringing up Father* (*Educando a papá*) en el *Word*. Para 1912 se cambió con Hearst, rebautizando la serie (de manera obligada) como *Their Only Child*. Anteriormente había hecho *The Newlyweds* en 1904 en el *Word*, retitulada como *The Newlyweds and his Baby* y continuada por otros dibujantes. El 13 de febrero de 1916, McManus reemplazaría su serie por otra tira familiar dominical: *The Whole Booming Family*.

Miyazaki, Hayao. Nacido en 1941 en la ciudad de Tokio, comenzó su carrera como animador en Toei en 1963 casi después de graduarse en Economía, gracias a su increíble habilidad para dibujar. Su primera serie a dirigir fue *Conan el niño del futuro* (1978); en 1979 deja Nipon Animation para pasar a Tokio Movie Sinsha donde dirige su primera película, *Lupin III*, en ese mismo año comenzó a escribir *Kaza no Tani no Nausica*, su obra más importante hasta el momento. En 1977 crea a *Heidi, la niña de los alpes* y para 1985 funda estudio Ghli, compañía que ha realizado famosas películas como *Tatari no Totoro*, *Tenku no Shiru*, *Laputa*, *Mimi Wo sumaseba*, *Ironman 28*, etc. Las películas de Miyasaki demuestran un grado de optimismo, él afirma que le gusta hacer películas que hagan pensar a la gente como deberían ser las cosas. Muchas de sus cintas están dirigidas a los niños, pues le agrada que los jóvenes vean el mundo positivamente y tengan esperanza en el futuro. Miyasaki regularmente muestra en sus historias la fortaleza del ser humano para salir adelante ante cualquier adversidad, aparte de que le encanta incluir escenas aéreas de aeroplanos antiguos.

Mizuki, Shigeru. Nació en 1924 y se inició en 1957 publicando su primera serie, *Rocket Man*; los temas tétricos, lo oculto y lo sobrenatural dominan su producción: *Yurei Ikka* (*La familia fantasma*, 1959, que ya incluía a su personaje más famosos: Kitaro), *Kappa no Sanpei* (una historia de

monstruos, 1963), *Akumakun* (1964). En 1965, y ya que en *Shonen*, una revista de circulación general, retoma al Kitaro de la familia fantasma para *Hakaba no Kitaro* (*Kitaro de la tumba*). Es su creación más famosa, con un siniestro jovencuelo que se enfrenta a criaturas infernales en defensa de la humanidad. Otras obras suyas son *Mammoth Flower* (1965) y *Renkin Jutsu* (1967). Con una mirada oblicua sobre la realidad, sus páginas tiene una cierta ironía y extrañeza que le sitúan en un estilo de caricatura y algo de densidad macabra que mezclados provocan en el lector una inquieta y gratificante lectura.

Mizushima, Shinji. Nacido en 1939, es uno de los grandes dibujantes de comics de béisbol. A los veinte años debuta en el negocio viñetero con *Ore wa Yaru* (*Te mataré*, 1959), *Thrill o Ajiwan Otoko* (*El hombre que ansiaba emociones*, 1960) y *Heno Heno Moheji* (1963). En 1965 llega a la gloria del mercado de revistas para venta al público con títulos sobre béisbol: *Ace no Joken*, *Otoko Doahou Koushien*, *Abusan* y la joya de la corona: *Dokaben*, que inicia en 1972 y que hizo de Mizushima un millonario que disfruta con lo que hace, pues es un gran aficionado al béisbol.

Nagai, Go. El año de su llegada al planeta es 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*), pero un par de años después se independiza y comienza a labrar lo que se convertiría en un lucrativo imperio comercial. Amasando dinero y una cierta reputación, Nagai crea la *Dynamic Production* entre las obras que le valieron la fama a este autor se encuentran: *Harenchi Gakuen* (*La escuela indecente*, 1968), *Devilman* (1972), *Mazinger Z* (1972) y *Cutey Honey* (1973). A sus facetas de creador de talento recio y hombre de negocios, Nagai une la de reanimador del medio pues sus series han contribuido a romper tabúes y fronteras en lo referente al sexo, por la indecencia o la truculencia que admite en sus historietas para jóvenes.

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 profesionalmente. Tardó un año para debutar. Dotado de una sólida base de dibujante comercial (trabajó como animador para la Mushi Productions), decidió dedicarse a contar historias distintas. *La triste historia de un dibujante* (1961), *Futen* (la vida de unos hippies japoneses, (1967), *Minwa* (adaptación de cuentos tradicionales japoneses, 1968), *Jóvenes* (1968) y *Doyo Sanbusaku* (1971), estos comics le convirtieron, por así decirlo en portavoz de los vientos renovadores de los años sesenta. *La triste historia de un dibujante*

y *Futen* lo convierten en un hábil cronista de esa parte de la vida que no acostumbra aparecer en las historietas, ni en las de Occidente ni en las de Oriente.

Nakazawa, Keiji. Nació en 1939, y seis años después le tocó vivir una experiencia única: la caída de la bomba atómica en Hiroshima. Lógicamente, cuando se desarrolló como artista tuvo mucho que decir al respecto. Su discurso sobre el asunto es *Gen descalzo*, que inicia su publicación en 1973 en *Shonen Jump*. La serie narra, a través de la figura del niño Gen Nakaoka, las vivencias de Nakazawa relacionadas con la caída de la bomba, la supervivencia, el espíritu y la voluntad de salir adelante. Con *Shigoto no Uta (Oda al trabajo)*, desarrolla el tema de unos muchachitos trabajadores que vencen a la adversidad gracias a su optimismo.

Nowlan, Philip. Fue el escritor de la novela *Buck Rogers 2429 A. D.* de la que más tarde se haría un comic titulado *Buck Rogers*. John Dille, propietario de la agencia distribuidora, escribió los guiones para llevar la novela hacia el formato de historieta. Nowlan aportó su imaginación anticipadora, sin encontrar una transposición adecuada de los poco imponentes artefactos futuristas que se dibujaron para la tira.

Otomo, Katsuhiro. Nació en abril de 1954, y antes de los veinte años ya estaba publicando profesionalmente. Su primer éxito es un título de ciencia-ficción, *Fireball*. En *Domu* (Pesadillas) presagia lo que será su obra maestra, hasta el momento: *Akira* (1982), un comic que trata sobre pandillas urbanas de jóvenes desquiciados, vastos paisajes de la ciudad degradada, niños con poderes psíquicos devastadores y enfrentamientos cataclísmicos entre fuerza descomunales. Otomo también tiene vocación cinematográfica (*Akira* fue dirigida por él) y escribe guiones ilustrados por dibujantes, como *La leyenda de Madre Sara* (dibujada por Takumi Nagashu) o *¡Qué horror de apartamento!* (dibujado por Satoshi Kon). Es durante este periodo que Otomo participa en algunos proyectos de anime, como son: *Genma Taisen (Harmagedon)* en 1983. Otros trabajos de este autor son: *Opening and Ending*, *Roujin Z*, *Spriggan* y *Steam Boy*.

Outcalt, Richard Felton. 1863-1928. Antes de darse a conocer con su tira cómica conocida como *The Yellow Kid (Golfillo Amarillo, 1895)*, había colaborado en las revistas *Judge* y *Life*, sentando las bases para su carrera posterior. Outcalt, cuya verdadera vocación era la de pintor, se hizo de mala fama al dibujar para el sensacionalista periódico Hearst, y terminó por trabajar con Bennett II; en 1901, creó una serie caricaturesca y racista sobre un negrito, *Poor Li'Mose*, pero realmente alcanzaría el triunfo comercial el 4 de

mayo de 1902, con Buster Brow. El 31 de diciembre de 1905, aceptó una nueva oferta de Hearst y abandonó el Herald; lo cual originó un juicio sobre su obra, en el cual se le autorizó producir episodios de *Buster Brow* para Hearst. Las series de Outcault originaron la creación de un género denominado *Kid-strip* o "series con niño".

Picasso, Pablo. 1881-1973. Pintor, grabador, escultor, ceramista y escritor español cuyo verdadero nombre era Pablo Ruiz y Picasso. Fundador del *cubismo*, fue también el creador más prodigioso y la figura más decisiva del arte en el siglo XX. Nació en Malaga; murió en Mougins, Francia. Estudió en La Lonja y en la Academia de Bellas Artes de San Fernando, En Madrid.

Pulitzer, Joseph. 1847-1911. Periodista estadounidense. Nació en Mako, Hungría. Reportero de periódicos de lengua alemana, fue miembro de la Asamblea Legislativa de Missouri y vocero del aspirante presidencial Greeley en 1872. Fundó el Dispatch, de St. Louis; el New York World (donde se mostraba un agrado hacia la crítica política) y otros periódicos. Miembro del Congreso de 1885. Dedicó parte de su herencia a la Universidad de Columbia para el estudio el periodismo y en honor a él se estableció el famoso premio Pulitzer, que es uno de los mayores galardones para el periodismo, las letras y las artes en Estados Unidos.

Raymon, Alexander Gillespie ("Alex Raymond"). 1909-1956. En 1933 Joe Connolly, dirigente de la King Features Syndicate, convocó a un concurso para crear tres historietas de acción: una de selva una de ciencia ficción y una policiaca. El vencedor fue Alexander Gillespie Raymond. A partir de entonces se aseguro un lugar dentro de la historia del comic al seguir el estilo del realismo visual. Tras el éxito de sus series *Jungle Jim*, *Secret Agent X-9* y *Flash Gordon*, Raymond lanza al mercado *Rip Kirby* (1946), una historia sobre un veterano de guerra, que se dedica a ejercer de detective privado; aquí la evolución gráfica del autor se debe a su necesidad de narrar problemáticas de intriga sentimental en ambientes refinados. Siguiendo la línea del realismo visual, Raymond revela una elegancia y una inventiva que obligan a lamentar su prematura muerte en la década de los cincuenta.

Saito, Takao. Nació en 1936 en Osaka, Su carrera se inicia cuando triunfa con series de acción: *Taifu Goro* (1960), *Bugei Kikou* (1962), *Muyonosuke* (historia de un luchador profesional) y una adaptación sobre James Bond titulada, obviamente, *007* (1965). Su gran éxito, *Golgo 13*, debuta en 1969 en *Big Comic*. Golgo es un asesino a sueldo impasible e implacable, que sirve a cualquier patrón por el precio justo y vive violentas aventuras en los

cuatro confines del planeta. Esta obra sirvió de inspiración para numerosas obras posteriores.

Segar, Elzie Crister. 1894-1938. Sus creaciones poseen un agresivo contenido satírico en contra de las instituciones fundamentales de la sociedad burguesa y de los valores morales protegido en nombre del puritanismo. Sus primeros trabajos fueron realizados con Hearst en *Thimble Theater* (un suplemento del Journal) en 1919, donde hacía alusión a la intriga desarrollada con varios personajes caricaturescos: entre ellos, no se contaba aún *Popeye*, pero sí Olive (*Rosario*) y su novio entonces *Ham Gravy*. En 1920 publicaron su trabajo conocido como *The Five Fifteen*. En la segunda mitad de la década de los veinte Segar nos presenta la historia de dos maridos de enana estatura (*Sappo* y *Castor Oyl*) que se hallan casados con dos mujeres de gigantesca constitución que presenta una belleza estilizada. En enero de 1929 hace su primera aparición *Popeye*, un marino tuerto (de ahí el nombre, aludiendo a la unión de "pop" chasquido, y "eye" ojo); pero en un principio era un personaje perezoso y cobarde que no adquiriría su carácter invencible hasta julio de 1930, cuando Segar le proporciona un talismán mágico que lo hace invencible (espinacas). Con la crisis económica del país, *Thimble Theater* empieza a adquirir una condición testimonial y el estilo de Segar logra una rotunda expresividad clásica.

El hecho de que *Popeye* y su padre lleguen a golpear de vez en cuando a los policías, nos muestra el desprecio que Segar siente hacia los ostentadores del poder económico, y su aversión hacia las instituciones sociales que los protegen. Pero es, sobre todo, a la familia lo que este autor denigra de forma constante, pues si ya de por sí el noviazgo entre Olive y popeye es ya una burla, en 1932 se convierte en algo mucho más chusco cuando *Popeye* abre una caja remitida por un desconocido, y ve emerge de ella a Cocoliso y exclama ante el asombro de los presentes que conocen su odio al matrimonio: "¡Yo siempre desee un bebé!". En lo que Segar deposita su fe es en la aventura, ya que con una facilidad asombrosa, los miembros del clan de *Popeye* se lanzan a las más disparatadas expediciones; entonces un mágico lirismo ilumina el lenguaje de *Thimble Theater*.

Shirato, Sanpei. Nació en 1932 en Tokio, hijo de un artista proletario. Debuta en el mercado de los comics en 1957 con títulos que hacen alusión a las historias de ninjas: *Ninja Bugeicho* (1959), *Kaze no Ishimaru* (1960) *Sasuke* (1961), *Kamui* (1964) y *Tsuri* (*Pesca*, 1967; las series de pesca son todo un mundo en Japón). Shirato ofrece acción e intensidad descarnada en sus obras, además de precisas reconstrucciones de ambientes históricos.

Shirow, Masamune. Shirow (este nombre es un seudónimo), nació en 1961 y se dio a conocer con su serie *Black Magic* (1983) cuando aún era profesor de instituto. Sus famosos títulos posteriores han sido publicados por una pequeña editorial en Osaka, Seishisha. Shirow da la sensación de dibujar lo que le place y porque le place. Sus obras más importantes son: *Applesed*, *Dominion*, *Orion* y *Patrulla Espacial Ghost*. A su favor se encuentra su buen ojo para el diseño de maquinarias sorprendentes y de hermosas mozelas, un dibujo fluido, de querencia occidental y tan sólido en lo real como en la caricatura. Pero incluso sus más grandes admiradores se las ven negras al enfrentarse a sus argumentos que, mezclan religión, ecología, tecnología, ciencia, cibernética, magia y filosofía.

Shuster, Joe. 1914-1992. Nació en Toronto Canadá; ayudó al guionista Jerry Siegel para dar forma al personaje que habría de transformarse en *Superman*. En 1933 cedieron los derechos de autor a la National Periodical Publications, que era el nombre en aquel entonces de la actual *DC Comics*, por tan sólo 15 dólares semanales como guionistas y dibujantes de esa compañía. No imaginaban lo que iban a perder.

Siegel, Jerry. 1914-1996. Nace en Cleveland; junto con Joe Shuster se convirtió en el creador de *Superman*, el cual crea en 1933 dentro de una historia llamada *The Reign of the Superman* donde el super hombre aparece como villano, pero Siegel piensa rápidamente en crear a *Superman* como un héroe y llevarlo a los sindicatos, aunque sin éxito; fue entonces cuando Max C. Gaines, un manager, condujo la serie hasta el ámbito de los *comics books*. Ciento treinta dólares se les pagó por su primer trabajo, y quedaron tan contentos de que por fin se publicara, que poco tiempo después cedieron los derechos de autor a lo que actualmente es la DC Comics. Al principio no salía *Superman* en las portadas de *Action Comics*, hasta que en 1938, (posteriormente a que Siegel y Shuster replantearan el concepto original), los responsables de la editorial se percataron de que los niños compraban la revista exclusivamente por el hombre de acero, por lo que en verano de ese año lo utilizaron para ocupar la página central de la revista, el cual sería el número uno de la serie que continua hasta nuestros días.

Sonoyama, Shunji. Sonoyama es el ejemplo de que no hace falta pintar la capilla Sixtina en cada viñeta para ser un gran dibujante. Nacido en 1935, desarrolla una activa carrera como humorista gráfico en la prensa, al hacer una sátira sobre un pobre padre de familia que sufre la vida en la ofician (*Hana no Kakaricho*, 1969). Su estilo aprovecha el tema de los personajes primitivos y los paisajes prehistóricos, que vienen a ser una buena forma de dejar en evidencia

al mundo de máquinas y ruina 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.

Sterret, Cliff. 1883-1964. Su obra *Polly and Her Pals*, comenzó el 4 de diciembre de 1912, y trata sobre una chica que quiere vivir su vida de una manera moderna, llamándose en un principio *Positive Polly* y un mes más tarde, adquiere su título definitivo, *Polly and Her Pals*. Hasta 1925, la serie lleva una doble vida, siendo una tira familiar los días laborales y, por lo común, una *girl-strip* los domingos.

Sullivan, Pat. De origen australiano, se instaló en New York donde trabajó en la *Paramount Magazine*, una revista filmada en la que su principal obra, *Félix el Gato* despegó en 1917. Del cine de dibujos animados, Félix fue adaptado al formato de cómic en 1923 a cargo del dibujante Otto Messmer. La serie (y la película) tenía a un minino como protagonista, el cual hablaba o pensaba en voz alta cuando no había nadie a su alrededor; era perseguido por el infortunio, pero poseedor de un ilimitado optimismo y de una fantasiosa imaginación. Sullivan mantuvo a Félix personalmente hasta su muerte en 1933; no obstante, el gato pasó a otras manos perdiendo como suele ocurrir en casos parecidos, gran parte de su frescura y originalidad.

Takada, Yuzo. Nacido en 1963, debutó a los veinte años, y tras irse puliendo con diferentes series, cortas y largas, en solitario o con otros guionistas, 1987 inicia la publicación de la obra que le ha hecho conocido en todo el mundo: *Sazan Eyes* (*3 por 3 ojos*), cuya obra está llena de sentimentalismos indecisos, ternura, sangre, violencia, mitología, demonología y diversión. Con *Semilla Azul* termina su ascenso al estrellato.

Takahashi, Rumiko. Rumiko nació en 1957, se formó en la "universidad de la historieta" del autor Kazuo Koike y su carrera ha ascendido descomunadamente desde que estrena *Urusei Yatusura* (*Lamu*, 1979). Desde ese momento hasta ahora ha publicado otras dos obras de tamaño considerable, *Juliette Je T'Aime*, *Ranma ½*, *El mundo de Rumiko*, *El Evangelio de Una Libra*, entre otras. Gran dibujante y guionista ingeniosa con oficio, sus series primero cautivan y luego esclavizan dulcemente al lector.

Takahashi posee una habilidad premeditada para crear personajes y el don para darles personalidad. Takahashi se enfrenta a su profesión más con las mañas de un oficio que con las vanidades de un arte. *Lamu* es una comedia desmedida sobre una alienígena que persigue a un ruín estudiante. En *Ranma ½*

retoma el viejo personaje de sexualidad ambigua que tan a menudo se pueden ver en el comic japonés y lo sumerge en un escenario de individuos extravagantes que no pertenecen a la cultura literaria ni cinematográfica, sino a la tradición cultural de la viñeta japonesa. Sigue siendo una comedia, pero más refinada que *Lamu. Maison Ikkoku* es otra serie de humor, pero es principalmente una novela sentimental, y presenta una singularidad, no hay poderes sobrehumanos, no hay peleas, no hay disparos, no hay sexo, no hay robots, no hay ninguno de esos elementos fantásticos o ficticios que, solos o en combinación, aparecen en el resto de lo que se ha visto en nuestro país.

Otra de las series que la han hecho famosa ha sido la *Saga de las Sirenas* (*Mermaid's Forest*, *Mermaid's Scar* y *Mermaid's Promise*), donde podemos apreciar que cuando Rumiko se propone hacer una historia de terror, en verdad lo hace, en este trabajo expone su concepto de inmortalidad. Por lo demás, para comprender porqué a Rumiko se le considera la *Reina del Manga* tendrán que ver sus demás obras y así, tal vez, compartir la opinión de millones de aficionados.

Takeuchi, Naoko. Ha sido sin duda una de las mangakas más sobresalientes de los noventas, gracias a su famosa obra *Bishoujo Senshi Sailor Moon*. Naoko nació el 15 de marzo de 1967 en la ciudad de Kofu; ella es graduada de la Universidad de Química de Kyoritsu. En 1986 ganó dos premios en el concurso que organiza la revista *Nakayoshi* para nuevos artistas, con su obra *Love Call*. Otras de sus obras que le dieron éxito fueron *Chocolate Shistmas*, *Miss Rain*, *Ma-ri-ah* y *The Charry Project*. Pero sin lugar a dudas en 1991 marca un gran año para Naoko ya que en ese mismo año dio a luz a *Sailor V*, en la edición de verano de la revista *Run Run*, una publicación hermana de la revista *Nakayoshi*, que dio paso a su gran éxito, titulada *Bishoujo Sailor Moon*, la cual le ha generado grandes ingresos económicos, y que apareció al aire el 6 de marzo de 1992, en donde ella ha escrito algunas canciones que aparecen dentro de la misma. Como dato curioso les puedo decir que Naoko se considera a sí misma en su personalidad, una *Serena Tsukino* (el personaje principal de obra *Sailor Moon*) actualmente reside en Azubu Juban en Tokio, en donde se supone que viven *Sailor moon* y sus amigas.

Tanaka, Masashi. Nació en 1962, y tras una carrera rápida en diferentes títulos para la editorial Kodansha, Tanaka acierta con el sueño de todo dibujante: crear un personaje explotable. Su creación es un pequeño tiranosaurio que se mueve en paisajes contemporáneos, enfrentándose a todo género de bestias (tiburones, osos, leones, castores, garpatas, etc.) con muy mal carácter. *Gon*, que así es el título de la serie y el nombre de la criatura,

comienza su aparición en 1991, pero su ritmo de publicación es más lento que el habitual en Japón, debido a que Tanaka dibuja cuidadosamente, en solitario y sin ayudantes. A cambio de su dibujo denso, *Gon* ofrece la experiencia de una lectura mínima, pues carece de texto, globos o cualquier clase de diálogos (no hay seres humanos, y ya sabemos que los animales no hablan).

Taniguchi, Jiro. Nacido en 1947, desde mediado de los setenta colabora con el guionista Natsuo Sekikawa, con quien realizó algunos trabajos de corte policíaco, como *Hotel Harbour View*. Taniguchi exagera el sentido del tiempo muerto y las pausas expectativas que tan frecuentemente se hallan en la narrativa viñetera japonesa. Entre sus trabajos más destacados nos encontramos con: *El paseante*.

Terasawa, Buichi. Antiguo colaborador de Osamu Tezuka, Terasawa ha desarrollado una polifacética carrera desde los años setenta, ha abarcado los géneros del comic, la animación y los videojuegos. Nacido en 1955, se dedica al comic, como sustituto de su pasión por el cine. Su título más importante es *Investigador Privado Gokú*

Tezuka, Osamu. Ha sido uno de los dibujantes de comics más influyentes de la historia, junto a Hergé y Jack Kirby. Tezuka nació en 1928 en Osaka. Mientras estudiaba medicina en la Universidad, pública su primera serie, *Machan no Nikkicho (El diario de Machan)*. Sin embargo, el auténtico punto de partida de su carrera es *Shin Takarajima (La nueva isla del Tesoro, 1947)*, que se publicó como libro rojo, o sea una forma económica de cómic, y que vendió 4.000 copias, dándole a su autor fama nacional. Probablemente pocos comics han despertado tanta fascinación como éste. A partir de entonces su pluma y su imaginación fueron los responsables del uso de los ojos grandes del manga en el género shojo (para chicas); también le debemos el género para adultos (hentai), el género de terror, la ciencia-ficción, los mechas (robots) y otras muchas vertientes del manga: *Lost World* (ciencia-ficción, 1948); *Metropolis* (ciencia-ficción, 1949); *Jungle Tatei* (animales, 1950); *Atom Taishi* (después llamado *Astroboy*, un superhéroe robótico, 1951); *Ribon no Kishi* (femenino, 1953); *Lemon Kid* (western, 1953); *Ogon no Trunk* (1957); *Majin Garon* (1959); *Vampire* (horror, 1966) *Om-Man* (1959); *Capitan Ken* (1960); *Big X* (1963); *W 3* (1965, todas estas eran de ciencia-ficción); *Boku no Son Goku* (leyenda); *Hinotori (Fénix, género mitológico, 1967)*; *Dororo* (histórica, 1967) *Buda* (hagiografía, 1972); *Black Jack* (intigra médica, 1973) son sólo algunas de las más recordadas. Tezuka fue el primero en usar ideas espirituales y religiosas en le manga; fue el primero en matar a sus personajes; el primero en mezclar los personajes cómicos con los dramáticos y el primero

que se dio cuenta que el repetir un par de personajes de una historia en otra, como si fueran actores y no dibujos, eran del agrado de lectores.

En 1961 Tetzuka funda *Mushi Productions*, y adapta a series de dibujos animados muchas de sus creaciones más famosas, *Jungle Tatei (El emperador de la Jungla Kimba, el León Blanco)*, en 1965, será la primera en color. Considerado el único e indiscutible *manga no kamisama* (dios del manga), Tezuka murió en 1989. Desde su debut a los 18 años, hasta su muerte a los 61, jamás dejó de trabajar. Sus últimas palabras fueron: "voy al cuarto de al lado a trabajar. Déjenme trabajar". Ningún dibujante ha tenido una obra tan extensa y variada como él, ni tampoco una visión tan revolucionaria.

Cuantificar la importancia de Tezuka en el comic japonés es imposible. Influyó en aspectos artísticos (tanto en la forma como en los temas) que siguen hoy vigentes, pero también influyó en aspectos industriales, especialmente al activar el negocio de la animación relacionada con la historieta. Precisamente su primera pasión fue la cinematografía, y su admiración por las películas de Disney dejó huella en su estilo, tanto gráfica como narrativamente. La generación que se inspiró en su ejemplo (Akatsuka, Ishimori, Fujio F. Fujiko, Saito y Matsumoto) es la que acabó de definir el rostro del manga moderno, y la mayoría de los dibujantes actuales son alumnos de ellos y así, indirectamente, de Tezuka. Sus obras más importantes son *Jungle Tatei (Kimba, el León Blanco)*, *Tetsuwam Atom (Astroboy)*, *Ribon no kishi (Princesa Caballero)* y *Hitori (Fénix)*.

Toriyama, Akira. Nacido en abril de 1955, en la prefectura de Aichi, Nagoya; se convirtió en uno de los mangakas que han alcanzado más fama, gracias a su obra *Dragon Ball* (1984), eso sin contar su primer éxito, *Dr. Slump*. (1980). Aunque su debut lo hizo en diciembre de 1978 con *Wonder Island*, que narra la historia de un pequeño soldado que vive en una isleta en donde tiene que investigar la desaparición de los habitantes de la misma. Toriyama es un gran aficionado al cine norteamericano y al comic de *Superman*, del cual se declara un gran fanático. Incluso existen muchas similitudes entre *Superman* y *Gokú*, (personaje principal de su obra *Dragon Ball*) por ejemplo: los dos son extraterrestres, con debilidades, adoptados e hijos de padres que previenen la destrucción de su planetas.

Toriyama en el transcurso de su carrera, durante la publicación de *Dragon Ball* realizó varios obras con las que intentó obtener un éxito equiparable con *Dragon Ball*, tales como *Go Go Ackman* (1933), *Dub and Peter* (1992), *Cashman* (1990), por citar algunos; aunque estas historias se volvieron series de animación (incluso se convirtieron en videojuegos), fueron intentos

fallidos por opacar a *Dragon Ball*, del cual su autor quedo harto por lo que después de haberlo terminado decidió darse un año sabático de descanso.

Toriyama ha colaborado como diseñador de personajes en videojuegos, tales como *Chrono Trigger*, *Dragon Quest*, *Tobal No 1* y otros. Con respecto a su carrera como mangaka, trabajó en la segunda parte de *Dr. Slump*, *New DR. Slump* (1993), y en la actualidad se encarga de supervisar a sus ayudantes con distintas historias cortas.

Tsuge, Yoshiharu. Nacido en 1937, su debut se produce con dieciséis años. Inicia su carrera comercial marcada por los truculentos: *Yottsuo no Hanzai* (*Cuatro crímenes*, 1956); *Koroshiya* (*Un asesino*, 1958); *Fukuwajutsushi* (una fantasía protagonizada por un ventrículo loco, 1960); *Nazo* (*Misterio*, 1961); *Mishiranu Hitobito* (*Los extraños*, 1964); *Nezumi* (*Las ratas*, 1965) Pero harto de comics blandos y mercantiles, abandona el mundo de lo convencional para dedicarse a la vanguardia, sin perder por ello sus obsesiones, más bien asesinas.

En 1966 dibuja *Numa* (*El hombre superficial*) y deja anonadado a una audiencia desprevenida, al sublevarse contra las reglas narrativas reconocidas. En su obra posterior a *Numa* podemos mencionar: *Akai Hana* (*La flor roja*, 1967), *Sanshomo* (*La Salamandra*, 1967) y *Neji-shiki* (1968). Su obra ha ido apareciendo en la revista *Garo*.

U-jin. (1953-) A pesar de los muchos críticos que se empeñan en restarles importancia a su obra, U-jin es uno de los mangakas de mayor repercusión internacional. Eso se debe a que, prescindiendo de ayudantes, es capaz de dibujar un gran número de páginas en un tiempo récord sin perder calidad. U-jin, o mejor dicho, quien se esconde tras ese seudónimo, despunto como artista a la edad temprana de veinte años. Uno de sus primeros trabajos profesionales, *El Cielo Claro*, le reportó comentarios críticos francamente elogiosos. Pero el éxito comercial se resistía a llegar.

"Recuerdo que un día fui a una librería especializada y vi como el librero devolvía un montón de mis tomos en una caja al distribuidor. Eso fue muy duro para mí. Creo que tenía 27 o 28 años por entonces, estaba casado y ya era padre. Temí acabar fracasado", recuerda U-jin. Evidentemente, no quiso resignarse y sin pensarlo dos veces, empezó a imitar a los autores de más éxito; entre ellos estaba Izumi Matsumoto, el autor de *Kimagure Orange Road*. De ahí nació el artista que habría de llegar a ser un autor de gancho, dotado de una visión comercial implacable. Hoy, los volúmenes que llevan en su portada la U (como por ejemplo *U-Jeune*, *Ángel* y *Visionary*) se venden como rosquillas. Tanto en Japón donde sigue teniendo éxito, como en Francia o España.

Utagawa, Kuniyoshi. 1797-1861. Se hizo de un nombre al publicar una serie de 108 cuadros basada en guerreros y héroes llamada *Suikoden Nishikie*. Realizó paisajes, escenas de batallas y caricaturas. Su trabajo fue modelo para los artistas de *Ukiyo-e* que vinieron tras él.

Wirgman, Charles. 1835-1891. Antiguo corresponsal del *Illustrated London News*, llega a las islas en 1857, y se quedó a vivir allí hasta su muerte. En 1862 inició la publicación de la revista humorística de corte británico, *The Japan Punch* (publicación mensual, con circulación de 200 ejemplares, duró hasta 1887), cuyo público era la comunidad extranjera de Yokohama, que también alcanzaba a la vida cotidiana de los japoneses.

Yokoyama, Ryuichi. Nacido en 1909, y tras fallar en el examen de ingreso a la Academia de Bellas Artes su vida se orienta hacia las caricaturas de prensa. Su creación más famosa fue *Fuku-chan*, surgido como *Edokko Kenchan* en 1936. Después de la guerra prosiguió sus actividades, con multitud de éxitos: *El Rey Mendigo* (1946), *Densuke* (un antiguo secundario de *Fuku chan* promovido a estrella en 1950), *Yuki* (*Coraje*, 1966) son sólo algunas. También hizo caricaturas, ilustraciones y portadas para periódicos y libros.

En 1955; Yokoyama funda Otogi Pro una productora de dibujos animados que realiza numerosas películas. En 1932, fundó y lideró el *Shin Mangha Shudan* (*Nuevo Grupo de Dibujantes de Manga*) con ánimo rebelde y revolucionaron. Con el tiempo cambiaron el nombre a Manga Shudan, suprimiendo lo de "Nuevo".

GLOSARIO

Actante: término adoptado por A. J. Greimas para referirse a los personajes. Los actantes pueden ser humanos, animales, objetos y conceptos.

Anime: series de mangas adaptados a la televisión.

Bakufu: Consejo de Principales que consolidó las sucesivas dictaduras militares de Japón entre los años 1200 y 1868; muy importantes en el periodo *Tokugawa*.

Baren: disco hecho con cordel de bambú papel y seda japonesa, endurecido con barniz. Sirve para presionar el papel sobre el bloque de madera tallado.

Benizuri-e: estampa en colores rosa y verde, y algunas veces en amarillo, azul o gris, impresas con bloques de madera (en ocasiones con sobre impresión para producir tres colores con sólo dos bloques de madera).

Bijin-ga: género de Ukiyo-e que trata el tema de bellas mujeres como oiran, furisodeshizo, kamuro, geisha y cortesanas.

Bushi: Caballero vasallo de los señores o daymios

Cinética(o): relativo(a) al movimiento.

Comic Book: libro historieta que contiene mucha publicidad. Cuaderno de tiras dibujadas o comics, normalmente impresos en colores.

Comic de Autor: el fenómeno llamado *comic de autor* nació en Francia a finales de los años sesenta, y se extendió y reforzó en Italia en los años setenta, y en los años ochenta llegó al resto del mundo. Este estilo de hacer historieta se caracteriza por el rechazo general a aceptar que el cómic deba de estar dentro de los esquemas y en el interior de los espacios en los que siempre había estado por lo que los autores explotan al máximo las posibilidades expresivas del lenguaje de la historia. No fue la primera vez que semejante rechazo a las normas tomo cuerpo en la historia del mundo viñetero --y seguramente no será la última--; pero fue la primera vez que toda una generación de historietistas se rebeló, y no sólo fueron autores aislados.

Comix: comic underground (clandestino) que se dedicó a defender la droga el sexo y la violencia, a la vez que atacaba la brutalidad del sistema de gobierno.

Chojugika: serie de dibujos humorísticos de pájaros y animales.

Cronémica: parte del estudio de la comunicación no verbal que trata lo relativo al manejo del tiempo como expresión de actitudes, valores, emociones, etcétera.

Daimyo: Señor Feudal principal que tenía bajo su control porciones de territorio gracias a una severa estructura militar y administrativa. Durante el periodo Tokugawa fueron una clase intermedia que dio estabilidad política al Imperio.

Doshokubutsu-ga: género de Ukiyo-e que trata de pinturas de fauna y flora.

Douchu: paseo en que una oiran va a recibir con su séquito a su cliente. El término es usado también para indicar la acción de viajar.

Dujinshis (fanzines): publicaciones independientes que en un principio eran de baja calidad (se hacían en blanco y negro y con papel reciclado). En la actualidad los dujinshis se usan para hacer parodias de cómics populares (como por ejemplo *Dragon Ball*), y sus impresiones son de una calidad que va de lo paupérrimo hasta páginas con espectacular diseño y producción.

Ectomorfo: tipo de dibujo que representa a los tipos gordos, inactivos y alegres.

Edo: antiguo nombre de Tokio y término que designa el periodo histórico conocido como Tokugawa.

Egoyomi: calendario impreso. Estampa en cuyo diseño se encuentran incluidos los símbolos de los meses del año. Este tipo de estampa fue hecha famosa por Harunobu.

Endomorfos: tipo de dibujo en el que se representa a aquellos sujetos delgados, hiperactivos, nerviosos y de poca capacidad de concentración.

Escena: es el fragmento de acción que se desarrolla con continuidad de tiempo en cierto lugar.

Fanzines: Ver Dujinshis.

Flapper: bailarina de cabaret.

Fukei-ga: género de Ukiyo-e que representa paisajes.

Furisodoshinzo: joven aprendiz de oiran que utiliza durante el douchu un kimono corto.

Futen: viene a ser algo así como los hippies americanos, ya que eran jóvenes que se automarginaban del sistema de gobierno implantado por el resto de la sociedad.

Fuzoku-ga: género de Ukiyo-e que describe costumbres.

Geisha: mujer que tiene por oficio divertir a los hombres en casas de placer, se especializa en tocar instrumentos musicales, declamar poemas y cultivar el arte de la conversación.

Genkiga: Término acuñado para referirse a las historias de carácter novelesco, más dramático y adulto que los cómics para jóvenes.

Hagiografía: cómics pertenecientes al género de las leyendas.

Harakiri: es un suicidio que se realizaba con arreglo a una rigurosa ceremonia, haciéndose en el vientre una gran incisión en forma de cruz. Era un modo de evitar caer prisionero o eludir a la vergüenza y el deshonor, ya que la muerte por harakiri era mucho más honrosa que por ejecución. Era también, para el emperador, la manera de eliminar a cualquiera de su corte que lo hubiera ofendido.

Heian: primer nombre de Tokio y término que designa el periodo histórico que va del año 794 al 1185.

Hentai (sukede manga): género de la historieta japonesa que puede mostrar un sin fin de historias eróticas (al más puro estilo de las Shunga-e del periodo Tokugawa).

Icono: signo que se refiere al objeto que denota en virtud de sus características propias.

Jidaimono manga: serie histórica sobre grandes hazañas de los samuráis y ninjas en el pasado Feudal Japonés.

Juego de Rol: Juego de estrategia y simulación de batallas que se desarrolla sobre un mapa o tablero (estos mapas laberínticos son llamados "calabozos" aunque sean casas embrujadas, estaciones espaciales o laboratorios). Su origen se remonta a la década de los setentas y las reglas son las siguientes: los jugadores pueden elegir papeles ficticios que pueden cambiar o mantener de sesión en sesión, cada persona tiene libre albedrío para actuar y sus metas son básicamente personales; un guía o director modera la acción, y cada uno de los papeles es representado por una figura. En la actualidad existen por lo menos 260 sistemas de juegos de rol diferentes, que van desde los temas policíacos hasta aventuras con conejitos de peluche pasando por el manga y la ciencia-ficción.

Kabuki: teatro popular en Japón.

Kacho-ga: género de Ukiyo-e que retrata aves y flora.

Kashibonya: librería que alquilaba libros y comics a cambio de una tarifa.

Kamishibai (teatro de papel): era una especie de cómic público; las obras que se mostraban eran contadas en tan sólo diez hojas con dibujos que recreaban diversas escenas de la historia en cuestión; el artista narraba la aventura a la audiencia acompañándose de efectos sonoros de gran dramatismo; esta actividad desapareció con la llegada de la televisión.

Kamuro: niña de siete a doce años, aprendiz y candidata a oiran que forma parte del douchu de ésta.

Kano: la principal escuela de pintores japoneses derivada del estilo chino, activa a partir del siglo XV, y escuela oficial de arte del shogunato de Edo.

Kimono yukata: atuendo ligero para el verano.

Kioto: primera ciudad de la carretera Tokaido que va a Edo. En esta ciudad estuvo la residencia de la Corte Imperial, de 794 a 1868.

Komachi: poeta muy afamada en Japón; por su hermosura, su nombre se transformo en sinónimo de bella.

Koma-e: recuadro en una estampa que retrata costumbres de la época.

Lengua: sistema de signos que expresan ideas.

Lenguaje: medio de comunicación que se expresa a través de un conjunto de signos. El lenguaje es un mundo donde estamos inmersos nos sirve para expresarnos; nos juega y jugamos con él. Conjunto de signos sensorialmente perceptibles que se materializan en un mensaje.

Línea clara: estilo de dibujo que consiste en tomar los objetos reales como modelos para plasmarlos tal y como son; la técnica consiste en calcar durante numerosas veces el trazo original, para después colorear cada lámina en tonos planos, de esta manera se consigue una imagen sobria y legible.

Lujuria: apetito desordenado por los deleites sexuales.

Manga: término japonés que data del siglo XIX y que significa "imágenes irrespetuosas". Actualmente esta palabra se usa para hacer designar a las historietas que llegan de Japón.

Mangaka: Dibujante y guionista de historieta nipona.

Mecha: se pronuncia "meca" y es el género que se basa en la presencia de los enormes y moderno robots además de vehículos que no son necesariamente tripulados por humanos; también suelen ser cyborgs humanizados.

Meiji: periodo de cambios políticos, sociales y culturales en Japón; abarca del 8 de septiembre de 1868 al 30 de julio de 1912. Se inicia con el cambio de la capital imperial a Tokio, antes Edo. Es el periodo de apertura de Japón a Occidente.

Monogatari-e: género de Ukiyo-e que describe pasajes de cuentos o novelas.

Musha-e: género de Ukiyo-e que retrata a guerreros y héroes militares.

Nara-e: pinturas en rollos y libros iluminados en un estilo semipopular; su precio los hacían difíciles de adquirir.

Nishiki-e: Ukiyo-e en color, en el que se emplean varios bloques de madera para su manufactura.

Oiran: cortesana de alto rango.

Okubi-e: retrato donde se reproduce sólo la mitad del cuerpo del personaje.

Omocha-e: género de Ukiyo-e que presenta escenas de juegos tradicionales.

Otaku: comprador de manga en cualquiera de sus versiones (videos, juguetes, impresiones, etcétera).

OVA: animación producida directamente para el mercado del video y que suele constar de varios episodios.

Plano-secuencia: es una larga secuencia *sin cortes* en la que el encuadre cambia continuamente adecuándose a la situación.

Punto de fuga: lugar imaginario donde se supone convergen todas las líneas.

Realismo mágico: consiste en tomar algo "real" para hacerlo ficticio con su propia realidad.

Rol, juego: Ver juego de Rol.

Rorikon, Lolita o Lolikon: manga hentai destinado a un público que gusta de la pedofilia

Samurai: persona que perteneció a la clase social militar del Japón feudal.

Sentai: series de acción de imagen real

Sintoísmo: Literalmente "camino de los dioses". Religión nativa del Japón encaminada a adorar deidades que representan a las fuerzas naturales como por ejemplo la diosa del sol *Amateratsu*.

Shojo manga: historieta para muchachas

Shonen manga: comic para muchachos. Nombre que reciben las revistas de manga.

Shouen-ai (Amor de muchachos): género del shojo manga relacionado con el amor entre dos hombres.

Shogun: término aplicado al gobernante militar.

Shunga-e: género de Ukiyo-e para las pinturas, ilustraciones y estampas eróticas.

Sukebe Manga: ver Hentai.

Sumizuri-e: estampa en blanco y negro.

Surimono: estampas financiadas por particulares, regularmente para ilustrar sus propias creaciones literarias.

Tayu: cortesanas de primera clase llamadas oiran en Edo.

Tokugawa: periodo histórico y dinastía que va de 1600 a 1868, llamado también periodo Edo.

Tosa: principal escuela de pintores en Japón que sustentaba a la tradición pictórica vernácula, apoyada por la Corte Imperial de Kioto.

Ukiyo-e: grabado impresos por el procedimiento de plancha de madera que surgieron en el periodo Edo.

Yakusha-e: estampas que describen escenas de actores de teatro kabuki.

Yoshiwara: famoso barrio de Edo donde se encontraban las casas de placer con licencia oficial.

FUENTES DE CONSULTA

Bibliografía

- Bartra, Armando; Aurrecoechea, Juan Manuel. *Puros Cuentos. Historia de la historieta en México 1874-1934*, Ed. Grijalbo, México, 1988, 291 pp.
- Bartra, Armando; Aurrecoechea, Juan Manuel. *Puros cuentos III. La historia de la historieta en México 1934-1950*, Ed. Grijalbo, México, 1994, 533 pp.
- Barbieri, Daniele. *Los lenguajes del cómic*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1993, 288 pp., Instrumentos Paidós /10.
- Bermúdez, Trajano. *Mangavisión*, Ed. Glénat, España, 1995, 149 pp., Colección Biblioteca del Dr. Vértigo.
- Burgelin, Oliver. *La comunicación de Masas*, Trad. Alonso Espinet Gou, Ed. A.T.E, España, 1974, 229 pp., Colección "Libros de Comunicación Social".
- Coma, Javier. *Del Gato Félix al Gato Fritz. Historia de los cómics*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1979, 258 pp., Colección Punto y Linza.
- Cassío, Óscar. *El alma Colectiva del Bunkaku*, UNAM, México, 1991, 287 pp.
- Cocolezzi Fonseca, Alfredo. *Cómic y Cine. El Cómic adaptado para la realización de largometrajes*, ENEP Aragón, UNAM, México, 1995, 255 pp.
- Curiel, Fernando. *Mal de Ojo*, UNAM, México, 1989, 218 pp.
- Daucher, Hans. *Modos de dibujar 1*, Trad. Ingeborg Trowsky, Ed. Gustavo Gili, España, 1982, 128 pp.
- Del Río, Eduardo. *La Vida de Cuadritos. Guía Completa de la Historieta*, Ed. Grijalbo, México, 1984, 207 pp.

- Doré, Gustave. *Ilustraciones para Balzac*, Ed. Gustavo Gili, España, 1982, 223 pp., Colección Comunicación Visual.
- Eco, Humberto. *Apocalípticos e Integrados*, Ed. Lumen, España, 1981, 403 pp.
- Echeverría, R.; Castillo, F. *Ideología y Medios de Comunicación*, Amorrortu Editores, Argentina, 1974, 207 pp.
- Fray Diego Durán. *Historia de las Indias de Nueva España*, Ed. Banco Santander, España, 1990, 350 pp., Tomo I.
- Granados Chapa, Miguel Ángel. *Examen de la Comunicación en México*, Ed. El Caballito, 1981, 223 pp.
- Giraud, Pierre. *La Semiología*, 11ª edición, Ed. Siglo XXI, México, 1984, 133 pp.
- Hernández Ordaz, Jorge. *El Análisis de Contenido*, UNAM, México, 1993, 145 pp., Antología de la ENEP Aragón, No 62.
- K. Baur, Elisabeth. *La Historieta, (una experiencia didáctica)*, Ed. Nueva Imagen, México, 1977, 145 pp., Serie comunicación.
- López Cortezo, Pedro. *Nueva Enciclopedia Temática, volumen 11*, tercera edición, Ed. Cumbre S.A., México, 1983, 584 pp.
- López Rodríguez, Elvira. *Historiografía*, UNAM, CCH Azcapotzalco, México, 180 pp.
- Magnus Günter, Hugo. *Manual para dibujantes e Ilustradores*, Trad. Ángel Reparaz, 3ª Edición, Ed. Gustavo Gili, España, 1992, 288 pp.
- Martín, Antonio. *Historia del Cómic Español:1875-1939*, Ed. Gustavo Gili España, 1980, 245 pp., Colección Comunicación Visual.

- Medina, Luis Ernesto. *Comunicación, Humor e Imagen. Función didáctica del dibujo humorístico*, Ed. Trillas, México, 1992, 273 pp.
- Mendiola, Moisés. *Teoría Hermanéutica*, UNAM, ENEP Aragón, México, 103 pp.
- Miller, Kenneth; Markey, Kevin. *Nuestro Tiempo: Gran Enciclopedia Ilustrada del siglo XX*, Trad. Teresa Florit, Ed. Siglo XXI, España, 1997, 734 pp.
- Pandolfi, Sylvia. Ukiyo-E. *Estampa Japonesa (Museo de Arte Contemporáneo Alva y Carmen T. De Carrillo Gil)*, Ed. Panorama, México, 1993, 124 pp.
- Paoli, J. Antonio. *Comunicación e Información. Perspectivas Teóricas*, 3ª edición, Ed. Trillas, México, 1983, 138 pp.
- Parramón, J.M. *Como Dibujar Historietas*, Instituto Parramón, España, 1974, 67 pp.
- Paul, Alan. *El sitio de Macondo y el Eje Toronto Buenos Aires*, primera reimpresión, Fondo de Cultura Económica, México, 1993, 174 pp., Colección Popular #224.
- Raluy, Antonio. *Diccionario Porrúa de la Lengua Española*, Ed. Porrúa, México, 1991, 349 pp.
- Ramírez, Juan Antonio. *El "Cómic" Femenino en España: Arte y sub Anulación*, Ed. Madrid, España, 1975, 254 pp., Colección Arte y Literatura.
- Rivadeneira, Raúl. *Periodismo: La Teoría General de los sistemas y la ciencia de la comunicación*, 3ª edición, Ed. Trillas, México, 1990, 333 pp.
- Rivadeneira, Raúl. *La Opinión Pública. Análisis, Estructura y Métodos para su Estudio*, Segunda reimpresión, Ed. Trillas, México, 1984, 223 pp.
- Sadoul, Georges. *Historia del Cine Mundial, desde los orígenes hasta nuestros días*, tercera Edición, Ed. Siglo XXI, 1977, 828 pp.

- Schodt L., Frederik, *Manga! Manga! The world of Japanese comics*, Kodansha International, Tokyo-New York, 1983.
- Schrank, Jeffrey. *Comprendiendo los Medios Masivos de Comunicación*, Tercera edición, Publigráficos, S.A., México, 1993, 313 pp
- Vilches, Lorenzo. *La Lectura de la Imagen: prensa, cine y televisión*, Ediciones Paidós, España, 1983, 248 pp.
- Wakatsuki, Fukuyiro. *Tradiciones Japonesas*, Trad. M. Morales, sexta edición, Ed. Espasa-Cape S.A., España, 1966, 147 pp., Colección Austral.
- Whitman, Walt. *Hojas de Hierba*, Trad. Armando Vasseur, Novena Edición, Ed. Fontamara S.A., México, 2000, 265 pp.

Hemerografía

- Batres Pinelo, Sonia. *M/XX ZINE*, Ed. Vid, mensual, México D.F., No. 5, junio de 1999, 94 pp.
- Chávez A, Alán. *Seinen. Japanese Fiction and more*, Ed. Ferza, mensual, Ecatepec, Edo. de México, No 9, mayo 2000, 38 pp.
- Díaz Redondo, Regino. *¡Tierra a la vista! La Gran Historia de América, 68*, Excélsior, Edición Especial, México D.F., No 4466, julio de 1998, 80 pp.
- Díaz Redondo, Regino. *Revista de Revistas*, Excélsior, mensual, México, D.F., No. 4466, julio del 1998, 80 pp.
- Díaz Redondo, Regino. *Revista de Revistas*, Excélsior, mensual, México, D.F., No 4468, septiembre de 1998, 80 pp.
- Díaz Redondo, Regino. *Revista de Revistas*, Excélsior, mensual, México, D.F., No 4472, enero de 1999, 80 pp.

- Díaz Redondo, Regino. *Revista de Revistas*, Excélsior, mensual, México, D.F., No 4475, abril de 1999, 80 pp.
- Díaz Redondo, Regino. *Revista de Revistas*, Excélsior, mensual, México, D.F., No 4485, febrero del 2000, 80 pp.
- Díaz Redondo, Regino. *Revista de Revistas*, Excélsior, mensual, México, D.F., No 4489, junio del 2000, 80 pp.
- Fernández Fernando. *Viceversa*, Ed. Offset, S.A. de C.V. mensual, México, D.F., No 77, octubre de 1999, 64 pp.
- Flores Muñoz, Arnulfo. *Conexión Manga*, Edición de Historietas y Publicaciones varias, catorcenal, México D.F., No 1, agosto del 99, 32 pp.
- Flores Muñoz, Arnulfo. *Conexión Manga*, Edición de Historietas y Publicaciones varias, catorcenal, México D.F., No 2, diciembre del 99, 32 pp.
- Flores Muñoz, Arnulfo. *Conexión Manga*, Edición de Historietas y Publicaciones varias, catorcenal, México D.F., No 3, diciembre del 99, 32 pp.
- Flores Muñoz, Arnulfo. *Conexión Manga*, Edición de Historietas y Publicaciones varias, Catorcenal, México D.F., No 4, diciembre del 99, 32 pp.
- Flores Muñoz, Arnulfo. *Conexión Manga*, Edición de Historietas y Publicaciones varias, catorcenal, México D.F., No 5, enero del 00, 32 pp.
- Flores Muñoz, Arnulfo. *Conexión Manga*, Edición de Historietas y Publicaciones varias, catorcenal, México D.F., No 6, enero del 00, 32 pp.
- Flores Muñoz, Arnulfo. *Conexión Manga*, Edición de Historietas y Publicaciones varias, catorcenal, México D.F., No 7, mayo del 00, 32 pp.

-Flores Muñoz, Arnulfo. *Conexión Manga*, Edición de Historietas y Publicaciones varias, catorcena, México D.F., No 8, Junio del 00, 32 pp.

-Flores Muñoz, Arnulfo. *Conexión Manga*, Edición de Historietas y Publicaciones varias, Catorcena, México D.F., No 9, junio del 00, 32 pp.

-Flores Muñoz, Arnulfo. *Conexión Manga*, Edición de Historietas y Publicaciones varias, catorcena, México D.F., No 10, junio del 2000, 32 pp.

-Flores Muñoz, Arnulfo. *Conexión Manga*, Edición de Historietas y Publicaciones varias, catorcena, México D.F., No 11, agosto del 00, 32 pp.

-Flores Muñoz, Arnulfo. *Conexión Manga*, Edición de Historietas y Publicaciones varias, catorcena, México D.F., No 12, agosto del 00, 32 pp.

-Flores Muñoz, Arnulfo. *Conexión Manga*, Edición de Historietas y Publicaciones varias, catorcena, México D.F., No 13, agosto del 00, 32 pp.

-Flores, Jaime. *Sailor Moon. Revista de Revistas de Actividades*, Ed. Toukan, S.A. de C.V., catorcena, México D.F., No 5, enero de 1997, 24 pp.

-Flores, Jaime. *Dragon Ball Z. Revista de Revistas de Actividades*, Ed. Toukan, S.A. de C.V., catorcena, México D.F., No 21, septiembre de 1998, 24 pp.

-Flores Muñoz, Arnulfo. *Sexis, Divertidas y Abusadas*, Edición de Historietas y publicaciones varias, quincena, México D.F., No. 2, octubre de 1998, 32 pp.

-Flores Muñoz, Arnulfo. *Sexis, Divertidas y Abusadas*, Edición de Historietas y publicaciones varias, quincena, México D.F., No. 26, julio de 1999, 32 pp.

- García, Marcos. *Japomanía*, Grupo Z, mensual, España, No. 2, junio de 1996, 34 pp.
- Gómez Trejo, José. *Nihon, mangazine*, Publicación Independiente, México, D.F., No. 1, 1999, 34 pp.
- González Fernández, Carlos. *Neko*, Ediciones Camaleón, mensual, España, #40, abril de 1998, 50 pp.
- Guerra Rodríguez, Diódoro. *Esencia y Espacio*, IPN, Bimestral, Estado De México, No 1, enero de 1998, 40 pp
- Katsura, Masakazu. *Video Girl Ai*. Ed Vid, mensual, México, D.F., Tomo 7, noviembre de 1999, 95 pp.
- Martínez, Rafael. *Angel*, Trad. Yuka, Sugiyama, Ed. Norma, quincenal, España, # 2, marzo de 1995, 46 p.
- Martínez, Rafael. *Cammy X*, Trad. Raúl Martínez, Ed. Norma, Edición Especial, España, junio de 1996, 173 pp.
- Martínez, Rafael. *Dragon Pink*. Trad. Olinda Cordukes, Ed. Norma, mensual, España, # 2, marzo de 1998. 199 pp.
- Martínez, Rafael. *The King of Fighthers 99 X*, Ed. Norma, Edición Especial, España, enero del 2000, 128 pp.
- Martínez, Rafael. *Neogénesis Evangelión*, Ed. Norma, mensual, España, No 2, octubre de 1997, 88 pp.
- Maya, Gaby. *Ranma ½*, Ed. Toukan, S.A. de C.V., quincenal, México, D.F. No. 1 agosto de 1998, 30 pp
- Morimoto, Yo; Utatane, Hiroyuki. *Seraphic Feather. Más Allá del Universo*, Ed. Norma, mensual, España, Tomo 1, febrero de 1997, 222 pp.
- Morimoto, Yo; Utatane, Hiroyuki. *Seraphic Feather. Más Allá del Universo*, Ed. Norma, mensual, España, Tomo 2, abril de 1997, 222 pp.

- Morimoto, Yo; Utatane, Hiroyuki. *Seraphic Feather. Más Allá del Universo*, Ed. Norma, mensual, España, Tomo 3, junio de 1997, 222 pp.
- Montané, Jesús Manuel. *SuperManga*, Grupo Z, mensual, España, No 4, febrero de 1996, 18 pp.
- Montané, Jesús Manuel. *SuperManga*, Grupo Z, mensual, España, No 6, abril de 1996, 18 pp.
- Navarro, Armando. *InfoComic*, El Boletín, Publicación independiente, México, D.F., No. 2, marzo de 1998, 24 pp.
- Navarrete Martínez, Salvador. *Gaceta CCH: Suplemento Juvenil*, 6 de febrero de 1995, No 180, 8 pp
- Navarrete Martínez, Salvador. *Gaceta CCH*, 25 de noviembre de 1996, No 771, 23 pp.
- Navarrete Martínez, Salvador. *Gaceta CCH*, 2 de diciembre de 1996, No 772, 23 pp.
- Osnaya, Ricardo. *Guía Básica de Dibujo*, Ejemplar de obsequio, Edición de Historietas y Publicaciones Varias, México D.F., agosto de 1999, 64 pp.
- Pulido, Javier. *Slumberland, El Mundo de la Historieta*, mensual, España, # 1, octubre de 1996, 34 pp.
- Solís, Julio César. *Gran Feria de la Historieta, Revista Oficial*, Produce la Gran Feria de Historieta, Edición Especial, México D.F., marzo de 1998, 24 pp.
- Trejo Delarbre, Raúl. *Etaétera*, Semanario, México,D.F., Número 357, 25 de noviembre del 99, 43 pp.
- Trejo Delarbre, Raúl. *Etaétera*, Semanario, México,D.F., Número 357, 2 de diciembre del 99, 43 pp.

-Valiente Óscar. *Dragon Ball GT. La Revista Oficial*, Ed. Norma, Mensual, España, #3 enero de 1999. 47 pp.

-Valiente Óscar. *Dragon Ball GT. La Revista Oficial*, Ed. Norma, mensual, España, # 11, septiembre de 1995. 47 pp.

-Valiente Óscar. *Dragon Ball GT. La Revista Oficial* Ed. Norma, mensual, España, Número Especial, diciembre de 1999. 47 pp.

Videografía

-Best, Leopoldo. *Moneros y Monito 1*, canal 9, Televisa, México D.F., 2 de octubre del 2000, 1:15 a 1:45 a.m.

-Best, Leopoldo. *Moneros y Monito 2*, canal 9, Televisa, México D.F., 2 de octubre del 2000, 1:15 a 1:45 a.m.

-Best, Leopoldo. *Moneros y Monito 3*, canal 9, Televisa, México D.F., 16 de octubre del 2000, 1:00 a 1:30 a.m.

-De la Vega Guadalupe. *Hablemos claro*, canal 7, Azteca siete, México, D.F., 8 de julio del 2000, 12:00 a 1:00 p.m.

-Garralda, Jorge. *A quien Corresponda*, canal 13, T.V. Azteca, México D.F., 17, de mayo del 2000, 12:30 a 1:30 p.m.

-Íñigo, Silva. *Historia del Cómic*, Colección de seis cintas de video, Distribuye Megavideo, México D.F., 1998, Duración de 6 hrs con 30 min.

Direcciones consultadas en Internet

-<http://comictiva.rrkis.es>

-<http://www.intercom.es/norma/>

-<http://grove.ufl.edu/jrm/world.html>

-<http://www.norma-ed.es>

-<http://www.geocities.com/area51/vault/777/index.html>

-<http://www.members.ool.com/moore1893/batman/batman.html>

-[http://www.. geocities.com/soto/5537/hist.htm/athens/8580](http://www.geocities.com/soto/5537/hist.htm/athens/8580)

Entrevistas.

-*Ramos, Humberto*. Estudió Diseño de la Comunicación Gráfica en la UAM. Comenzó a trabajar en 1992 para Editorial Vid, y en 1993 inicia su carrera en los Estados Unidos con *Sttel Annual* No 1 y No. 6, para *DC Comics*. En el 94 inicia las series *Impulse*, *X Nation 2099* y realiza un ejemplar de *Gen 13* para *wild Storm studios*. En 1998 lanza al mercado uno de sus proyectos más importantes *Crimson*, además de realizar algunos especiales para *DC Comics*.

-*Maya Gaby* Egresada de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, donde sus profesores le llamaron la atención porque sus dibujos tenían una marcada influencia japonesa. Gaby se inició como profesional del cómic haciendo historietas en Editorial Ejea en 1993; en el mismo año se pasó a Editorial AGA, donde trabajo en los libros de actividades de los *Caballeros del Zodiaco*. En 1994 la señorita Maya fue parte del comité organizador de la Conque '94, una de las primeras convenciones de historietas en el D.F. Actualmente se encarga de los guiones y de las adaptaciones de obras japonesas, tales como: *Supercampeones I. Doll*, *Sailor Moon* y *Ranma ½*.

La Banda

