



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN

**BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON
-LA CREACIÓN DE UN MANGA SHOUJO-**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
**LICENCIADO EN
PERIODISMO Y COMUNICACIÓN COLECTIVA**

P R E S E N T A :
HUGO ENRIQUE GARCÍA PÉREZ

Asesor: Lic. Fernando Martínez Vázquez



m345760

Junio, 2005

Cuando me levanto en la mañana
veo cómo el viento mueve las cortinas
blancas
como la nieve.
El reloj cucú suena para decirme que ya son
las siete
y entonces mi mamá grita:
"Ya levántate o llegarás tarde a la escuela".
Le contesto a medio dormir:
"Por favor déjame dormir cinco minutos más".
Todos los días llego tarde a la escuela
y la maestra me hace estar parada en el
pasillo.
También saco malas calificaciones en los
exámenes.
Después de clases comemos hot cakes
y quedamos fascinadas con los vestidos de
fiesta
que están en los aparadores de las grandes
tiendas.
Me encantaría volver a tener una vida así...
Me encantaría...

Usagi Tsukino

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la
UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el
contenido de mi trabajo recepcional.

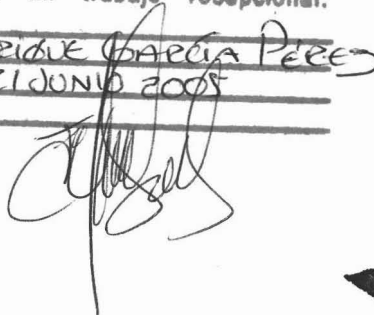
NOMBRE:

HIGO ENRIQUE GARCÍA PÉREZ

FECHA:

21 JUNIO 2005

FIRMA:



INTRODUCCIÓN

Capítulo I EL LENGUAJE DEL COMIC

1.1 EL MANGA	3
1.2 LENGUAJE DIFERENTE	5
1.3 DEFINICIÓN DE COMIC	7
1.4 CARACTERÍSTICAS DEL COMIC	9
1.4.1 EL COMIC ES UN MENSAJE PREDOMINANTEMENTE NARRATIVO	10
1.4.2 EL COMIC INTEGRA ELEMENTOS VERBALES E ICÓNICOS	11
1.4.3 EL COMIC UTILIZA UNOS CÓDIGOS BIEN DEFINIDOS	12
1.4.4 EL COMIC ES UN MEDIO ORIENTADO A UNA DIFUSIÓN MASIVA	13
1.4.5 EL COMIC TIENE UNA FINALIDAD DISTRACTIVA	14
1.5 ESTRUCTURA DEL COMIC	14
1.5.1 EL CUADRO	15
1.5.2 EL BOCADILLO	15
1.5.2.1 BOCADILLO NORMAL	15
1.5.2.2 BOCADILLOS CRUZADOS	15
1.5.2.3 BOCADILLO ELECTRÓNICO	16
1.5.2.4 BOCADILLO BURBUJA	16
1.5.2.5 BOCADILLO EN OFF	16
1.5.3 CARTELA	16
1.5.4 LA VIÑETA	17
1.5.5 EL PLANO	17
1.5.5.1 PRIMERÍSIMO PLANO	17
1.5.5.2 PRIMER PLANO	17
1.5.5.3 PLANO AMERICANO	18
1.5.5.4 PLANO MEDIO	18
1.5.5.5 PLANO GENERAL	18
1.5.5.6 PLANO PANORÁMICO	19
1.5.6 EL ENCUADRE	19
1.5.7 EL ÁNGULO VISUAL	20
1.5.8 LA COMPOSICIÓN	20
1.5.8.1 LA SIMETRÍA	21
1.5.8.2 LA ASIMETRÍA	21
1.5.9 LA ROTULACIÓN	21
1.5.10 LA ONOMATOPEYA	22
1.5.11 EL TÍTULO	22
1.6 ESTUDIO SISTEMÁTICO DE LO VERBOICÓNICO	22
1.7 ELEMENTOS A ANALIZAR EN EL COMIC	24
1.7.1 ASPECTO EXTERNO DE LA VIÑETA	25
1.7.2 CONTENIDO ICÓNICO DE LA VIÑETA	25
1.7.3 CONTENIDO VERBAL	27

Capítulo II HISTORIA DEL MANGA 29

2.1 LA INDUSTRIA DEL COMIC	31
2.2 LA LLEGADA DEL MANGA JAPONÉS	32
2.3 REINO DE JÓVENES	33
2.4 DE LOS INICIOS DEL MANGA	35
2.4.1 EL MANGA MODERNO	38

2.4.2 LOS MECHAS (ROBOTS Y SCI FI)	40
2.4.3 EL YAKUZA: LAS MAFIAS, ASESINOS Y LADRONES	43
2.4.4 EL JIDAIMONO	44
2.4.5 DEPORTES PELIGROSOS	45
2.4.6 SHOUJO MANGA	47
2.4.7 HUMOR	50
2.4.8 NIÑOS, FANTASMAS, SEXO Y MÁS	51
Capítulo III BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON	59
3.1 NAOKO TAKEUCHI	61
3.2 HISTORIA DE SAILOR MOON	63
3.3 SAILOR SENSHI	89
3.3.1 USAGI TSUKINO —SAILOR MOON—	90
3.3.2 AMI MIZUNO —SAILOR MERCURY—	91
3.3.3 RAYE HINO —SAILOR MARS—	92
3.3.4 MAKOTO KINO —SAILOR JUPITER—	93
3.3.5 MINAKO AINO —SAILOR VENUS—	94
3.3.6 CHIBIUSA TSUKINO —SAILOR CHIBI MOON—	95
3.3.7 HARUKA TENOU —SAILOR URANUS—	96
3.3.8 MICHIRU KAIYOU —SAILOR NEPTUNE—	97
3.3.9 SETSUNA MEIYOU —SAILOR PLUT—	98
3.3.10 HOTARU TOMOE —SAILOR SATURN—	99
3.4 FAMILIA, AMIGOS, GATOS Y EL RESTO DE SAILOR	100
3.4.1 MAMORU CHIBA —TUXEDO KAMEN—	100
3.4.2 LUNA, ARTEMIS Y DIANA	101
3.4.3 MOTOKI Y UNASUKI FURUHATA	101
3.4.4 NARUMI OSAKA	101
3.4.5 UMINO GURIO	101
3.4.6 LA FAMILIA TSUKINO	101
3.4.7 CHIBI CHIBI - SAILOR COSMOS	102
3.4.8 SAILOR ASTEROIDS	102
3.4.9 SAILOR STAR LIGHTS Y LA PRINCESA KAKYUO	102
3.4.10 ELLIOT	102
3.4.11 LOS CUATRO PRÍNCIPES DE LOS CIELOS	103
3.4.12 ABUELO HINO	103
3.5 LA OSCURIDAD	103
3.5.1 REINO DE LA OSCURIDAD: QUEEN METALIA	103
3.5.2 BLACK MOON: DEATH PHANTOM	104
3.5.3 DEATH BASTARDS: MASTER PHARAON 90	105
3.5.4 DEAD MOON: NEHERENIA	105
3.5.5 SHADOW GALÁCTICA: SAILOR GALAXIA Y CAOS	105
Capítulo IV ESTUDIO SISTEMÁTICO DE LO VERBOICÓNICO	107
4.1 DISEÑO DE ANÁLISIS	109
4.1.1 NIVEL PRE-ICONOGRÁFICO	109
4.1.2 NIVEL ICONOGRÁFICO	111
4.1.3 NIVEL ICONOLÓGICO	113
4.2 INSTRUMENTO	116
4.3 ANÁLISIS DE BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON	118

4.4 ESTRUCTURA DE BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON	119
4.5 ANÁLISIS DE PERSONAJES	121
4.6 ANÁLISIS FINAL	126
CONCLUSIONES	133
BIBLIOGRAFÍA	139
APÈNDICES	
1A EPISODIO 50	141
1B EPISODIO 51	169
1C EPISODIO 52	205
2A ESTRUCTURA DE AMAZON	237
2B AMAZON	247
3A DIFERENCIAS DEL COMIC CON OTROS MEDIOS	301
3B HISTORIA DEL COMIC EN EL MUNDO	303



introduction[☆]



El comic es, como cualquier otra expresión artística, un continente apropiado para todo tipo de contenido: romántico, autobiográfico, de terror, histórico, humorístico, de superhéroes, erótico, político, infantil...es una representación de la vida cotidiana, la realidad y de sucesos importantes que se expresan en diversas técnicas para relatarlos. La cantidad de géneros, subgéneros y estilos de que goza es tan extensa y abrumadora como la de cualquier otro medio de comunicación artística.

Así como la industria del cine ha cambiado y optado por los grandes efectos especiales, el comic lo hace también para crear su propio espacio en el gusto de un público cada vez más exigente. Probablemente la técnica del lenguaje ya se estableció pero la forma en que se emplea para presentar las aventuras de los héroes sigue cambiando.

El lenguaje del comic ha evolucionado en las últimas décadas, por ejemplo ya no se utilizan las cartelas; el bocadillo burbuja comienza a omitirse y en determinado momento una sola viñeta puede ocupar la página completa. Esta nueva forma de emplear los elementos del comic se debe a que el lector busca ser partícipe de lo que lee, ya no quiere explicaciones de lo que harán los personajes; es decir, necesita del factor sorpresa.

Este lenguaje es el punto de partida de la presente investigación, ante todo hay que conocerlo para encontrar la forma en que cada autor estructura su historia para lograr transmitir sus ideas y en determinado momento aprender de sus técnicas de relato.

La presente tesis tiene como objetivo proponer un manga -comic japonés- basado en la estructura de Bishoujo Senshi Sailor Moon de Naoko Takehuchi siguiendo su técnica para contar una historia. Es importante que no sólo quede en el análisis sino también poder atribuir un mayor significado personal a la investigación.

Sin embargo, para llegar a la propuesta primero se analizará este comic con el Estudio Sistemático de lo Verboicónico que propone José Luis Rodríguez Diéguez quien presenta como característica principal conocer el uso detallado del lenguaje del comic en un título en específico, así como de los personajes y del mensaje que transmite.

Para este fin se escogió a Sailor Moon pues es el ícono de las series de "Magical Girls" en el género shoujo -comic para niñas-, así como del manga en general. El estudio ayudará a conocer la forma en que su autora maneja el lenguaje del comic. Consiste en explorar los aspectos estéticos que ayudan a narrar una historia a través de elementos característicos como los bocadillos, la onomatopeya, los diversos planos o la composición -entre otros- que se encuentran plasmados en una serie de viñetas que mezclan la palabra e imagen.

Considerando que la presente investigación se enfoca a un solo título perteneciente a un amplio y muy variado mercado puede llegar a no ser significativo; sin embargo, la propuesta que surge de este análisis es el mayor aporte que se puede presentar.

Demostrando que toda persona que quiere comenzar a dibujar comics y dedicarse en determinado momento a esta industria debe basarse por principio en el trabajo de alguien que considere prestigioso o influyente para querer imitarlo.

El hacer esta propuesta que se llama AMAZON representa un tributo a Naoko Takeuchi en forma de agradecimiento por haber creado una gran historia llena de acción y aventura.

En apoyo teórico se encuentran las investigaciones sobre el comic en general y la metodología para su análisis; autores como *José Luis Rodríguez* (1988), *Román Gubern* (1977), *Javier Coma* (1977), *Juan Acevedo* (1981), entre otros, que se han dedicado a apoyar al comic como fuente de estudio. Al igual que los libros dedicados al arte del manga de *Yoshitake Oshiro* (1995), *Thierry Groenstein* (1991), o *Frederick L. Schodt* (1983) y el manga de *Sailor Moon*.

Por lo que el capítulo uno "El lenguaje del comic" tiene como objetivo ayudar a comprender los elementos que lo integran, sus características y la teoría que se emplea para el análisis.

El segundo apartado "Historia del manga" presenta una reseña y los diferentes géneros que existen de este producto para saber el por qué del éxito de una serie.

El tercer capítulo está enfocado a *Sailor Moon* para conocer a todos los personajes que integran el universo de tan singular serie.

El último capítulo explica la metodología que se lleva a cabo para el Estudio Sistemático de lo Verboicónico. Además de presentar la interpretación de los resultados obtenidos que ayudarán a realizar la propuesta del manga.

Finalmente se encuentra Amazon que es el homenaje a 10 jóvenes estudiantes que llevan una vida aparentemente "normal" y gracias a una gatita negra que les otorga la oportunidad de tener aventuras, romance y acción; deja así lo que creían que era su mejor tesoro: la SOLEDAD para comprender que después de todo se necesita de alguien...

CAPÍTULO UNO

El lenguaje del cómic



1.1 EL MANGA

Para iniciar este capítulo se debe partir de la base de que el manga como fenómeno globalizado es relativamente nuevo. Durante las décadas del setenta y ochenta comenzaron a llegar a los países occidentales las primeras muestras de una expresión cultural que tuvo sus orígenes en Japón de 1814.

El éxito masivo alcanzado por este tipo de comic y la controversia por su contenido (violencia excesiva, ambigüedad sexual) han generado un amplio campo de estudio, que suele centrar el foco de atención en los efectos que estos dibujos causarían en los lectores, principalmente en los niños. Sin embargo, este campo de estudio se encuentra en un estado incipiente de desarrollo, tanto en México como en el resto del continente.

De hecho, hoy somos testigos del “boom” de series animadas japonesas –Dragon Ball, Magical Doremi, Sakura Card Captor, Silent Mobius, Evangelion, entre otras– que acaparan los peaks de rating en televisión y generan ganancias millonarias por conceptos de merchandising.

Actualmente, comunicólogos, sociólogos y en general todos aquellos relacionados con el área de los estudios sociales, se han visto envueltos en la polémica acerca de los efectos que producirían este tipo de comics en los lectores.

Durante las últimas décadas, la sistematización del estudio del manga y de los fenómenos ligados a su producción, se ha perfilado como un área de interés muy poco explorada.

La línea general de los estudios conocidos se enmarcan dentro de la interpretación entregada por Frederick Schodt, sostiene que:

“...los comics describen un mundo de fantasía ajeno a los convencionalismos rígidos, en donde lo imposible se hace posible. Sin embargo, aún cuando éstos manejan mensajes sobre la realidad, muy pocos son realistas. Y eso el lector japonés lo nota, por lo que no confunde ambos mundos. Así, quien invoca la violencia del manga está invocando una supuesta unidad de lo bello, lo bueno y lo verdadero, como tradición occidental. Sin embargo, en Oriente existe la capacidad de diferenciar la lógica del manga y la realidad, cancelándose de esta forma dicha noción occidental”.

Barbieri explica que *“el manga es un lenguaje que funde imágenes y texto”*¹. Jun Ishiko, lo define como *“un género artístico y voz de la época. La esencia del manga estaría en su posibilidad de transmitir ideas más allá de lo superficial, en su potencial de advertencia y crítica, sátira e ironía, heredada de la tradición milenaria y censurada bajo el shogunato de Tokugawa”*².

Otro de los aportes del manga japonés descritos por Ishiko se relaciona con la distribución compositiva en las artes gráficas, donde priman la relación espacio, línea y superficie.

¹ Schodt, Frederick. *Manga! Manga! The world of japanese comics*. P 7

² Barbieri, John. *El comic japonés*. P 15

³ Ishiko, Jun. *Historia del manga japonés*. P 17



Junto con este aporte cultural, Ishiko considera que:

"...existe una mediación europea, una "contaminación" extranjera identificable por el tratamiento de las formas, la que dio origen a la transnacionalización de este lenguaje, representada por Osamu Tezuka, quien dio pie a la instalación de una gran industria cultural en la década de 1950"⁴.

En estos términos, el fenómeno del manga no sería más que la síntesis entre el desarrollo sociocultural de Japón de los dos últimos siglos; el concepto y aplicación de las artes gráficas occidentales. Esta opinión es compartida por Imushiko Yomaka, quien califica al manga como *"el medio de comunicación más potente de la sociedad japonesa actual"⁵.*

Por su parte, el investigador Yoshitake Oshiro se ha dedicado a investigar las dualidades que se generan al interior de los mangas, en términos de valores implícitos en su estructura narrativa. Es así como, basándose en las polaridades buenos / malos, centro / periferia, individuo / grupo, ha llegado a la conclusión de que el manga:

"...genera espacios ficticios que se saturan por exageraciones, distorsiones y elipsis, a partir de escenificaciones de espectáculos populares. Este proceso se regula por la estrecha interrelación entre el autor y su lector"⁶.

El manga es así, un arte del engaño al espectador, un arte de la metamorfosis destinado a excitarlo, anulando el orden cotidiano y creando otro orden diferente, todo ello muy similar a los efectos del teatro kabuki.

Asimismo, para este autor la principal referencia tradicional del manga es la cultura urbana de los siglos XVIII y XIX, en donde la interconexión de palabra e imagen en el arte de aquella época dio el tono para estimular a través de la vista la activación de los demás sentidos. Esta sería, entonces, la esencia y la exigencia de la lectura de un texto-manga. En este sentido, su referente más próximo es el teatro kabuki que es representado en un escenario ancho pero desprovisto de profundidad, y sus escenas culminantes se resuelven en la composición de impresionantes "cuadros vivientes". Del mismo modo que el kabuki, la xilografía realiza la composición en superficie integrando imágenes con caligrafía.

Otra vertiente, esta vez relativa a la génesis de la grafía del manga, lo ubica en los rollos medievales; de ahí derivaría su estética de la representación simultánea de los sucesos diacrónicos (es decir, sobre un mismo fondo se van desarrollando las acciones sucesivas de un personaje, con lo que la sucesión "uno al lado de otro" reemplaza narrativamente la secuencia temporal de "uno después del otro").

⁴ *Ibid.* P 25

⁵ *Ibid.* P 25

⁶ Oshiro, Yoshitake. *Mitos y realidades del manga*. P 28

Además, lo icónico se enlaza con la cultura tradicional del "entendimiento sin palabras". La comunicación japonesa se logra por vía de mutuas alusiones y del lenguaje gestual, constituyendo casi una especie de "transmisión de pensamiento", como dando por supuesto que la claridad es consecuencia del diálogo, para lo cual —evidentemente— se debe compartir un código común y contextos compartidos. Sin embargo, para llegar a conocer todo lo que engloba un comic —ya sea americano, manga, tebeo— primero hay que definirlo.

1.2 LENGUAJE DIFERENTE

Para leer comics es necesario conocer su lenguaje especial, un código desarrollado de manera espontánea pero coherente por miles de artistas en diferentes países y que, descifrado, comunica la sensibilidad para entender los convencionalismos que utiliza el comic como experiencia de lectura. No son los textos los que hacen comic al comic; tampoco basta con mirar los dibujos, no es el dibujo lo que hace al comic.

El lector acostumbrado a los usos del comic local (americano, mexicano; por ejemplo) se encuentra un lenguaje ajeno cuando se enfrenta a un manga. A veces el salto es demasiado abrupto para permitirle disfrutar de la experiencia. Leer un manga exige un nuevo aprendizaje, el acostumbrarse a nuevos tonos, registros y acentos que no utilizan en Europa o América.

La planificación de la página es lo primero que llama la atención, en el resto del mundo se ha tendido a aumentar el número de viñetas por página, y ya hasta el esquema de 3 por 3 viñetas es superado con frecuencia por autores que llenan la plancha con diminutas y confusas viñetas que, también cada vez más están cargadas de texto y bocadillos.

Las páginas japonesas son mucho más limpias; de dos o tres viñetas son habituales —actualmente aumentaron de cinco a seis—; los textos y bocadillos son mucho menos abundantes que en el resto del mundo —de hecho los textos de apoyo, prácticamente no existen—.

Probablemente sea una demostración de maestría superior en el arte del comic; el narrar con un texto de apoyo es como utilizar una muleta para contar la historia, como abdicar de las responsabilidades narrativas de la viñeta. En pocos casos se justifica el excesivo uso del texto de apoyo que se hace a nivel internacional.

Tampoco se hace uso del bocadillo de pensamiento, lo cual también es un refinamiento más; un bocadillo de pensamiento en general suele ser un ejemplo de redundancia; puesto que tiende a aclararle demasiado las cosas al lector, como si éste fuera lento y no pudiera entender lo que ocurre, a menos que se lo explique el protagonista, que al mismo tiempo que actúa comenta la acción. Los

bocadillos de pensamiento son subrayados, y subrayar es poner énfasis en una frase utilizando accesorios ajenos al propio lenguaje. Por lo tanto, es mayor virtud del artista que trabaja sólo con bocadillo de diálogo que la del que utiliza reemplazos y plataformas para sujetar el invento. En otras palabras, el manga lleva una ventaja tanto visual como escrita pues no se hace uso de este recurso.

A pesar de acción incesante que tienen los mangas, lo cierto es que los tiempos muertos y los desarrollos lentos abundan en este tipo de comic. Son páginas enteras con primeros planos de rostros estremecidos, páginas silenciosas en las que el artista deja que los escenarios y los protagonistas queden como congelados, esperando un instante antes de volver a la vida.

Para este efecto de relentización de las acciones hay dos justificaciones, una de carácter cultural y otra de carácter profesional. Culturalmente, se asocia este paso narrativo con la gestualidad y la dramatización excesiva del teatro kabuki, tal vez la forma cultural típicamente japonesa más conocida en Occidente. No sólo en las maneras, sino también en los contenidos.

Los japoneses tienden a simplificar y exagerar poses, argumentos y rasgos, de manera que la emotividad desempeñe un gran papel en el desenlace de las historias, además de facilitar que los lectores o espectadores no sean simples elementos pasivos. Este despojamiento no puede adaptarse al lenguaje moderno, no es un vestigio del pasado que carguen como una marca los autores contemporáneos.

En los comics, por ejemplo, no hay personaje que no tenga un nombre con significado oculto (algo, por otra parte, que también se daba en Europa y América en la época dorada del comic comercial). Diversos autores se refieren en los siguientes términos a "la aparente sencillez" o "simplicidad esencial": *"Este rasgo, junto con la lejanía de la cultura japonesa, hace que el lector que por primera vez se enfrenta a ella a través de cuentos (o incluso obras teatrales, poesía y narrativa en el plano literario, y cualquier otra manifestación artística en las artes plásticas) quede con las historias descontextualizadas de la civilización y la sociedad que las produjo"*.

Pero, junto a este elemento cultural, está el profesional: los artistas japoneses —mangakas— simplemente, disponen de muchas páginas para narrar sus historias. Una historia puede ocupar miles de páginas, de hecho; debe ocuparlas, si quiere responder a las exigencias de su editor, que necesita rellenar una barra inmensa cada semana con una variedad de series. A veces, eso permite al artista detenerse con detalle en expresiones y pausas no acostumbradas en otros países, o lanzarse de cabeza a combates de decenas de páginas y, desde luego, no exige una gran cantidad de desarrollo argumental por página, lo que resulta en viñetas grandes y mayor espectacularidad gráfica.

Si se pudiera utilizar una media para determinar la cantidad de narración por página, se encuentra que muy a menudo 20 americanas equivalen a 60 japonesas. Obviamente, la lectura de

⁷ Riera, Jorge. *Videoguía manga*. P 39

una revista semanal de 300 páginas no puede ser demasiado cansada; ya que en siete días hay otro número a la venta. Para los artistas, además, alargar las historias a veces artificialmente supone un respiro, teniendo en cuenta las presiones a las que se somete su creatividad.

La narrativa del manga también resulta algo desconcertante a simple vista. A veces, el lector tiene que hacer un gran esfuerzo para saber si los personajes van o vienen, si se disparan unos a otros o están todos en el mismo bando. En realidad, la narrativa japonesa sí es diferente de la del resto del mundo.

Existen seis tipos de pasos narrativos entre las viñetas: "1) momento a momento, 2) acción a acción, 3) tema a tema, 4) escena a escena, 5) aspecto a aspecto y 6) ilógicos"⁸.

Estudiando los comic americanos y españoles observa un esquema muy semejante en todos ellos. La narrativa está construida con una gran mayoría de pasos de acción a acción (2) y algunos de tema a tema (3) y de escena a escena (4), dejando las categorías 1,5 y 6 prácticamente inéditas.

Al estudiar obras de mangakas como Otomo, Tezuka, Toriyama, Ishimori, Kojima, los resultados son completamente distintos; los pasos acción a acción y tema a tema siguen siendo fundamentales, pero ahora se revela la utilización ocasional del relentizador momento a momento y la frecuente del aspecto a aspecto, los pasos 1 y 5 que en el mundo permanecen vírgenes.

En otras palabras, este desglose expresa con claridad qué puntos concretos representan las diferencias que se ven entre los modos occidentales y las maneras orientales. Para un dibujante o guionista que goce de su profesión y desee investigar en ella, el manga trae, sin dudar, técnicas y estilos desconocidos y enriquecedores.

1.3 DEFINICIÓN DE COMIC

Diversos autores definen al comic, sin embargo, el significado de este término pone de manifiesto que el problema de esta definición no es tan sencillo como parece. Por ejemplo, Javier Coma define al comic como "Narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas"⁹. Umberto Eco lo define como:

"La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalista de los organizadores...Así, los comics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes"¹⁰.

⁸ Ibid. P 54

⁹ Coma, Javier. *Del gato Félix al gato Fritz, historia de los comics*. P 299

¹⁰ Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. P 299

Javier Coma plantea los elementos generales que contiene el comic; Umberto Eco le asigna una función en el sentido social y cultural. No obstante hay más autores que le atribuyen más características y funciones.

Elizabeth K. Baur dice *"Es una forma narrativa cuya estructura no consta sólo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen"*¹¹; ella aporta el lenguaje verbal e icónico. M. Dahrendorf lo define como *"Historias en las que predomina la acción, contadas en secuencias de imágenes y con un específico repertorio de signos"*¹²; esta especificidad de signos en el comic es, sin duda, el rasgo más característico de esta definición; es decir, el listado de signos es algo que se puede llamar código.

Es un código porque es un repertorio o conjunto de signos con equivalencias establecidas con otro conjunto, en este caso con lo que nosotros llamamos realidad. Entonces, la existencia de un repertorio específico de signos supone su relativa sistematización y al mismo tiempo su relación con un significado y eso es un código. Es este caso, el código del comic.

M. V. Manacorda de Rosetti menciona *"Una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas (boom, crash, bangl)"*¹³; Manacorda hace mención de algunos posibles códigos utilizados por el comic. La onomatopeya que menciona es utilizada frecuentemente en la viñeta puede entenderse como elementos del código. La misma viñeta constituye un elemento de articulación global del comic, es decir, forma parte del repertorio de signos relacionados al comic.

Para Román Gubern, el comic es

*"La historieta ilustrada cuya acción se sucede en diversas viñetas, en donde el texto de lo que cada personaje dice se encuentra encerrado en un globo o bocadillo que sale de su boca. Pueden estar divididas en tiras o episodios que se publican en los sucesivos números de un periódico o revista, o presentarse como historietas completas en un solo cuaderno: comic-book"*¹⁴,

Aquí se hace referencia a un elemento específico: el bocadillo o globo, que tiene un significado preciso: señala el mensaje verbal de su personaje y también de dónde o de quién procede.

Juan Antonio de Laiglesia menciona:

*"Relato gráfico en imágenes o viñetas que captan sucesivos y diferentes momentos de su acción según un guión que contiene el texto completo de la narración, y que un dibujante traduce en su aspecto plástico y un rotulista compone en su aspecto puramente literario"*¹⁵

Hace referencia de la viñeta como elemento distintivo del comic que está basada en las ideas del guionista y plasmadas por el dibujante.

¹¹ Baur, Elizabeth K. *La historieta como experiencia didáctica*. P 23

¹² Dahrendorf, M. *Criterios para el análisis del comic*. P 3

¹³ Manacorda de Rosetti, Mabel V. *La comunicación integral: la historieta*. P 23

¹⁴ Gubern, Román. *Comics*. P 34

¹⁵ Laiglesia, Juan Antonio de. *El arte de la historieta*. P 44



Juan Antonio Ramírez define

"Narraciones que combinan la imagen dibujada y sometida a una serie de convenciones típicas con fragmentos literarios. La relación imagen-texto trata de ser complementaria; el papel de los textos de anclaje tiende a disminuir para dar mayor importancia a los de relevo. El carácter estandarizado de su relación y, sobre todo, el industrializado en los modos de producción y distribución, terminan de caracterizar al comic en cuanto tal".¹⁶

Parece que la mención a los fragmentos literarios los hace refiriéndose a los textos de anclaje y de relieve contenidos en la cartela.

M. Arizmendi dice que *"El comic es una expresión figurativa, una narración en imágenes que logra una perfecta compenetración e interrelación de palabra y dibujo gracias fundamentalmente a dos convenciones: la viñeta... y el globo"*.¹⁷

Como se ha visto, no es fácil llegar a una definición de modo suficientemente completa de qué es un comic; se mencionan características, sin embargo, ninguno de los autores puede determinar con exactitud lo que es un comic. Parece que no se podrá puesto que cada autor hace su propia interpretación de acuerdo a lo que él analizó, sin embargo, en lo que están de acuerdo es que presenta características que lo distinguen de otras publicaciones (ver apéndice 3A, página 30).

De acuerdo a las anteriores definiciones presentadas por diversos autores; en el presente trabajo se entenderá por comic como *"Historia narrada a través de dibujos y texto en forma peculiar y características con una secuencia más o menos lógico-temporal; es un universo en donde lo imposible se hace posible, donde los sueños del hombre se hacen realidad gracias a la unión de dos lenguajes: el icónico -una expresión gráfica donde se representa la realidad bajo la visión del autor, cuya finalidad es la transmisión de su forma de ver al mundo- y el verbal -una expresión escrita que otorga un sentido a la imagen que se plasma en cada viñeta, cuyo objetivo es otorgar una personalidad a los héroes que nos gusta leer"*.¹⁸

1.4 CARACTERÍSTICAS DEL COMIC

Diversos autores mencionan las características de producción y distribución propias a dicha industria; por ejemplo, F. Loras señala que:

"El comic es, por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; por la otra, es un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva".¹⁹

Manuel Muñoz Zielinski dice:

"La historieta es una narración construida por medio de imágenes dibujadas en papel, enlazadas encadenadamente por la presencia más o menos frecuente de los mismos personajes, por la continuidad temporal que supone la inclusión de textos y por la lógica implícita de la misma

¹⁶ Ramírez, Juan Antonio. *El "comic" femenino en España*. P 33

¹⁷ Arizmendi, Milagros. *El comic*. P 7

¹⁸ Concepto realizado por el alumno Hugo Enrique García Pérez para la elaboración de la presente investigación.

¹⁹ Loras, F. *El mundo del comic*. P 40



*narración, impresa en una gran cantidad de ejemplares y difundida por los canales sociales que corresponden a su propia naturaleza*²⁰

Ambas definiciones mencionan el carácter de medio de comunicación de masas y su sentido como medio masivo es básicamente distractivo.

De las definiciones anteriormente mencionadas se dice que el comic presenta cinco características que engloban su universo, pero que a la vez de ser características que lo diferan de otros medios ayudan a su comprensión y de alguna manera llevan a una definición:

- 1. Carácter predominantemente narrativo, diacrónico, del mensaje.*
- 2. Integración de elementos verbales e icónicos.*
- 3. Utilización de una serie bien definida –en sus aspectos básicos– de códigos y convenciones.*
- 4. Su relación se efectúa tendiendo a una amplia difusión, a lo cual suele subordinarse su creación.*
- 5. Su finalidad es predominantemente distractiva.*²¹

A continuación se definirá cada una de las características anteriormente mencionadas para una mayor comprensión.

1.4.1 EL COMIC ES UN MENSAJE PREDOMINANTEMENTE NARRATIVO

Se dice que el comic es una estructura narrativa por la existencia diacrónica en sus elementos, puesto que existe una línea temporal que marca un antes y un después. Esta línea se apoya en la estructura de la viñeta y su secuencia.

En otras palabras, en principio una viñeta supone un presente inmóvil, es decir, en el momento en que se lee una –la anterior que fue presente al ser leída– se convierte en pasado y la posterior en futuro. Este tipo de secuencia temporal es la que domina en los comics.

Por otro lado, lo que marca la línea temporal es la forma en la que se lee el comic: izquierda –derecha / arriba–abajo. A esto se le denomina **LÍNEA DE INDICATIVIDAD O VECTOR DE LECTURA**:

*"...este proceso de diacronía permite con gran facilidad la transposición a módulos de carácter narrativo, la adaptación a situaciones en las que la relación temporal es determinante del proceso lector"*²².

*"El ritmo temporal, la adaptación a las distintas cadencias temporales pueden ser fácilmente resueltas con ciertos códigos estilísticos ya consolidados en lo que podríamos dominar la "preceptiva" del tebeo..."*²³

²⁰ Muñoz Zielinski, Manuel. *El diseño del comic*. P 60

²¹ Rodríguez Diéguez, José Luis. *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. P 57

²² Rodríguez Diéguez, José Luis. *Ibid*. P 59

²³ *Ibid*. P 59



La necesidad de "saltar" en el tiempo y situarnos en un plano cronológico distinto marcado por el ritmo normal del comic se maneja a través de los **TEXTOS DE RELEVO** y **LA CARTELA**, que acompañan ilustraciones que marcan una transición entre anteriores y posteriores; al igual que mover la acción a otro lugar.

También se hace uso para la ruptura del ritmo temporal, del **FLASHBACK** y **FLASHFORWARD**.

"El Flashback supone una evocación del pasado. Suele utilizarse en aquellos casos en los que se pretende interpolar en la acción alguna información no coherente con la línea temporal marcada en la secuencia de viñetas y relativa al pasado."²⁴

Este proceso hace una adaptación al comic y del **FLOU** cinematográfico al utilizar una viñeta burbuja para dar la impresión que se desea.

Estas alteraciones del ritmo temporal en el proceso narrativo son normales por su uso frecuente en la elaboración del comic; por lo que se presenta como mensaje narrativo derivado de la relación diacrónica que se marca en todos los sentidos. Sin embargo, Román Gubern dice más que una diacronía existe un:

"Predominio sincrónico en la descripción, sobre la base de la coexistencia temporal de los elementos que se describen, y de predominio diacrónico en la narración. Pero frecuentemente la narración tiene que recurrir a descripciones momentáneas y viceversa"²⁵.

También es necesario indicar que el antes / después del comic propicia de modo especial el predominio narrativo; ya que la viñeta convencional no es la única forma posible de montaje. Existen las "**MACROVIÑETAS**"²⁶ en éstas no se suele dar situación de carácter narrativo, el vector de lectura no existe; se trata de situaciones claramente coexistentes en un solo tiempo—espacio.

Por tal motivo, diversos autores afirman que el comic es predominantemente narrativo, siendo un elemento dominante en casi todas sus presentaciones.



²⁴ *Ibid.* P 59

²⁵ Gubern, Román. *Ibid.* P 58

²⁶ Imagen de Forges, *Macroviñetas cómicas*.



1.4.2 EL COMIC INTEGRA ELEMENTOS VERBALES E ICÓNICOS

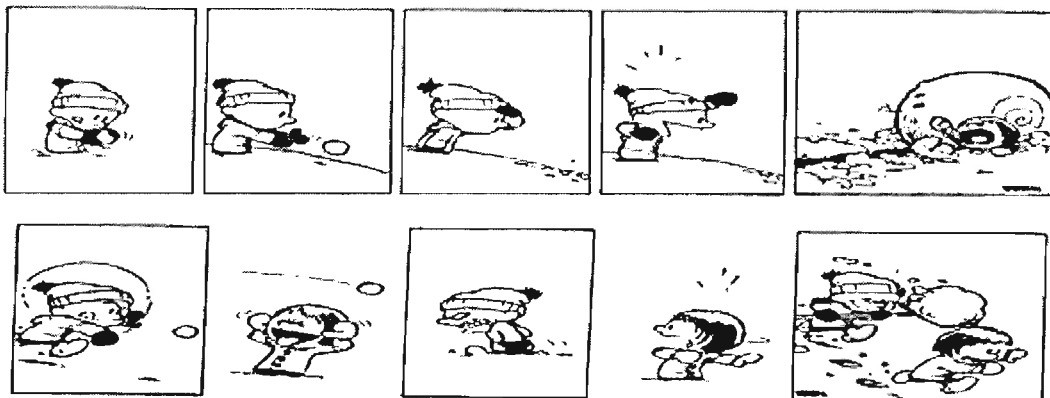
Existe una clasificación de los elementos verbales que integran el comic a lo icónico:

1. Textos de referencia: Ya se mencionó cómo se integran los elementos de relevo en las viñetas y con qué sentido; pero esta integración se produce de un modo equivalente con cualquier tipo de texto que aparece en el comic ya sea en la cartela o como texto de anclaje. Su finalidad es explicar el por qué del cambio de escenario, es decir, busca contextualizar el discurso subsiguiente, al mismo tiempo, narrar la transición de uno a otro ambiente y este texto aparece también en la cartela que, en ocasiones, ocupa una viñeta completa.
2. Textos dialogales: Son los fragmentos de diálogo que expresan los personajes que se incorporan por medio del bocadillo o globo.
3. Onomatopeya: Son palabras como bang, boom, o ring; cuya finalidad es poner de manifiesto un sonido no verbal. Estas onomatopeyas aparecen libremente en la viñeta.

Esta clasificación no es exclusiva; la función del anclaje y relevo no se limitan a la transferencia del espacio-tiempo, sino a dar apoyo a una imagen que no es sólida y con ayuda de estos métodos queda con mayor significado como consecuencia de su aparición.

Por otra parte, el bocadillo es el que mejor hace la integración verboicónico²⁷.

Por lo tanto tampoco es una característica exclusiva del comic, Elizabeth K. Baur hace mención de la existencia del "comic mudo"²⁸ en los que la palabra no aparece y esto supone un cierto grado de virtuosidad en el autor porque sustituye el texto con lo gestual.

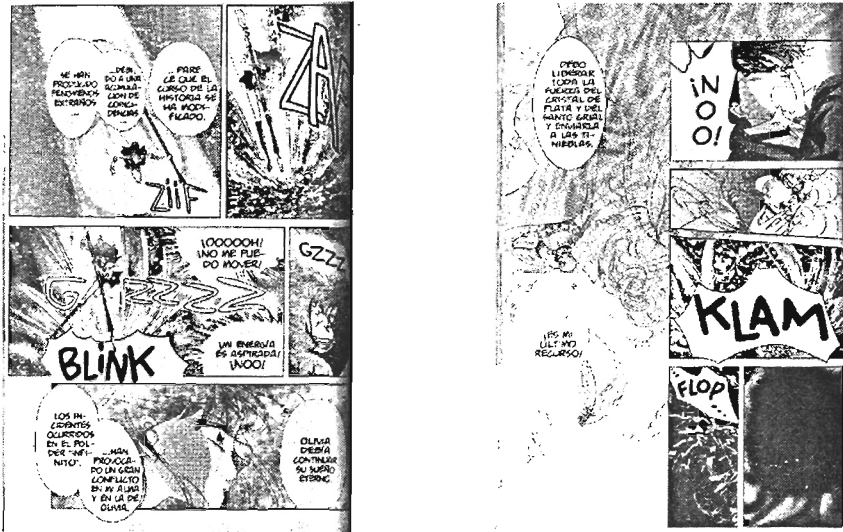


²⁷ Verboicónico es el contenido de la viñeta: imagen y texto.

²⁸ Imágenes extraídas de Watterson, Bill. *Calvin y Hobbes 2*.

1.4.3 EL COMIC UTILIZA CÓDIGOS BIEN DEFINIDOS

Indicar que el comic utiliza códigos definidos quiere decir, que cuenta con un conjunto de elementos peculiares de entre los cuales se escoge para elaborarlo²⁹.



Ante esta reproducción uno se aproxima a los códigos específicos del comic que lleva a distinguir principalmente los siguientes elementos:

- a) La viñeta.
- b) El globo y sus elementos analíticos: el globo en sí, el delta direccional, el contenido (verbal o no verbal).
- c) Las indicaciones de movimiento, los códigos cinéticos, que revisten una amplísima variedad de modos y estilos.
- d) La expresión gestual de los personajes, los modos de poner en evidencia la situación anímica de los mismos.
- e) Cabe diferenciar igualmente en el tebeo una línea que iría desde el máximo realismo del personaje o personajes hasta la abstracción que supone la caricatura. Constituiría lo que podríamos denominar el "nivel de iconicidad" de las ilustraciones³⁰.

La combinación de esta serie de componentes permite la creación del mensaje a transmitir y se consideran definidos porque son caracteres que tienden a ser generalizables y al mismo tiempo estabilizadas ya que a partir de ser universales supone la posibilidad de su uso en distintas situaciones para expresar algo similar y estabilizadora porque supone su introducción en un determinado momento, es decir, entre mayor sea su uso, más utilizado será por los dibujantes.

²⁹ Imágenes extraídas de Takeuchi, Naoko. *Ibid.*

³⁰ Rodríguez Diéguez, José Luis. *Ibid.* P 78



1.4.4 EL COMIC ES UN MEDIO ORIENTADO A LA DIFUSIÓN MASIVA

Como es un medio de comunicación impreso tiene la posibilidad de una difusión amplia, generalizada y económica, ya que las editoriales funcionan con una doble exigencia: la fidelidad de la reproducción del original y la venta de un gran tiraje.

Además que existe un consumo en el público que gusta de este tipo de productos; asociando que:

"...la repetición industrializada y homogeneizada, su amplia distribución y difusión es consustancial con el tebeo...se orienta a la consecución de redes de distribución dentro del monopolio de "sindicatos" y editoriales"³¹.

1.4.5 EL COMIC TIENE UNA FINALIDAD DISTRACTIVA

El comic es producto de una organización; sus objetivos se identifican con lo económico y con una forma de propagar el ocio pero no sólo se dedica a esto ya que las editoriales deben adaptarse progresivamente a cambios con los que puede enfrentarse y deben complementar los objetivos iniciales con otros que vayan de acuerdo al momento en el que se necesitan, es decir, una translación de objetivos.

De esta forma, los autores anteriormente mencionados colocan al comic como un instrumento encaminado hacia el entretenimiento y la diversión, con una función distractiva casi exclusiva. Sin embargo, las necesidades sociales y su prestigio han obligado a que el comic tenga una "especie" de función instructiva.

Por ejemplo, desde la identificación de un personaje con una ideología, a fin de proyectar sobre el héroe y por transferencia sobre el pensamiento unas actitudes definidas; son utilizadas como recursos para encaminar el mensaje.

La búsqueda de un prestigio social, o al menos de un reconocimiento de su labor, puede operar de una forma fácilmente intuible en los creadores y guionistas.

Por lo tanto, al margen del desplazamiento y traslaciones que puede reproducirse hacia el campo político, social o cultural, la finalidad primordial continúa siendo la del entretenimiento.

1.5 ESTRUCTURA DEL COMIC³²

Antes de analizar un comic, conviene conocer los elementos que lo integran y su funcionamiento para relacionarse y poder desarrollar un mejor análisis del mismo.

³¹ *Ibid.* Pp 66

³² Basado en los libros de Vives, Jordi. *Dibujemos comics*. Pp 17-45 y Lee, Stan. *Marvel's styles*. Pp 30 - 80

Una vez que se abre un comic lo que llama la atención son los cuadros dibujados, llamados viñetas, en cuyo interior flotan usualmente unos globos con texto. Por lo tanto hay que empezar por ese recuadro que marca los límites de la viñeta.

1.5.1 EL CUADRO

Normalmente tiene forma rectangular o cuadrada, aunque a veces se utiliza con cantos – esquinas– redondeados. Los cuadros se hacen casi siempre de un trazo recto de tiralíneas o *rotring* pero también es frecuente hacer las líneas a mano. En ocasiones es el mismo dibujo quien marca sus límites.

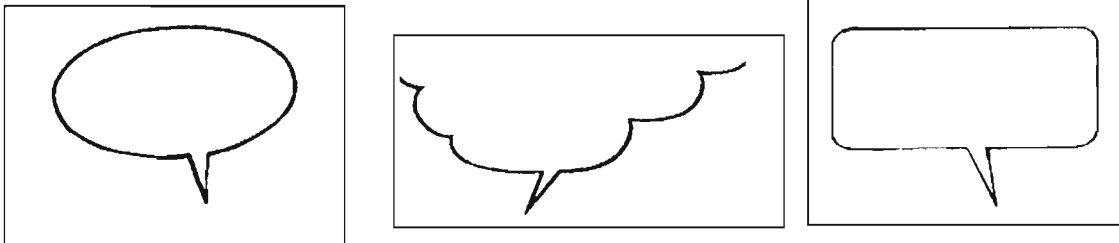
1.5.2 EL BOCADILLO

Los globos ovalados o cuadrados, con cantos redondeados, con un delta direccional –que señala de qué personaje surge el diálogo– y llenos de texto son los bocadillos.

En el lenguaje del comic existen formas especiales para los bocadillos que tienen diferente significado. Los más usados son:

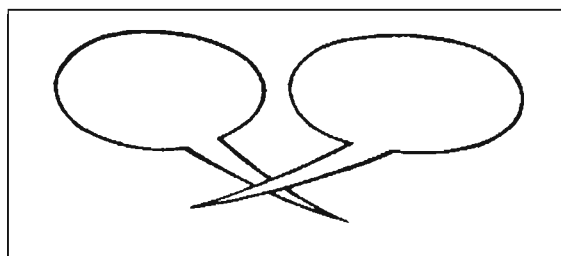
1.5.2.1 BOCADILLO NORMAL

Son casi siempre ovalados o cuadrados, si en una viñeta hay varios de ellos deben distribuirse siguiendo el orden del diálogo: de izquierda a derecha y de arriba a abajo (o en el caso del manga japonés: de derecha a izquierda y de arriba abajo).



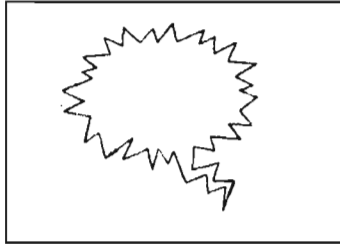
1.5.2.2 BOCADILLOS CRUZADOS

A veces, se da el caso de que la disposición de los personajes no coincide con el orden del diálogo: para esta situación se utiliza este tipo de bocadillo.



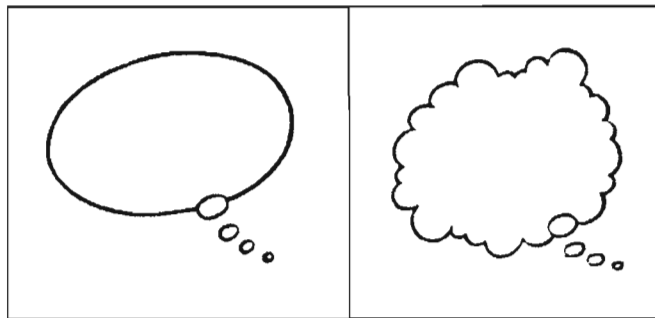
1.5.2.3 BOCADILLO ELECTRÓNICO

Este tipo de bocadillo se utiliza cuando se dibuja algún aparato eléctrico está en funcionamiento o para expresar algún grito.



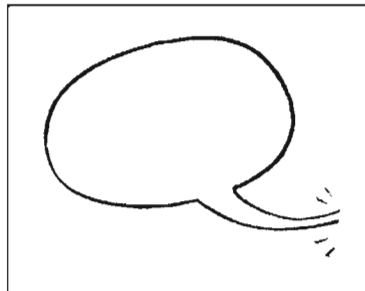
1.5.2.4 BOCADILLO BURBUJA

Para dar a entender que el personaje está pensando en el que se sustituye el delta por una serie de círculos.



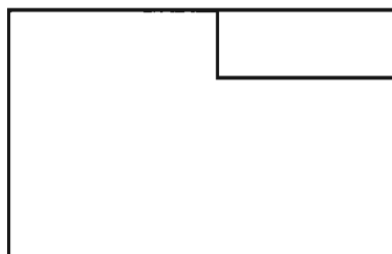
1.5.2.5 BOCADILLO EN OFF

Para las voces que vienen de fuera de la viñeta se usa este bocadillo y tiene el delta hacia fuera del recuadro.



1.5.3 CARTELA

Para las explicaciones y aclaraciones fuera de diálogo, se utiliza un recuadro rectangular que, normalmente, se sitúa dentro de la viñeta en la parte superior.



1.5.4 LA VIÑETA

Es el principal elemento del comic. Por sí sola es una simple ilustración, la sucesión de viñetas permite narrar una historia.

1.5.5 EL PLANO³³

En la viñeta, como ocurre en el cine y la televisión, existe lo que se llama "plano". El plano define el grado de alejamiento o aproximación que tiene la viñeta.

Existen varios tipos de planos, que bien utilizados, darán claridad y movimiento a la hora de contar una historia.

1.5.5.1 PRIMERÍSIMO PLANO

Es el más próximo de todos los planos; se usa para resaltar expresiones u objetos determinantes de la acción.



1.5.5.2 PRIMER PLANO

Con este plano se distinguen claramente las expresiones y rasgos de la cara; abarca desde la cabeza hasta los hombros, también se utiliza para aproximar objetos o partes del cuerpo.



³³ Imágenes extraídas de Takeuchi, Naoko. *Ibid.*

1.5.5.3 PLANO AMERICANO

Comprende desde la cabeza hasta la ingle para detallar algún movimiento del personaje u objeto.



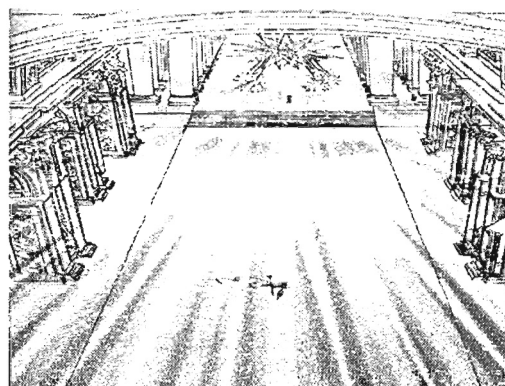
1.5.5.4 PLANO MEDIO

En este plano, los personajes salen enteros o a tres cuartos (de la cabeza hasta las rodillas); se ven perfectamente las facciones y expresiones de la cara, los movimientos y ademanes.



1.5.5.5 PLANO GENERAL

En él se ven las figuras todavía con detalle en su entorno próximo, sirve muy bien para describir un ambiente o situar una acción.



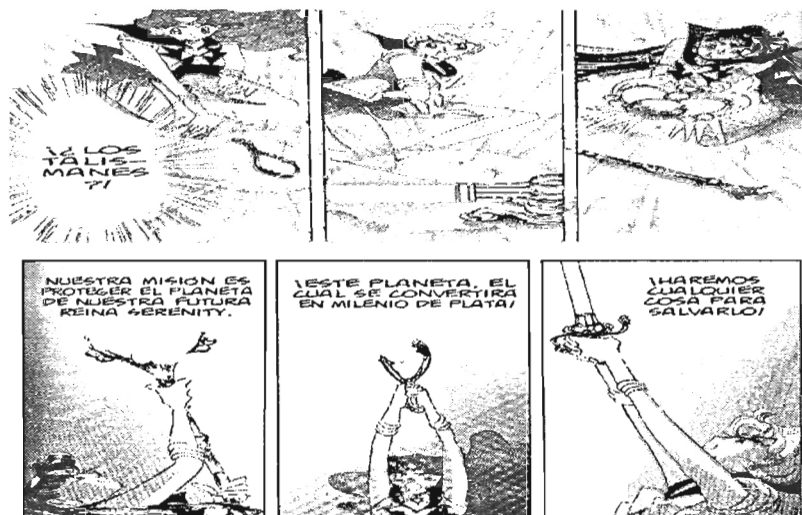
1.5.5.6 PLANO PANORÁMICO

El más grande de todos; en él caben los paisajes y ambientes en el que se desarrolla la acción y funciona para describir los escenarios con una sensación de grandiosidad ya sea en espacios abiertos o cerrados.



1.5.6 EL ENCUADRE

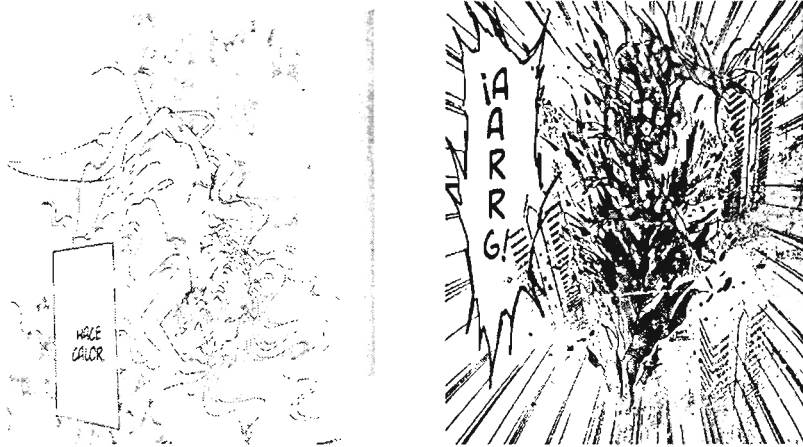
El encuadre permite girar alrededor de la figura; es muy útil para dar movimiento y variedad a escenas que de otro modo resultarían monótonas.



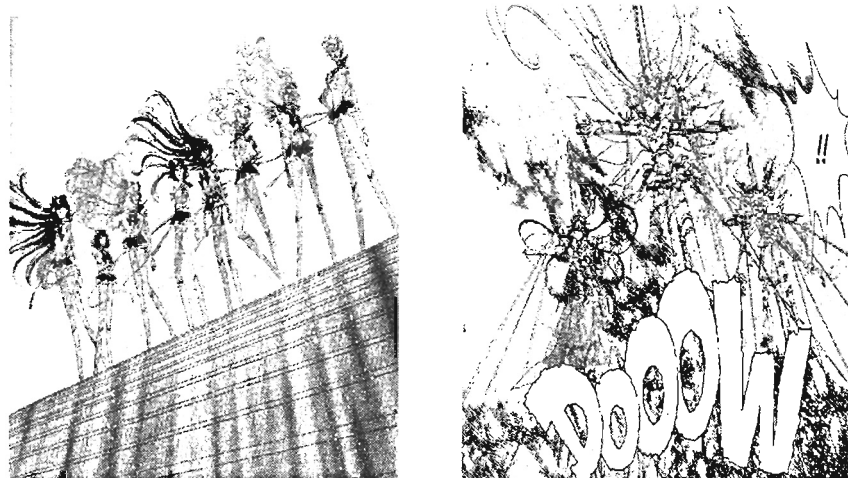
1.5.7 EL ÁNGULO VISUAL

Es la viñeta que permite ver las cosas por debajo o por encima de ellas; permite dar sensaciones de grandeza o pequeñez, según desde dónde se vea la figura.

ARRIBA



ABAJO



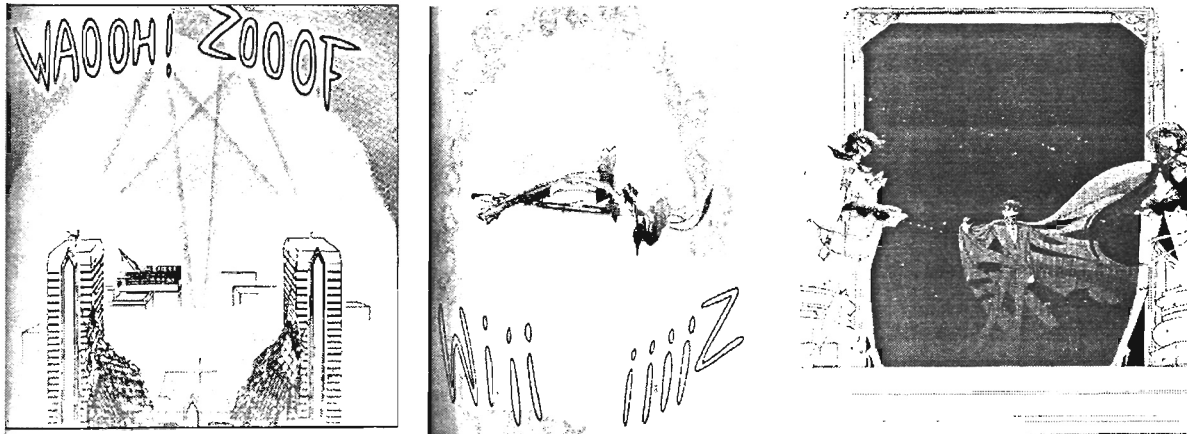
1.5.8 LA COMPOSICIÓN

La composición se refiere a la forma de agrupar todos los elementos dentro de la viñeta a fin de conseguir el mejor efecto posible; existiendo dos formas de composición posible. Se integran en este aspecto dos dimensiones: alto y ancho.

Esta integración funciona para dar la ilusión de profundidad ayudado por las sombras, para crear volumen o la superposición de objetos y personajes.

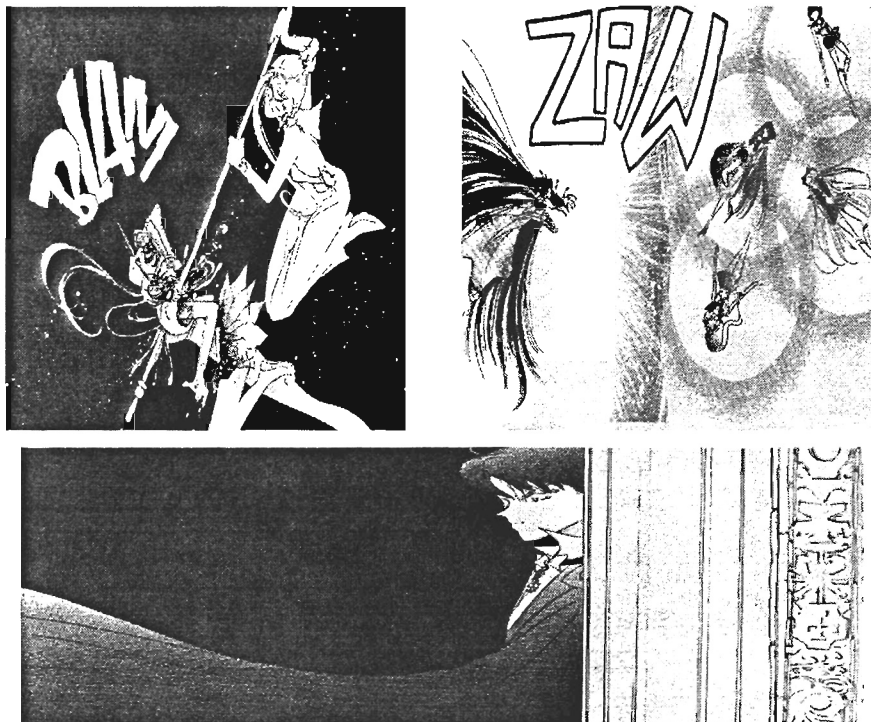
1.5.8.1 LA SIMETRÍA

Se reparten de igual forma los elementos que integran la viñeta para dar una proporción equitativa tanto del lado derecho como del izquierdo.



1.5.8.2 LA ASIMETRÍA

Se cargan más elementos en uno de los lados que, por lo general, es la forma más usada en el comic ya que da mucha más sensación de movimiento. Para hacer esta composición se hace uso de formas geométricas o de las formas que adquieren las letras del abecedario.



1.5.9 LA ROTULACIÓN

Los textos que van dentro de los bocadillos, generalmente, se rotulan a mano; observando las siguientes normas:

- Los textos se escriben siempre con LETRA MAYÚSCULA.

- El tipo de letra que se usa es de "palo seco" –líneas delgadas que facilitan la lectura–.
- El interlineado debe ser siempre el mismo, evitando que se toquen las palabras entre sí o que toquen el límite del bocadillo.
- Si hay poco texto y el bocadillo es muy grande se centrará el texto dejando alrededor un blanco igualado.
- Las letras no deben tocarse unas con otras.
- Para destacar las palabras o frases en un texto, se puede hacer la letra un poco más gruesa de lo habitual.

1.5.10 LA ONOMATOPEYA

Es el texto que va fuera de los bocadillos y representa efectos sonoros.



1.5.11 EL TÍTULO

El principio de un comic suele estar encabezado por un título que está bien construido, es claro y tiene una grafía atractiva. A veces, se mezcla algún tipo de dibujo alegórico de la historia o simplemente se pone una pequeña viñeta con la cara del personaje principal.

1.6 ESTUDIO SISTEMÁTICO DE LO VERBOICÓNICO

El Estudio Sistemático de lo Verboicónico que propone el autor José Luis Rodríguez Diéguez está basado en la Teoría del Arte de Erwin Panofsky que presenta el Análisis Iconográfico en donde expone la existencia de tres niveles de contenido que componen las obras de arte.

1. "Contenido primario o natural"³⁴ que a su vez está subdividido en la realidad fáctica, es decir, el uso de las líneas y del color; en pocas palabras cómo se representan los objetos, personas

³⁴ Panofsky, Erwin. *El Significado en las Artes Visuales*. P47

o animales en el arte. La realidad expresiva es aquella que se identifica con ciertas cualidades expresivas como el carácter de ciertas posturas o un gesto, identificando el empleo del material usado en relación con esas expresiones.

Panofsky llama también al contenido primario "*motivos artísticos*"³⁵.

2. "*Contenido secundario o convencional*"³⁶ que se presenta de la relación entre los motivos artísticos, la composición de la obra y el tema del que se trata. Esta relación se denomina IMAGEN y de la combinación de imágenes surge la historia.

El contenido secundario es conocido como la historia de la obra de arte.

3. "*Contenido intrínseco o contenido*"³⁷ se forma a partir de la investigación de los principios que crean una nación, una época, clase social, religión o filosofía basada en una personalidad y plasmada en una obra.

Al identificar las formas puras, los motivos, las imágenes y la historia surge entonces este contenido intrínseco o "*valor simbólico*"³⁸ que lleva consigo la obra.

El Análisis Iconográfico es un método de estudio de iconografía e iconología en donde:

*"La iconografía es la rama de la historia del arte que se ocupa del asunto o significación de las obras de arte, en contraposición a su forma"*³⁹.

Panofsky dice que la iconografía sólo implica un método descriptivo y clasificatorio de las imágenes puesto que ayuda a fijar fechas y lugares de procedencia e incluso la autenticidad de las obras. Sólo toma en cuenta una parte de los elementos que intervienen en el contenido intrínseco de una obra de arte.

Sin embargo, de los tres niveles de contenido y la interpretación de los valores simbólicos surge la Iconología que:

*"Pretende dar una interpretación de las obras de arte ya que se encarga de dar una identificación correcta de los motivos y el contenido"*⁴⁰.

En donde el Análisis Iconográfico presupone una familiaridad con los temas o conceptos específicos, tal como lo obtenemos de las fuentes literarias. Es decir, que la interpretación iconológica exige la mayor cantidad de datos que sean posibles dominar: documentos que

³⁵ *Ibíd.* P 48

³⁶ *Ibíd.* P 48

³⁷ *Ibíd.* P 49

³⁸ *Ibíd.* P 49

³⁹ *Ibíd.* P 45

⁴⁰ *Ibíd.* P 54



testimonien las tendencias políticas, poéticas, religiosas o filosóficas y sociales de la personalidad, de la época o del país.

La Teoría del Arte se presenta con el Análisis Iconográfico basado en los tres niveles de contenido y respaldado por la investigación documental. José Luis Rodríguez establece en esta teoría el Estudio Sistemático de lo Verboicónico empleado en la presente investigación.

El estudio sistemático parte de la consideración de los distintos elementos que se articulan en un mensaje de las características del comic. Supone identificar los conceptos que más atrás se han explicado: qué nivel de iconicidad tiene la viñeta, elementos de la estructura del comic se presenta para el desarrollo del mensaje y cómo se realiza la presentación de lo verbal.

Un recurso de interés puede ser el de utilizar para el análisis unas hojas con distribución de su superficie similar a la que presenta el comic a analizar, lo que supone reproducir la retícula de las páginas. A esto se le llama *matriz*.

En la parte superior de cada viñeta se expresan los mensajes verbales. Tras ellos, toda aquella serie de indicaciones que contribuyan a complementar el nivel pre iconográfico.

Supone más una descripción –con lenguaje técnico en la medida de lo posible– que un guión. Ya al final del análisis de matriz se registran los resultados para presentar la parte iconográfica e iconológica del manga analizado.

1.7 ELEMENTOS A ANALIZAR EN EL COMIC

Es mucho más fácil identificar un comic que definirlo. Esta identificación parte de la estructura que lo compone. La estructura está constituida por la viñeta ya que dentro de ésta se encuentran todos sus componentes.

Román Gubern caracteriza a la viñeta como *"la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, que constituye la unidad del comic"*⁴¹; Juan Acevedo dice que *"la viñeta es la representación mediante la imagen de un espacio y un tiempo de la acción narrada. Podemos decir que la viñeta es la unidad mínima de significación de la historieta"*⁴²

Inicialmente se distingue en la viñeta un continente y un contenido. El continente está formado por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página del comic. Existiendo tres aspectos relevantes:

- Características de las líneas constitutivas.
- Forma de la viñeta.

⁴¹ Guber, Román. *El lenguaje de los comics*. P 114

⁴² Acevedo, Juan. *Para hacer historietas*. P 71



- Dimensión de la viñeta.

El contenido de la viñeta se divide en icónico y verbal, es decir, lo verboicónico:

- El contenido icónico se analiza a partir de lo que representa y cómo se representa.
- El contenido verbal se clasifica por texto de referencia, diálogos y onomatopeyas.

1.7.1 ASPECTO EXTERNO DE LA VIÑETA

La regularidad en la distribución de los aspectos en la viñeta ha sido durante mucho tiempo una evolución; al adaptarse a las dimensiones de la página de modo "proporcional" al número de viñetas por página es la fórmula inicialmente más fácil.

"La necesidad de ocupar un espacio constante y no variado, resuelto a partir de 3 a 6 viñetas, obliga a un esfuerzo de desarrollo que se percibe bastante bien cuando el tebeo se reedita en forma de cuaderno o libro. Muchas de las series más populares tuvieron este origen, y se nota en la planificación y montaje de las viñetas"⁴³.

La forma de la viñeta tiende hacia el rectángulo debido a la distribución de la página. El carácter de ser vertical u horizontal tiene cierto sentido expresivo; por ejemplo, varios autores mencionan que la horizontalidad suele asociarse a una cierta tranquilidad, a un relativo sosiego y reposo. En cambio, la verticalidad de una viñeta puede asociarse a un mayor ritmo, a cierto tipo de intranquilidad, se da la sensación de rapidez y de ritmo fuerte a partir de este tipo de viñetas.

Otro tipo de viñetas tales como triángulos, circulares o cuadrados; son usadas para un sentido estético. Por último, el tamaño de la viñeta se examina siempre en ese sentido de relación con las restantes del comic.

1.7.2 CONTENIDO ICÓNICO DE LA VIÑETA

"La articulación verbal e icónica son dos códigos diferentes cuya característica más relevante es la de producir un modo de redundancia socialmente aceptable. Así como la excesiva redundancia expresada de modo verbal puede llegar a entorpecer el desarrollo del mensaje y su interpretación, la asociación del código verbal y el icónico supone un mutuo reforzamiento. El texto verbal redundante es "aburrido". La reiteración de información complementaria por la vía de la coexistencia de los dos códigos no recibe —normalmente— esta acusación."⁴⁴

El plano icónico está constituido por la representación de una realidad por medio de códigos basados en la analogía entre lo representado y aquello que representa. Umberto Eco describe a partir de una ilustración infantil este sentido de parecido:

⁴³ *Ibid.* P 53

⁴⁴ Gubern, Roman. *Mensajes Icónicos De La Cultura De Masas*. P 138



"Un dibujo consiste en una forma redondeada, con cuatro aspas en forma de cruz en lo alto, se interpreta como un helicóptero. Pero es evidente que los helicópteros no tienen cuatro aspas, sino tres. Se trata de la relación establecida entre sus componentes, es la captación y el procesamiento de la información la que proporciona esa percepción relacional."⁴⁵

Todo lo anterior va ligado al concepto de iconicidad de Abraham A. Moles; para él la ICONICIDAD sería *"la característica que pondría de manifiesto el grado de realismo de una imagen en su percepción visual comparada con el objeto que representa. La máxima iconicidad vendría dada por el propio objeto, y la mínima (que supondría la máxima abstracción), por la descripción normalizada o estereotipada del mismo objeto."⁴⁶*

El análisis de los niveles de iconicidad que presenta Moles es amplio; sin embargo, se reduce a cinco niveles básicos definidos por la utilización de la fotografía, el dibujo realista, la caricatura humana, el animal "humanizado" y caricaturizado, y por último la ilustración no figurativa.

- La fotografía, permite llegar a un nivel alto de analogía perceptual con aquello que representa. Su utilización en el comic es prácticamente nula. Cuando se utiliza la fotografía como modo expresivo en una estructura global similar al comic, da lugar al género peculiar de la fotonovela, caracterizada normalmente por una temática sentimental, erótico o semierótico.
- El segundo nivel de iconicidad viene dado por la ilustración de tipo realista. Presenta un notable interés por cuanto permite una elaboración más conceptualizada de lo representado, al eliminar, todo lo que así se requiere, todo rasgo superfluo o toda aquella información no pertinente.
- El nivel tercero está constituido por aquellos personajes que se presentan como caricatura humana. La caricatura, la "desviación icónica" que supone una deformación de los personajes, es uno de los indicadores más claros de un subgénero del comic: el humorístico.
- El cuarto nivel está constituido por aquellos personajes que son caricaturas de animales humanizados.
- El quinto y último nivel no supone continuidad en un determinado tipo de comic, sino su inclusión en un momento concreto de la acción. Se refiere a los modos de representación no figurativa. Se trata de signos ordenados, de color y forma orientados a causar una determinada impresión global.

Además de estos cinco niveles de iconicidad, que cabe encontrar en el comic vienen afectados por toda una amplia serie de matices. En principio, la imagen constituye una representación de la realidad basada en una analogía relacional con la realidad. La imagen de la realidad se convierte entonces en un signo de esa realidad a la que está representando, pero no sólo de ella, sino de todo lo que puede sugerir.

⁴⁵ Eco, Humberto. *Semiología De Los Mensajes Visuales*. Pp 25-35

⁴⁶ Ramírez Domínguez, Juan Antonio. *El "comic" femenino en España*. Pp 47-70



1.7.3 CONTENIDO VERBAL

"La viñeta puede ser soporte de mensaje icónico, verbal e icónico, e incluso, sólo de mensaje verbal"⁴⁷. El recurso de incluir en una viñeta un texto completo ya no es frecuente; cuando este texto se encierra en un límite concreto se presenta en la cartela.

Se ha señalado que estos textos cumplen con dos funciones: de relevo o de anclaje. El *relevo* supone una adaptación o modificación del ritmo temporal en el comic, ya sea planteando una coexistencia al mismo tiempo de dos fenómenos o acelerando el tiempo. El de *anclaje*, opera sobre la imagen para reforzarla.

Sin embargo pese a utilizar la cartela son los diálogos de los personajes los que le confieren lo distintivo al comic. En el bocadillo se integra, generalmente, el parlamento del personaje. Un segundo tipo de contenido en el bocadillo es el que presenta una imagen, es decir, una especie de viñeta en la viñeta. Lo que se habría de presentarse en forma de texto, se presenta por una imagen. El tercer tipo es la onomatopeya que representa fonéticamente los sonidos cotidianos. Por último, es frecuente, por otra parte, la integración de distintos contenidos en el mismo bocadillo, es decir, de contenido mixto.

La serie de recursos que se han mencionado supone un refuerzo de la imagen a partir de las características perceptivo-visuales; prácticamente en todo mensaje verbo icónico existen al menos dos planos de interpretación.

El componente icónico sustituye una realidad en función de la semejanza con la misma, representa esa misma realidad, sin embargo; de acuerdo a cómo se presenta esa imagen cambia totalmente lo que expresa. Es decir, en la imagen existen la REPRESENTACIÓN y la EXPRESIÓN.

En cuanto a lo que se representa se trata de estudiar qué dice el comic. La representación supone la identificación de motivos y formas en cuanto a una visión de la cultura que influye sobre esos motivos y formas.

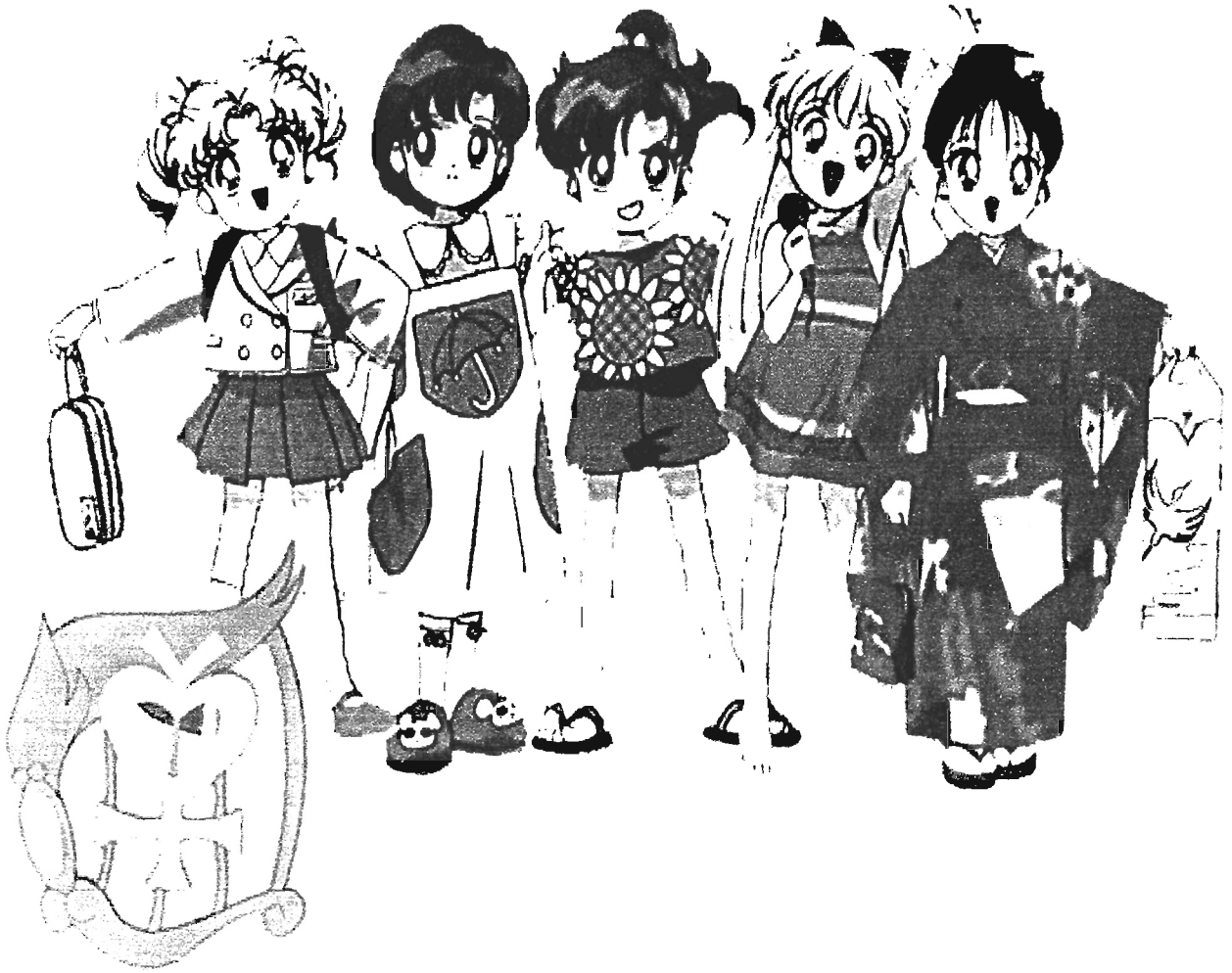
El proceso que se inicia al analizar los códigos de la representación tiene como meta lógica el estudio global de la expresión del mensaje del comic.

Como se puede ver, el comic es un fenómeno que está presente en todo el mundo donde la forma en que se narra una historia es lo que caracteriza a este medio de comunicación pues utiliza elementos verbales e icónicos que lo distinguen de otras formas de expresión.

⁴⁷ Guber, Román. *El lenguaje de los comics*. P 87



Su lenguaje es único y distintivo ya que los autores y dibujantes presentan la realidad bajo sus propios términos empleando sus exclusivas técnicas para darlo a conocer.



artwork

historia del manga



Hablar del comic equivale, por lo general, a hablar de una historia y además de una realidad actual que incluye aspectos sociales, estéticos, económicos y políticos.

2.1 LA INDUSTRIA DEL COMIC

La valoración global o particular de los alcances del comic a nivel mundial depende, del interés específico que despierta en cada lector, más allá de la consideración de sus objetivos primarios. Sin embargo, este interés, en general, ha crecido bastante en los últimos años, al igual que sufrido modificaciones importantes que lo han convertido en toda una industria.

Este fenómeno se debe al placer que otorga el comic, pues el leer en dibujos otorga otra experiencia. Todo rasgo de humor o sentimiento de base puede ser traducido a través de una simple imagen.

"Ser el superhéroe" es otra razón, gracias a las posibilidades imaginarias que brinda el comic, el individuo que está atado y limitado por su situación social como el trabajo y el medio ambiente, busca una fuga que comparte -con el héroe-. Esto se debe a que el personaje se despoja en la vida cotidiana de su apariencia para vivir una serie de eventos extraordinarios, es decir, la transformación fantástica acompaña el despegue imaginativo del lector que lo arranca de una rutina cotidiana ya que se identifica con el héroe.

El comic ha incorporado técnicas de relato de los cuales cabe suponer que influyen sobre los hábitos de lectura, aunque no se le percibe conscientemente.

Como ejemplo, las innovaciones en la acción de las viñetas que han introducido novedades en el ritmo de las narraciones, en el diseño de la página, en la valorización de algunas escenas en relación con otra.

O que la industria sobrevive gracias a los creadores de los personajes, es decir; subsisten también como lugar de creación, debido a que, cuando un autor desaparece o abandona a su personaje, se le entrega su trabajo a otro equipo. El nivel general permite que la tarea sea continuada sin que los fans pongan resistencia; la calidad en gráficos -por ejemplo-, si el comic la tenía, sigue siendo buena y a veces la supera.

Es decir, que aparte de que el comic despliegue sus atractivos no sólo en relación con el carácter mítico de algunos de sus personajes, también lo hace sobre formas narrativas que lo hacen un producto de consumo fuertemente establecido.



A través de los años, el comic —a nivel mundial— sigue difundiéndose en tiradas respetables —es decir, a gran cantidad— y ha dejado de ser una "sección" del periódico para convertirse en un culto de colección entre miles de jóvenes.

2.2 LA LLEGADA DEL MANGA JAPONÉS

Sin embargo, a últimas fechas, del lejano Oriente, ha llegado un fenómeno que, gracias a la globalización, se ha presentado como algo reciente y que genera un nuevo momento en el mundo del comic: el manga.

La explotación comercial del mundo del manga en Japón no acaba en la página impresa. En todo el mundo existen los productos derivados: llaveros, camisetas, figuras de acción, etc. En Japón, los comics de éxito entran en un circuito comercial que tiene tres puertas. Por cualquiera de ellas se puede entrar: una es el manga, otra la de los dibujos animados y la tercera la de los videojuegos —media mix—.

Los editores japoneses funcionan en un entorno de entretenimiento donde la explotación de un personaje de éxito es total. A menudo, el hallazgo afortunado de un héroe que se gane el favor popular asegura la existencia a un dibujante y a varias generaciones de sus descendientes.

El camino puede iniciarse en el manga, luego pasar a la animación y acabar en el videojuego; pero también puede ser en sentido inverso o en cualquier otro orden. Lo que el público consume masivamente son personajes, más que historias. Íconos; una vez creado uno de ellos con la suficiente rentabilidad comercial, no se puede decir que su vida pertenezca a este género o al otro, sino a los tres.

En esa triada, el manga se ha asegurado no sólo la persistencia en el futuro previsible, sino además el crecimiento, desarrollo y prominencia como una forma destacada de diversión popular. El manga puede ser el gran abastecedor de creaciones nuevas, pero en Japón cada vez abundan más los videojuegos originales adaptados al manga.

Actualmente, cuando una serie se convierte en la elegida del público, como es el caso de Sailor Moon, de Naoko Takeuchi, a partir de ella surgen series de animación, películas, videojuegos, y hasta obras de teatro musicales, por no hablar de los muñecos, llaveros, pósters, en fin.

A pesar del poder creciente del videojuego, no cabe duda de que el otro gran eje hasta ahora ha sustentado el negocio del manga es la animación. La adaptación de un comic de éxito a los dibujos animados se convierte en norma a partir de entonces, y prácticamente no hace falta mencionar que cuando una serie de manga ha alcanzado la popularidad, su versión animada también existe.



A los dos formatos tradicionales (serie de televisión y películas para cine), se suma en 1983 uno nuevo que hoy en día aglutina buena parte de la producción de la industria: el OAV (siglas de Original Animation Video o Video de Animación Original). Un OAV no se emite en televisión ni se proyecta en el cine, sino que únicamente se vende para video casero.

Los OAV acostumbran a desarrollarse en series de varios episodios, aunque no tantos como en la televisión, que rebasan el centenar de capítulos con facilidad sorprendente. Sin embargo, una serie de televisión en horario estelar sigue siendo la mejor opción para lanzar al estrellato a una colección de manga.

Además de adaptaciones afortunadas de títulos importantes del manga, la animación también ha producido sus propias creaciones originales, algunas de las cuales componen enormes sagas que a lo largo de más de decenios se han desarrollado en series de televisión, videos y películas, cambiando sus personajes y sus diseños con cada nueva época, ambientando la acción años después o antes de la historia original y arrastrando un culto de seguidores muy nutrido.

2.3 REINO DE JÓVENES

Sin embargo, para que el manga sea considerado como un fenómeno global ha presentado ciertas cualidades comunes que no tienen igual presencia en las viñetas de otros países.

El piloto del robot más poderoso del mundo –Mazinger Z, Tetsujin 28go, EVA, por ejemplo–; el hombre que está unido a la armadura de combate más peligrosa que existe, el Guyver, todavía están en la escuela. En Sailor Moon, las adolescentes elegidas para recibir los poderes de Luna tienen que ponerse el uniforme para acudir a la secundaria cada mañana.

Es decir, está claro cuál es la cuestión: en el manga la figura del héroe –y la heroína– adolescente –y hasta infantil– mantiene una vigencia y una frescura desconcertantes.

Hubo un tiempo en que esto también ocurría en Europa y Estados Unidos: Spiderman, The Teens Tetans, Spirou. Los héroes adultos, por su parte, siempre tenían algún acompañante joven: Robin con Batman. Es decir; la teoría venía a postular que la identificación de los lectores con los protagonistas es así mayor.

Sin embargo, a medida que la industria del comic deja de ser un negocio próspero, fresco y vivo en Europa y América, los personajes adolescentes van cediendo paso a los adultos más o menos mal encarados, tal vez pensando que los cada vez menos numerosos lectores encontrarán mayor



identificación en personajes un tanto decepcionados y vencidos –como la propia industria–. En Japón, con un activo mercado envidiable, el adolescente sigue siendo el rey de los comics.

“Los adolescentes que protagonizan los mangas no son, en todo caso, modelos de virtudes y pureza o imposibles constructos de pseudo-adultizados.

En general, se tiende a la figura del joven débil e indefenso, capaz de demostrar coraje en situaciones extremas, pero también acosado por numerosas flaquezas humanas, entre las cuales la más frecuente es la lujuria (aunque, una lujuria adolescente y precaria más que una lujuria verdaderamente activa y practicante)¹.

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 un autor pinta a sus personajes, lo cual tiende a articularle de manera mucho más detallada de lo que es habitual en el comic occidental de objetivos comerciales –actualmente, este tipo de comic ha sido ya olvidado por obvias razones–.

Los sentimientos del adolescente ocupan un buen lugar emocional que dibujan los mangakas. Estos comics vienen a ser un catálogo de inseguridades, miedos y angustias amorosas primerizas, todo ello desplegado a gran velocidad, con un ritmo frenético, alejado del estudio o la observación minuciosa, simplemente expresando la vida misma.

Para el adolescente que se enfrenta a esas exhibiciones de sentimentalismo, el lazo emotivo llega como algo natural. Para los jóvenes, puede ser vista a través de algo divertido o producir nostalgia, pero en cualquier caso se distraen y encuentran evasión.

Es decir, los sentimientos adolescentes arrastran al lector, cualquiera que sea su edad, gracias a la sencilla credibilidad con la que están planeados.

En general, el mangaka comprende que, para colocar un título en los primeros lugares de ventas, lo primero es el personaje, y lo segundo, la historia. Antes que nada hay que diseñar una figura, un nombre y unas características personales reconocibles que, por algún milagro condensen justo lo que el público quiere en ese momento.

Animar después a ese personaje y hacerle vivir aventuras no es sino secundario. Después de todo, una vez creado el personaje, ya está dispuesta la materia prima para la creación de videojuegos, películas, figuras, etcétera. Esto siempre sucede con un comic que tiene éxito.

El sexo y la violencia –siempre van juntos como si fuesen la misma cosa– son dos de los temas que más se critican en el manga. Es cierto que, para nuestros estándares el degollar, las balaceras, mutilaciones, desnudos y violaciones que se pueden encontrar en un manga, son innumerables. La cuestión es que se trata de una diferencia cultural.

¹ Groensteen, Thierry. *L'univers des mangas*. P 17



Esto significa que los japoneses no son unos criminales, es simplemente que para ellos esas escenas no tienen una gran carga ofensiva comparable a la que ejercen sobre nosotros. Años y años de publicar historias llenas de violencia no han producido irreversibles degradaciones en el cerebro de los niños japoneses. Japón tiene índices de criminalidad mucho menores que los de otros países, incluyendo los delitos de sangre.

2.4 DE LOS INICIOS DEL MANGA²

Vestigios de grafismo popular y rastros de pinturas o grabados que puedan considerarse antecedentes del comic son comunes en todas las sociedades y la civilización. Al igual que en otras culturas o civilizaciones, en la japonesa también se encuentran antecedentes; si por tebeo, comic, historieta o manga se entiende esa forma de comunicación en imágenes irreverentes que surge como sátira, entretenimiento en el folklore de los pueblos. (*Para conocer la historia del comic en todo el mundo ver el apéndice 3B, página 303*).

Por principio están los **Chojugiga** (dibujos humorísticos de pájaros y animales), que aparecen en el siglo XII y son atribuidos al sacerdote Toba (1053-1140). Se trata de cuatro rollos monocromos pintados con pincel en los que se representa a animales antropomórficos vestidos con ropas y realizando actividades humanas y a sacerdotes entregados al juego y las peleas de gallos. Todo tipo de temas demoníacos o escatológicos (por ejemplo, concurso de gases estomacales) abundan en los siglos siguientes.

Inmediatamente llegaron los **Ukiyo-e**, primeras manifestaciones artísticas populares, pues los rollos humorísticos apenas habían trascendido los círculos religiosos y aristocráticos. Los **Ukiyo-e** son grabados impresos por el procedimiento de planchas de madera que surgieron en el Periodo Edo (1600-1867), una época de frustración social y descontento de las clases oprimidas por la rigidez de la dictadura feudal. El Periodo Edo es escenario de muchos comics japoneses que combinan la recreación histórica con la crítica política, como los de *Sanpei Shirato*; la temática de los **Ukiyo-e** era picaresca en donde se trataba de abstraer al público de las penalidades de la vida cotidiana y sumirle en fantasías de prostitución y erotismo, lo cual les generó un excesivo prestigio artístico en su momento. Cuanto más abiertamente erótico eran, recibían el nombre de **Shunga** y su derroche de gracia del arte erótico japonés en todo el mundo. Los **Ukiyo-e**, a medida que se fueron consolidando, se perfeccionaron técnicamente

² Basado en el libro de McCarthy, Helen. *Manga*. Pp. 17-58



(pasaron del blanco y negro al color) y diversificaron su temática, abarcando tanto el mundo del entretenimiento como escenas históricas o fantasmales.

Fue precisamente un artista del **Ukiyo-e**, *Hokusai Katsushika*, quien acuñó el término **manga**, que viene a significar en su origen algo así como "garabatos caprichosos" tiene también una connotación despectiva o poco seria, al igual que en otros países ocurre con términos como **comic** o **tebeo**. *Hokusai* (1760-1849) durante su vida se consagró como el más famoso de los artistas de **Ukiyo-e**; sus ilustraciones para libros, campo al que se dedicó con intensidad entre 1807 y 1809 estaban repletas de monstruos y violencia, le proporcionaron celebridad. 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 muerto, y era un compendio de toda la obra de *Hokusai*, que abarcaba casi el universo entero, a través de rostros, gestos, peces, monstruos, animales y cualquier escena imaginable. Además produjo obras como **Hyaku Monogatori** en 1830; **Fugaku Hyakkei** en 1834; entre otras. *Hokusai* introdujo en el dibujo japonés más el ingenio y la creatividad que el asentamiento ante la tradición y las maneras ortodoxas.

Otro de los grandes maestros de **Ukiyo-e** fue *Kuniyoshi Utagawa* (1797-1861), se hizo famoso con una serie de 108 cuadros basada en guerreros y héroes llamada **Suikoden Nishikie**. Su trabajo fue un modelo para los siguientes artistas como *Gyosai Kawanabe* (1831-1889), fue alumno de *Utagawa* desde los siete años, *Yoshitoshi Tsukioka* (1839-1892), *Kiyoshika Kobayashi* (1847-1915), *Ippci Okamoto* (1886-1948) pero el pionero del **manga** en Japón es *Ratukcn Kitazawa*.

El nacimiento del **comic** japonés con una forma reconocible y semejante a la que presenta Estados Unidos y algunos países de Europa a finales del Siglo XIX se produce al entrar en contacto los dibujantes y caricaturistas japoneses con las creaciones occidentales. A partir de 1853, Estados Unidos fuerza a Japón a salir de su aislamiento y comienza una larga historia de influencia occidental e imitación japonesa de las modas. El **comic** fue introducido en Japón por *Charles Wirgman* (1838-1891) en 1862 inició la publicación de una revista humorística de corte británico, **The Japan Punch** cuyo público era la comunidad extranjera de Yokohama. Otro extranjero el francés *George Bigot* (1860-1927) publicó su propia revista en 1887, **Tobae** tomaba su nombre del famoso sacerdote Toba, autor de los **Chojugiga** del siglo XII.

De esta nueva "ola" surge *Ratukcn Kitazawa* (1876-1955), tras un periodo de aprendizaje que incluye la pintura occidental, ingresó a la revista **Box of Curios** donde entró en contacto con el arte de la



caricatura política. Después de eso consiguió un buen puesto en el suplemento a color 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 lo convierte en el pionero de la historieta son sus creaciones como **Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu**, 1902, que es la primera serie de comic japonés con personajes fijos, aunque todavía utilizaba 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)*, *Frederick Opper (Happy Hooligan)* o *Rudolph Dirks (The Katzenjammer Kids)*. Además creó la primera revista cómica japonesa **Tokyo Puck** (el término puck, tomado de la revista americana de ese nombre, vino pronto a significar cualquier especie de revista ilustrada) en 1905. Con Kitazawa, Japón se incorporó a la causa de Europa y Estados Unidos por crear un nuevo medio de expresión, el comic, y a la enorme vitalidad de la caricatura como medio de sátira política y social. Fue él quien puso a Japón en la senda del manga. Así, durante la primera mitad del siglo XX, el manga se va asentando y puliendo de manera no muy distinta a como la hizo en Occidente el comic.

Con los años veinte destacan creaciones como **Shochan no Boken** fue creado por el guionista *Shousei Oda* y por el dibujante **Tofujin** en 1923; era una serie sencilla, humorística y fantástica, protagonizada por un niño que peleaba en contra de monstruos y demonios. Su éxito fue tal que puso de moda el **schochanbou** (gorro de lana blanca que utilizaba el protagonista). En 1923 también apareció **Nonkina Tousan**, serie creada por *Yukata Aso* para consolar a las víctimas del terremoto que destruyó el distrito de Kanto, concluyendo esta serie en 1950.

En los años treinta el ritmo de títulos se hace mayor; **Nagagutsu no Sanjushi** creada en 1930 por el guionista *Taisei Makino* y el dibujante *Sumei Imoto*, está considerada hoy como un clásico infantil. También este año aparece una serie que proyectará a Japón hacia el comic moderno, adaptando el ritmo y las técnicas de los artistas americanos, **Speed Taro**.

Este mismo año nace **Ogon Bat**, uno de los superhéroes más famosos del Japón, serie creada por el guionista *Ichiro Suzuki* y del dibujante *Takeo Nagamatsu*. Era un **kamishibai**, es decir, una serie de comics cuyas ilustraciones se mostraban viñeta a viñeta a una audiencia congregada en el parque, mientras el artista narraba la historia al público, acompañándose de efectos sonoros y gran dramatismo. Ogon Bat era un semidiós que luchaba en nombre de la justicia enfrentándose en contra del mal con ayuda de sus aliados.



También en las revistas infantiles surgió **Boken Dankichi** que desde su primera aparición en 1934 se convirtió en una serie clásica de Japón. Su autor fue *Keizo Shimada*, esta serie trata sobre cómo Dankichi y su ratoncito mascota se pierden en una isla habitada por caníbales y ayuda a los animales que están en manos de estos villanos. Tras el intermedio de la guerra, Boken Dankichi reapareció con la finalidad didáctica de explicar a los lectores las normas de la administración americana y el nuevo destino de Japón derrotado. A medida que el clima bélico iba creciendo, surgieron series de carácter bélico y propagandístico, que trataban de predicar a la población para que se unieran a la cruzada del Estado. **Hatanosuke Hinomaru** fue una de estas herramientas propagandísticas; apareció en 1935, obra de *Kikuo Nakajima*, desapareció en 1943, la protagonizaba un joven samurai.

El militarismo de Japón en campaña tuvo sin duda mucho que ver también con el éxito de **Norakuro**, tal vez la serie más famosa de la guerra, creada por *Suihou Tagawa* en 1931; Norakuro era un perro que entró en el ejército para convertirse en un general famoso a través de sus torpezas. Sin embargo, con la movilización general del país, Norakuro deja de ser torpe y asciende a capitán. Al tiempo la serie deja de ser humorística y empieza a ser bélica.

En enero de 1936 surge **Fuku-chan** que concluyó en 1971 creada por *Ryuichi Yokoyama*, serie que explotaba el humor cotidiano y familiar. Yokoyama fue líder del **Shin Mangaka Shudan** (Nuevo Grupo de Dibujantes de Manga), fundado en 1932 por un grupo de jóvenes para unirse en contra de la censura del sistema. El grupo prosperó hasta convertirse en "sistema" y en 1945 se quitó el "nuevo" y se quedó como **Manga Shudan**.

2.4.1 EL MANGA MODERNO³

La II Guerra Mundial marca una censura en la historia del Japón. En el caso del manga, la división en antes y después de la guerra es tan clara que se puede decir que un nuevo comic japonés surge a partir de 1945. La tarea de reconstrucción nacional produce en la historieta el surgimiento de un gran fenómeno de rasgos completamente nuevos. Y esos rasgos, se puede decir, son los que le confieren las manos del Dr. Tezuka.

Tras la derrota, la necesidad de entretenimiento de Japón es saciada por comics de una nueva especie más baratos y sencillos. Apenas se producían comics a color como antes de la guerra y apenas

³ *Ibid.* Pp. 70 - 120



resurgirían las viñetas de tema político, no sólo por la censura impuesta por la ocupación aliada, sino porque a la gente tampoco le interesan.

Se prefieren historias cotidianas o de ciencia ficción y fantasía. Los comics vuelven hacia la infancia y la juventud, pero, —y aquí se produce uno de los hechos que puede explicar la prosperidad del negocio de manga en Japón— esas generaciones de niños y jóvenes que empiezan a leer ávidamente comics después de la guerra siguen haciéndolo a medida que crecen y ya no lo dejarán de hacer nunca. Esta generación de posguerra es una de las responsables del boom del comic en Japón.

En aquel ambiente surgió una de las series más populares de toda la historia del Japón: **Sazae-San**. Es una tira de prensa que apareció por primera vez en el periódico vespertino **Fukunichi** en 1946. En 1949 fue transferida al **Asahi** y terminó de publicarse en 1974; esta serie es obra de una mujer, *Machiko Hasegawa*, que fue una de las pioneras en hacerse dibujante profesional de comics. *Sazae-San* es una serie familiar cotidiana que relata la existencia doméstica de Sazae y su familia; a lo largo de la historia la protagonista se casa y va cambiando físicamente como una persona en la vida real.

Debido a la crisis económica del país, los mangas eran buscados por su escaso valor. Resurgió el *kamishibai*, que gozó de gran reputación hasta la llegada de la televisión, a partir de 1953.

Sin embargo, el paraíso profesional, seguía siendo la industria de los comics regulares, con base en Tokio las editoriales de manga crecieron y prosperaron gracias a la llegada de un personaje único: *Osamu Tezuka*.

Tezuka tuvo influencia en la forma de los comics, en su fondo y en las maneras de la industria. Fascinado por las películas de Disney, introdujo en las formas del manga un cierto corte cinematográfico, mayor dinamismo en los encuadres, audacia en la perspectiva, ingenio en la composición, velocidad en la narrativa, a la par que impulsaba el manga hacia la era de los ojos como platos y los rostros infantiles. Aunque sus series no fueron siempre humorísticas o para niños, sus dibujos siempre tenían ese aire caricaturesco y de dibujo animado. Además con su primer éxito, **Shiin Takarajima** (La Nueva Isla del Tesoro) en 1947 puso de moda las series de aventuras de continuación extensa (contaba con 200 páginas).

Convirtió el manga en un reino de géneros amplios, donde cabrían todo tipo de ambientes y estilos con tal de narrar la aventura. Tezuka practicó las series de animales, robots, comic para niñas, western, horror, la hagiografía (historia de las vidas de los santos), serie médica, filosofía, historia y especialmente ciencia ficción. No sólo contribuyó a dar el primer paso a la moderna industria del manga, sino también el segundo: en 1961, creó Mushi Productions, empresa que se dedicaría a la producción de dibujos animados, muchas de ellas basadas en sus propias creaciones para manga. Así se ponía la primera piedra



para la construcción de lo que hoy en día, con el nombre de media-mix, muchos consideran la clave de la rentabilidad del imperio económico creado alrededor de los personajes del manga japonés.

2.4.2 LOS MECHAS (ROBOTS Y SCI-FI)⁴

En lo primero que se piensa al hablar de manga japonés es en robots, maquinarias diabólicas y engendros de ciencia ficción. Aunque hoy ha evolucionado hacia maneras más modernas, el género de los super robots tuvo su auge en los años sesenta y setenta. Como en casi todo en el comic japonés moderno, el pionero fue *Osamu Tezuka*. En 1951 creó **Atom-Taishi** (Embajador Átomo) que aparecería en la revista mensual **Shonen**. Pronto el personaje cambió por nombre el de **Tetsuwan-Atom** (Poderoso Átomo) y fue uno de los primeros éxitos exportables del comic japonés; Tetsuwan-Atom se publicó desde 1951 hasta 1968 y dio lugar a una de las primeras series de dibujos animados en 1963.

El gran competidor de Tetsuwan-Atom, en sus tiempos, fue **Tetsujin 28go** (El Hombre de Acero nº 28) que surgió del lápiz de *Mitsuteru Yokoyama* en 1958, en el mismo **Shonen** que había albergado a Tetsuwan-Atom; duró hasta 1966. Tetsujin 28go presenta el arquetipo del robot gigante controlado por un adolescente.

Sin duda, el que mayor huella dejó en el público fue **Mazinger Z** obra de *Go Nagai*, un auténtico representante del comic japonés apareció por primera vez en 1972 en una serie relativamente breve.

Un ángel se encargó de dotar de emociones a **Robot Santohei**, fabricado por el Dr. Toppi; Robot Santohei entraba en filas tras la II Guerra Mundial y se metía en problemas en el cuartel. Era una serie satírica en la que su autor, *Koremitsu Mactani*, trataba de ridiculizar al ejército y protestar cómicamente contra la guerra: apareció entre 1952 y 1962. Pero sin duda alguna, la reina de los robots simpáticos de la historia es **Arale**, creada por Akira Toriyama para su serie **Dr. Slump** en 1980. Arale es un robot con forma de niña, extremadamente poderosa y traviesa y supuso el primer peldaño en la carrera de Toriyama hacia el estrellato.

Uno de los engendros cibernéticos que se anticipó a los cyborgs y mistificaciones humanoides-mecánicas que infestan hoy este género fue **8-Man**. Creado por el guionista *Kazumasa Hirai* (que se convertiría en un famoso escritor de ciencia ficción) y por el dibujante *Jiro Kuwata* (el autor de *Gekko Kamen*) en 1963 8-Man era un super robot creado por el Dr. Tani. En él reencarnaba el detective Rachiyo Azuma, que había sido asesinado por unos gánsters. Además de sus poderes "básicos", 8-Man podía

⁴ Basado en el libro de Horn, Maurice. *The world enciclopedia of comics, vol. II. Pp 13 - 115*



cambiar sus rasgos, debido a la maleabilidad de su piel artificial. Poseía una pintoresca galería de enemigos.

Otro compuesto de hombre y máquina que marcó época fue **Cyborg 009**, creado por el maestro *Shotaro Ishimori* en 1946. 009 es manufacturado como instrumento del mal, pues es fabricado por el perverso Fantasma Negro y surgen los Cyborgs 001 a 009. En el cuerpo de este último se alberga Joe Schimamura, un delincuente juvenil que se rebela contra Fantasma Negro apoyado por sus ocho compañeros.

Los robots gigantes están en recesión, pero los cyborgs de diferentes tipos pasan momentos de esplendor, y se han convertido en los superhéroes actuales del manga. Por ejemplo; **Guyver** de *Yoshiki Takaya*; **Xenon** de *Masaomi Kansaki*; **Genocyberg** de *Tony Takezaki*.

El contexto donde se mueven los cyborgs son escenarios más densos que sus predecesores, derrochan violencia y sangre en cada una de sus intervenciones, como tratando de aplicar un cierto realismo al concepto de un ser sobrehumano en guerra en el mundo real y resultan por lo general víctimas de experimentos malintencionados a cargo de organizaciones criminales. La fascinación por la tecnología que parece vivir Japón hace que incluso en series donde el protagonista está reservado a seres humanos, los diseños de máquinas puedan ejercer una influencia decisiva para el éxito. Ocurre en algunas obras de *Masamune Shirow*, como **Dominion** o **Applesed**, donde aparecen sus famosos *landmates*, especie de exoesqueletos que portan los protagonistas. Sin embargo, la importancia de maquinarias y robots, que, a fin y al cabo, sólo pueden contribuir a un éxito que depende más bien del juego de relaciones y sentimientos entre los protagonistas humanos de la serie.

La ciencia ficción, ha dado para mucho más que para robots y experimentos tecnológicos, aunque raramente se evita la recreación de maquinarias aparatosas, tengan o no papel destacado en la serie. La historia de contacto con razas extraterrestres tiene partida en **O-Man** de *Osamu Tezuka*; esta serie apareció en 1959 en el semanario **Shonen Sunday** y es considerada por muchos expertos como una obra de las cumbres de Tezuka. En ella se contaba la historia de O-Men y su catastrófico encuentro con la raza humana; estos seres eran superiores a los hombres y dirigidos por su perverso líder Daisokan, se preparan para aniquilar a la raza humana y conquistar la Tierra. Para salvar la situación aparece Rickie un joven O-Man que se había criado con los humanos y que se dedicará a protegerlos para conseguir la paz entre ambos pueblos.

Muchas veces el resultado de la experiencia extraterrestre es una comedia romántica, lo que viene a dar origen a un subgénero sentimental "chico conoce alienígena" y se define perfectamente en **Urusei Yatsura** (Lamu) de *Rumiko Takahashi*. Lamu es una comedia sobre un estudiante japonés, Ataru, que se



ve acosado por una extraterrestre vestida con bikini que ha decidido adoptarlo como el hombre de su vida, a pesar de que el muchacho es el clásico inútil, la serie resulta ser divertida y fue su primer éxito en 1978. También de una situación fantástica surge **Denei Shojo (Video Girl Ai)**; una chica encantadora sale de un video para ayudar a un pobre estudiante que se debate en la edad del amor no correspondido y a partir de ahí surgen los triángulos amorosos en una comedia abundante en ternura y con más énfasis en el romance y en el vestuario de los protagonistas que en el humor. *Masakuza Katsura*, autor de **Video Girl Ai**, ha seguido explotando el tema con **Video Girl Len**.

La ciencia ficción más pura y dura, aquella que se desarrolla a miles de años luz de nuestro planeta, tiene su padrino en **Fushigina Kuni no Putcha** aparecida en 1947 obra de *Fujikiro Yokoi*, y, a su muerte, en 1948 continuada por *Tetsuo Ogawa*. Esta serie recuperó el lugar de la ciencia ficción en el manga. Los protagonistas de la serie eran el Dr. Banbarum, Putcha y su robot Perii, los tres viajaban por el espacio en el año 2047.

Sin embargo, el papel de gran maestro de los viajes espaciales le corresponde a *Reiji Matsumoto* pues tiene en su haber varios títulos de ciencia ficción: **Denko Ozma** (1961), **Sexaroid** (1968), **Kosuku Esper** (1968), **Yojigen Sekai** (1969), **Mystery Eve** (1970), **Uchu Senkan Yamato** (1974), **Captain Harlock** (1976), **Ginga Tetsudo 999** (1976), **Sennen Joo** (1976). Matsumoto, además, es reconocido como uno de los primeros talentos en el diseño de máquinas, vehículos, aviones y todo tipo de artefactos tecnológicos. *Kia Asamiya* ocupa actualmente el trono de la ciencia ficción y lo demuestra con éxitos como **Silent Möbius** y **Compiler**.

Dentro de la ciencia ficción se puede distinguir lo que se considera un subgénero: las historias de adolescentes con poderes psíquicos. Esta parte le corresponde a la figura emergente en Japón como el más grande autor: *Katsuhiro Otomo*. Concretamente en **Domu (Pesadillas)** y **Akira** encontramos el genio de Otomo en manifestación y combinando variantes de este tema. **Domu** plantea un terrible enfrentamiento entre una fuerza caprichosamente malvada y otra ingenuamente generosa. La maldad se personifica en un anciano; la bondad en una niña. Ambos tienen poderes psíquicos que, al chocar contra los humanos producen sangrientos efectos. El escenario de la pelea es un enorme bloque de apartamentos; el duelo entre el anciano y la niña acabará en una catástrofe a gran escala.

Akira retoma los poderes psíquicos latentes, pero el ambiente en que se desarrolla es mucho más amplio y complejo. Hay adolescentes, y experimentos secretos del Gobierno, bandas callejeras, satélites artificiales asesinos, ejércitos movilizados, un Neo-Tokio futurista cargado de malos presagios y, por supuesto, la presentida amenaza de Akira, el niño más peligroso del mundo, que durante gran parte de la



obra sólo es un nombre mencionado. Está considerada como una obra grandiosa y su argumento se contagia a medida que pasan las páginas.

2.4.3 EL YAKUZA: MAFIAS, ASESINOS Y LADRONES⁵

En Japón, las historias policíacas siempre son bien recibidas y se conocen como *yakuza* (mafia). El clásico del género negro japonés, es de manera indiscutible, **Golgo 13** (nombre que viene del Gólgota y del 13 de la mala suerte) creado en 1969 por *Takao Saito* para una de las primeras revistas destinadas al público adulto **Big Comic**. *Golgo 13* es el perfecto asesino desconocido, él presta sus servicios a quien le pague. Sus aventuras tienen lugar en todo el mundo, lo que lo convierte en el protagonista perfecto para desarrollar intrigas internacionales en diversos ambientes. El estilo de Saito se basa en rotundos contrastes entre blanco y negro, abundante dramatismo y originando la violencia del gesto, ha marcado toda una escuela para los practicantes de *yakuza*.

Otro mítico personaje surgido en la misma época de *Golgo 13* representa la versión ligera del género delictivo. Aunque se mueve también en el camino del delito, **Lupin III** es divertido y la intriga se mezcla con el humor en las peripecias de este ladrón, especialista en fraudes y complejos planes y tramas para ejecutar sus hazañas. *Lupin III* fue creado en 1967 por *Monkey Punch* (seudónimo de *Kazuhiko Kato*) también para una revista de adultos, **Manga Action**.

La intensidad dramática de la acción de ambas series y un sentido del humor indulgente está recogida por *Tsukasa Hojo* uno de los artistas jóvenes que más éxito ha conseguido con historietas de tema criminal. Primero con **Cat's Eye** historia de tres ladronas elegantes al estilo de *Lupin* y, posteriormente, con **Cazador** que relata las aventuras de *Ryo Saeba* un detective privado que sólo acepta como clientes a hermosas jóvenes de las que intenta obtener favores sexuales con tretas infantiles e insistentes.

En la crónica de la *yakuza* destacan dos series que hacen gala de cierta sobriedad documental al tiempo que plantean una suerte de existencialismo perplejo. **Crying Freeman**, con guión de *Kazuo Koike* y dibujos de *Ryoichi Ikegami* y **Santuario**, con guión de *Sho Fumimura* (seudónimo de *Yoshiyuki Okimura*) y dibujos del mismo *Ikegami*; **Crying Freeman** trata sobre un asesino serial.

⁵ Basado en el libro de *McCarthy, Helen. Una Introducción al Yakuza. Pp. 31-135*



En *Santuario* la trama mafiosa se concentra en argumentos políticos. Se trata de una alegoría de la lucha de lo nuevo contra lo viejo, de la renovación contra lo tradicional. Fumimura, al parecer, no ha podido encontrar otro modelo en Japón más digno de ser reconocido como héroe que el de los fuera de la ley y personifica su voluntad en el joven delincuente Akira Hojo y en un político principiante Chiaki Asami. Cada uno en su propio círculo de poder y, al mismo tiempo, coordinando sus esfuerzos intentan dar la vuelta a un Japón decadente y viejo.

Es el ejemplo de comic japonés adulto que derrama acción, intriga, sexo, violencia y patetismo.

2.4.4 EL JIDAIMONO⁶

En Japón samurais y ninjas son los protagonistas del *jidaimono* un género popular que narra hazañas del pasado; se trata de un género ampliamente desarrollado desde siempre. Antes de la II Guerra Mundial ya existían comics de samurais en Japón y la ética del *bushido* fue un arma propagandística. Sin embargo, cuando los mangas de samurais reaparecieron tras la guerra, algo había cambiado.

Akado Suzunosuke apareció por primera vez en agosto de 1954 en *Shonen Gaho*; su creador fue *Eiichi Fukui*, pero murió antes de poder realizar la segunda historia, con lo que la serie pasó a manos de *Tsunayoshi Takeuchi*. *Akado Suzunosuke* era un niño entrenado en el arte del kendo. El interés principal de la serie estaba en las peleas de espadas y en las técnicas que utiliza *Akado* y gracias a este comic hasta 1960, se observó al kendo desde una perspectiva deportista.

En 1957 apareció *Tenpei Tenma* en *Shonen Gaho* obra de *Taku Horci*, la serie trataba sobre *Tenpei* quien era un *ronin* (un samurai sin amo) y lleno de recursos que complementaba las técnicas propias. Sin duda, dos hombres marcaron el terreno del *jidaimono*, llevándolo a campos expresivos y de dramatismo que influirían a generaciones de artistas: *Goscki Kojima* y *Sanpei Shirato*.

Sanpei Shirato tiene una extensa carrera que incluye el *kamishibai* y el *kashibon manga* antes de convertirse en dibujante de manga regulares. En 1959 consiguió un enorme éxito en el *kashibon manga* con *Ninja Bugeicho* serie de la que se publicaron 17 libros hasta 1962. *Ninja Bugeicho*, está ambientado en el periodo de las guerras en Japón (1560-1588) y trata sobre las relaciones humanas y sociales, movimientos de masas, revueltas campesinas, sangrientas batallas y amor. Al público le gustó el trabajo de *Shirato* que fue reconocido como maestro del *jidaimono*. Su siguiente obra fue *Sasuke* aparecida en septiembre de 1961 en la revista *Shonen*; *Sasuke* trata sobre la educación y el crecimiento de un ninja,

⁶ Basado en el libro de *Schodt, Frederick. Manga! Manga! The world of japonese comics. Pp 53-89*



instruido por su propio padre. El relato era tanto una historia *ninjitsu* (arte de los ninja) como un relato de desarrollo y madurez; a lo largo de la serie Sasuke veía cómo eran asesinados su padre Ozaru, su madre y sus hermanos. La tercera obra del *jidaimono* de Shirato es **Kamui Den** apareció en 1964, serie que maneja una cantidad considerable de personajes de todos los ámbitos sociales durante unos veinte años a mediados del siglo XVII para denunciar el *Mibun Sida* (sistema de clases) y de la opresión que los samurais ejercían sobre los campesinos. El protagonista es Kamui un *hinini* (clase baja) que al convertirse en ninja consigue ascender en la jerarquía social.

En 1970 surgió un clásico del comic japonés, **Kosure Okami** obra de *Kazuo Koike* y *Goseki Kojima*. Esta serie se extiende hasta más allá de las 8 000 páginas y estaba ambientado, de nuevo, en el periodo Edo; donde Itto Ogami un verdugo del reino y su hijo Daigoro vivían aventuras sangrientas.

En general, el *jidaimono* ha sido practicado frecuentemente por muchos artistas y en él se observa a menudo la herencia del bushido, el camino del samurai, pero el concepto del samurai se ha trasladado a series de yakuza y de deportes.

2.4.5 DEPORTES PELIGROSOS⁷

Los comics de deportes gozan de buena reputación en Japón y sus títulos destacados suelen ser muy vendidos; debido a que acostumbran a exagerar artificialmente las modas en Japón, se puede llegar a la conclusión de que en muchos deportes son más los lectores que los practicantes.

Los comics de deportes tradicionales japoneses (judo, kendo, karate, etcétera) han existido siempre. **Igaguri-kun**, creada por *Eiichi Fukui* que fue un éxito en 1952, era una serie de judo llena de acción. Cuando Eiichi Fukui se estaba convirtiendo en uno de los dibujantes más importantes de Japón, murió de un ataque al corazón en 1954, la serie fue continuada por *Ipppei Doya* y, posteriormente, *Asakazu Arikawa*.

Tras Igaguri-Kun surgen las series de deportes modernos (béisbol, boxeo, tenis, voleibol, basquetbol y fútbol). Las series de deportes originales tenían un dramatismo exagerado, exaltan el sacrificio, el espíritu de grupo (en los equipos), la entrega heroica hasta el último aliento, el enfrentamiento implacable en la cancha y la nobleza del sufrimiento. Los extremos a los que se puede llegar en el entrenamiento o, ya en juego, en la competencia, no tienen ninguna reserva por mantenerse dentro de los límites de la capacidad humana. Al final, lo único que se percibe es el triunfo colosal o la tristeza de la derrota. Con el paso de los años, las series de deportes han evolucionado hacia comedias románticas adolescentes donde

⁷ Basado en el libro de Groensteen, Thierry. *L'univers des mangas*. Pp 15-175



lo que importan son tanto las hazañas deportivas del héroe como las sentimentales. Por supuesto, esto no disminuye el contenido exagerado del rendimiento deportivo de los protagonistas de estas historias, que siguen llegando a extremos sobrehumanos para vencer.

La pionera de las series de béisbol (deporte nacional de Japón) fue **Chikaino Makyu**, creada por el guionista *Kazuya Fukumoto* y el dibujante *Tetsuya Chiba* en 1961 para el semanario **Shonen**. Esta serie contaba la historia de Hikaru Ninomiya un pitcher que tenía un lanzamiento especial; sin embargo, aparecían rivales que lograban ganarle y se sometía a entrenamientos para perfeccionar sus lanzamientos. Pero por los esfuerzos que el protagonista hacía le fracturaron sus hombros con esos lanzamientos complicados le dejaba tan gravemente lesionado que tuvo que retirarse del deporte.

Si bien el éxito de Chikaino Makyu fue un fenómeno, palideció ante la llegada de una de las más famosas series de béisbol de la historia: **Kyojin no Hoshi**. Creada en 1966 por *Ikki Kajiwara* (guionista) y *Noboru Kawasaki* (dibujante) para **Shonen Kyojin no Hoshi** reunía todos los recursos de los que dispone el comic para excitar los instintos más básicos del lector y, además, añadía una ración de morbo. El protagonista de la serie es Hyuma Hoshi a quien su padre lo entrena desde la infancia con el propósito de convertirlo en el mejor pitcher del país; el entrenamiento de Hyuma incluía vestir un exoesqueleto que le reforzaría la musculatura o atrapar bolas empapadas en queroseno que se inflamaban en el aire.

El último éxito de los comics de béisbol ha sido **Touch de Miysuru Adachi**, en esta serie el melodrama sentimental ha desplazado a la dramatización del deporte como argumento básico. Dos hermanos gemelos están enamorados de la misma chica; uno de ellos es un talento del béisbol y muere pero el otro hermano se consagra a la tarea de convertirse en un campeón como su hermano.

Otro éxito es **Ashita no Jo** apareció en el semanario **Shonen** entre 1968 y 1973 y sus autores fueron *Asao Takamori* (guionista) y *Tetsuya Chiba* (dibujante) Jo Yabuki era un muchacho solitario que conocía a un antiguo boxeador, Danpei Tange. A partir de ese momento iniciaba su entrenamiento como boxeador profesional a las órdenes de Tange y el lector seguía la evolución de la vida y la carrera de Jo. Una de las mayores emociones que deparó la serie fue el enfrentamiento entre Jo y su viejo rival Toru Rikiishi. Para poder enfrentarse a Jo, que competía en una categoría inferior, Toru se veía obligado a mantener un estricto régimen y rebajar su peso. En el ring, Toru noqueaba a Jo tras un combate despiadado pero su cuerpo debilitado no resistía y muere. Como este personaje se había hecho popular entre los lectores; la editorial Kodansha, tuvo que montar un ring y celebrar un funeral por el alma de Toru. La ceremonia tuvo lugar el 24 de marzo de 1970 fue oficiada por un sacerdote budista y a ella acudieron 700 personas. Pero tras su muerte la serie siguió y presentaba a Jo deprimido y ganando



hasta que fue vencido por José Mendoza. Jo completamente agotado, le da los guantes a su novia, se sienta en la banqueta y muere con una sonrisa.

Otras series de deportes destacadas han sido: **Tiger Mask** de *Ikki Kajiwara* y *Naoki Tsuji* el tema es la lucha libre; **Football Taka** de *Noboru Kawasaki*, ambientada en el fútbol americano; **Esu** o **Nerau** de *Sumika Yamamoto* serie de tenis de niñas o **Attack No. 1** de *Chikako Urano* una serie de voleibol. En los últimos años, una de las series de más éxito es **Slam Dunk** de *Takehito Onoue*, ambientada en el basquetbol.

2.4.6 SHOUJO MANGA⁸

En Japón los comics para niñas han ido prosperando cada vez más con el paso de los años; es de sorprenderse la presencia de abundantes lectoras. La diferencia llega cuando se observa que las mujeres, no contentas con leer comics, también los dibujan hecho verdaderamente insólito en Japón.

El shoujo está clasificado por edades llegan a las mujeres de todas las edades, desde niñas hasta amas de casa. Aunque los títulos más vendidos alcanzan solamente entre uno y 2, 5 millones de tiraje (tomando en cuenta que **Shonen Jump** vende seis millones) no se puede olvidar que las mujeres también leen revistas para chicos o no específicamente femeninas y viceversa.

Si al examinar los comics para chicos y especialmente los deportivos, se ve que la exaltación de rasgos aparentemente "viriles", como violencia, agresividad o sacrificio heroico, se enfatizan sin ningún límite. Al ver el shoujo manga también se trata de comics exaltados; la diferencia es que en este caso se exaltan otros valores: la dulzura, el amor, los sentimientos, el romance y las angustias cariñosas.

En la posguerra lo habitual era que los comics para mujeres fueran dibujados por hombres, algunos de ellos muy famosos en la industria, como *Suiho Tagawa* autor de **Norakuro**. Una de las series más importantes de la posguerra fue **Anmitsu Hime** que apareció por primera vez en el mensual **Shojo**, obra de *Shosuke Kuragane*. La serie intentaba levantar la moral a los niños que sufrían privaciones y el azote de la miseria tras la derrota, mostrándoles un mundo maravilloso en el que la princesa Anmitsu se dedicaba a dar fiestas a los invitados. Aunque el argumento y el dibujo era simple, **Anmitsu Hime** fue un hit del shoujo manga.

Sin embargo, el punto de partida para el shoujo manga se da con **Ribon no Kishi** en 1953 por Osamu Tezuka que tuvo la amplitud de miras suficiente para no dedicar su creación de mangas sólo a los

⁸ Basado en el libro de *Gravett, Paul. Shoujo Manga. Pp 15-175*



hombres. Esta serie se publicó en la revista **Shōjo Club**. *Ribon no Kishi* tiene una protagonista bisexual —lo que viene a prefigurar uno de los rasgos más repetidos en el comic japonés desde entonces: la ambigüedad sexual de los héroes—, Zafiro, la protagonista de *Ribon no Kishi*, es la hija de un rey que necesitaba un heredero masculino. Para que su hija pueda ascender al trono, el rey y la reina la crían como si fuera un chico manteniendo en secreto su verdadero sexo. *Ribon no Kishi* introduce en el shōjo manga el ímpetu que empezaba a acelerar los comics de chicos, y además otorga a las viñetas femeninas el modelo de historia larga continuada.

Siguiendo el ejemplo de Tezuka algunos de los grandes nombres del manga shōnen probaron con el shōjo. *Tetsuya Chiba* había realizado antes de pasarse a la acción títulos como **Odettojo no Niji**, **Mama no Vilin**. También *Reiji Matsumoto* realizó **Kuroi Hanabira** y **Sino Taiyo**.

A medida que los comics para chicas empezaron a establecerse sólidamente y a prosperar, un número creciente de mujeres fue introduciéndose en el negocio, de manera que acabaron acaparando los títulos femeninos. Lo que convierte el shōjo manga no sólo en comics para chicas, sino también en comics de chicas. En su momento fue importante el trabajo de *Yumiko Oshima*, *Moto Hagio*, *Keiko Takemiya*, *Riyoko Ikeda*, *Yumiko Igarashi* y *Kyoko Mizuki*.

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

Las escenas de amor y los desnudos son admitidas en este tipo de comic siempre que se traten con elegancia. Al amor homosexual, especialmente entre jóvenes en internados, ha sido, uno de los temas favoritos de las niñas japonesas; generando así el mercado del **yaoi** hasta el grado de proporcionar clásicos como **Juichigatsu no Gimunajiumu**, publicada en 1971 en **Bessatsu Shōjo Comic**. En esta historia, creada por *Moto Hagio*, considerada una de las mejores autoras, se desarrollan tormentosas relaciones en un internado alemán. **Kaza to Ki no Uta**, publicada en 1976 en **Shōjo Comic** y su autor *Keiko Takemiya* o actualmente **Ai no Kusabi** de *Kazuma Kodaka*, serie que se enfoca a un futuro distante en el planeta estéril de Amoi que fue transformado hace siglos por científicos que buscaban



crear una civilización ideal. En lugar de eso su súper computadora, Júpiter, se volvió loca y obtuvo conciencia.

La sociedad Júpiter creada es rara; las mujeres son extrañas. El estatus de una persona es determinada por el color de su cabello: siendo los rubios la élite que rige. Los rubios son genéticamente diseñados para ser más fuertes y más sabios que el humano ordinario, a excepción del hecho de que son estériles. Cuentan con "mascotas" humanas para propósitos sexuales. Al parecer estos hombres se cansan fácilmente con las muñecas de sexo (mujeres androides) con las que son provistos, por lo que buscan más "juegos" y encuentran "mascotas", esto es, otros hombres normales con los cuales tener sexo. Jason Mink es uno de la élite líder del Capitolio de Amoi, Tanagura, un hombre que tiene contacto directo con Jupiter. Riki "The Dark", el líder de la pandilla Bison. Él reúne a su pandilla y los conduce a una fábrica de muñecas de sexo donde son perseguidos por la policía; todos los amigos de Chen son asesinados con excepción de Guy quien es retenido por la policía para ser interrogado; al parecer Blondie matará a Guy si Chen no llega a ser su "mascota". Cuando Jason salva a Riki de algunos vigilantes Riki ofrece su cuerpo, lo único que tiene él para dar como pago, Riki desaparece después. Chen acepta en aras de su amigo y así resulta la tan esperada escena sexual, de cualquier manera Guy es liberado y al averiguar lo que sucedió a Chen se molesta y golpea a Chen diciéndole que tiró su orgullo. Esta serie continúa su publicación acaparando la atención del mercado femenino.

Lo importante en el manga shoujo es la presentación, por ejemplo; la moda. Las ropas y los peinados tienen importancia puesto que a veces se planifican páginas enteras con el único objetivo de exhibir con claridad el modelo de la protagonista y así se llega a uno de los puntos clave en el concepto del manga japonés: los ojos.

Los ojos de los protagonistas del shoujo manga son enormes, como si fueran el espacio que se ha dejado en blanco para poder escribir extensas frases. En las pupilas el artista escribe emociones, reacciones y sentimientos del personaje. El modelo de ojos grandes que homogeniza el grafismo del manga y anime es en parte producto del intento por distanciarse de la estética oriental y asemejarse a la estética occidental que ha venido a sustituir a los antiguos modelos desde que Japón entró en contacto con el mundo exterior. Así donde antes la influencia dominante en gustos era China, ahora son Estados Unidos y Europa. Resulta evidente que las pupilas dilatadas tienen poca relación con los rasgos japoneses naturales. El caso es que, por tradición y versatilidad, los ojos se han convertido en una de las herramientas más importantes para los dibujantes japoneses, que buscan siempre en primer lugar una expresividad económica y el máximo posible de emotividad en los trazos.



2.4.7 HUMOR⁹

El género con el que más internacionalmente se identifica al comic como medio es el humor. El comic puramente caricaturesco e hilarante también tiene lugar en Japón, aunque hay que decir que el humor está profusamente presente en buen número de títulos que, a priori, podrían considerarse pertenecientes a otro estilo, como las aventuras, la acción o el romance. Los inicios de **Dragon Ball** no era más cómico antes que *Akira Toriyama* derivara hacia una historia de proporciones bíblicas basada en combates de súper guerreros y amenazas cósmicas.

Al igual que ocurre con todo en el manga japonés, el humor resulta desbocado y exaltado, no repara en medios para conseguir su fin. De la misma manera que la acción es desmesuradamente irracional y el romance siempre dolorosamente sentido, el humor es un brutal atentado sarcástico contra todo lo que pueda ser motivo de risa.

El comic japonés, como casi todo el comic de cualquier sitio que se dirige a un público infantil, manejaba un humor blanco e inocente hasta la llegada de *Fujio Akatsuka*; **Namachan** en 1958 fue su primera publicación. Akatsuka llegó a todo tipo de lectores, sin importar la edad o la preparación intelectual y su influencia fue enorme para entender el tipo de humor que se ha hecho desde entonces hasta hoy. Sus comics no eran exactamente de mal gusto, pero practicaban una extravagante irreverencia que ayudó a romper el sentido del tabú. Akatsuka utilizaba el gag visual y ridiculizaba sin contemplaciones la autoridad paterna o estatal si venía a cuento en el chiste. Su estilo gráfico también dejó un sello inconfundible, deformando y achatando a los personajes, convertidos en caricaturas. Este humor fue cargado de grosería y suciedad por sus ayudantes cuando empezaron a producir sus propias obras. *Mitsutoshi Furuya* y *Kazuyoshi Torii* crearon, respectivamente, **Dame Oyaji** y **Toiretto Hakase**.

Sin embargo, este humor fue opacado por *Go Nagai* con **Harenchi Gauken**, hasta ese momento, el *gauken manga* había sido otra cosa. **Harisu no Kase** es creada por *Tetsuya Chiba* en 1965, esta serie narra las hazañas del pequeño héroe del Instituto Harisu, Kunimatsu Ishida.

En la carrera por ser el más gracioso el triunfo fue para un personaje que cambiaría incluso la manera de hablar de la juventud japonesa: **Gaki Deka**. Aunque supuestamente un estudiante, el rostro de Komawari-kun es el del perverso que no puede disimular, siempre trae un gorro de policía y una corbata de lunares, y, a menudo, es lo único que lleva. Las acciones de Komawari siempre están

⁹ Basado en el libro de Groensteen, Thierry. *Ibid.* Pp 100-173



relacionadas con motivaciones egoístas, actitudes antisociales y delirios sexuales. Esta serie fue muy popular en los años setenta.

El humor en el comic japonés tiende a ser tan desconcertante como todo lo demás, la presencia de chistes escatológicos y sexuales hasta en las series infantiles no deja de ser raro.

2.4.8 NIÑOS, FANTASMAS, SEXO Y MÁS ¹⁰

Una de las series de más éxito en Japón actualmente es **Sr. Veterinario** de *Noriko Sasaki*, que trata exactamente de esa profesión. Como se ha visto hay títulos especializados en todos los deportes, además, géneros más o menos universales, como el policiaco (en Japón, historias de *yakuzas*), el histórico (*jidaimono*), los héroes justicieros (robots gigantes o cyborgs) y la novela rosa. Pero también existen comics de oficinistas, cocineros, de *mah jongg* (un tipo de juego muy popular allí).

Existe un comic para cada profesión, sexo y edad. En Japón, tras la derrota en la Segunda Guerra Mundial los comics militares no han prosperado. En general se considera de mal gusto la exaltación del espíritu bélico imperialista y los no muy abundantes comics del género suelen adoptar un tono pacifista y antimilitarista, recalcando los sufrimientos y horrores del conflicto y el dolor de los inocentes. *Shigeru Mizuki*, que perdió un brazo durante la guerra, relata su experiencia en **Soin Gyokusai Seyol**, publicado en 1973. *Reiji Matsumoto* con **Senjo** estableció el modelo mediante historias cortas, de contenido bélico con narrador neutral. Lo importante es el drama personal de los soldados, actores de la obra, en lugar de la cuestión nacional.

Otro de los géneros clásicos de la ficción popular y que se puede considerar universal, a pesar de su aparente firmeza norteamericana, es el western. Sin ser las más abundantes, las series de vaqueros también han existido en Japón. La más famosa es **Daihengenji**, creado por *Shigeru Komatsuzaki* y publicado entre 1950 y 1952; serie reunía el clásico reparto de personajes de las series del Oeste. Un héroe joven protagonista, un aliado indio, una chica hermosa y misteriosa y una banda de problemáticos cuatrerros como adversarios. También los autores famosos dejaron su huella en el western; Tezuka presentó **Lemon Kid** en 1953 y *Reiji Matsumoto* con **Gohikino Yojimno** en 1967 y **Gun Grontier** en 1972.

¹⁰ Basado en el libro de Schodt, Frederick. *Ibid.* Pp 95-283



En cuanto a las series de animales comienzan con Ozamu Tezuka y su **Jungle Tatei** en 1950; el protagonista de la serie es Kimba, un león blanco criado entre los humanos que, de vuelta a la naturaleza, se erigía en su gobernante con una personalidad que recogía la herencia salvaje y civilizada a la vez.

Kibao fue el mayor éxito de *Kyuta Ishikawa* el especialista en manga de animales en Japón; apareció publicado entre 1965 y 1966 en el semanario **Shonen**. Era la historia de Kiba, hijo de un perro y una loba que alternaba la vida entre humanos y el liderazgo salvaje de los animales de las montañas y él regresa para matar a **Gon**, un oso tuerto que mató a Sanae, la niña que lo crió.

El gato más conocido de este país es **Doraemon**, creado por *Fujio F. Fujiko* (seudónimo de *Hiroshi Fujimoto* y *Moto Abiko* quienes trabajan juntos) en 1970. Doraemon, un robot del futuro que es enviado por los descendientes de Nobita, un niño atolondrado para que lo ayude a desenvolverse en la sociedad pero como Nobita es muy tonto siempre se meten en problemas. Doraemon es, a estas alturas, uno de los iconos populares japoneses, existiendo cientos de productos, imágenes y anuncios publicitarios que lo mantienen con vida en ese país.

En 1991 llega **Gon**, creado por *Masashi Tanaka* y actualmente es la serie de mayor éxito puesto que Gon es un pequeño tiranosaurio que habita bosques, mares, sabanas y desiertos modernos. En sus historias no aparecen humanos, sólo animales y no hay palabras pues los animales no están antropomorfizados.

Los comics sobre profesiones tampoco son raros en Japón. *Jo Biggu* es el autor que más ha explotado este terrero, en sus obras ha tratado a fotógrafos, empleados de cines y cocineros. Precisamente una serie protagonizada por un cocinero fue la que más fama le dio; **Hochoni Ajihei** entre 1973 y 1977 que narraba la historia del hijo de uno de los mejores cocineros de Japón, experto en gastronomía tradicional.

Otros títulos a destacar incluyen **Tekka no Makihei** de *Yuichiro Obayashi* y *Yasuyuki Tagawa*, protagonizada por un joven dedicado a la preparación del sushi y **Tateshi no Kensaku** de *Jiro Gyu* y *Fujio Akatsuka* dedicada al mundo de la carpintería.

Aunque también reflejan el ambiente laboral muy distintos de estos mangas de profesión son los comics dedicados a la existencia de los oficinistas. Normalmente creados por autores con cierta experiencia laboral. Estos comics tratan con humor la existencia de los empleados de grandes corporaciones en Japón; los protagonistas de estas series normalmente carecen de expectativas profesionales o personales y resultan como herramientas para el funcionamiento correcto de las empresas. Uno de los mejores exponentes de este tipo de comics es *Sanpei Sato*, creador de la serie **Fuji**



Santaro publicada en prensa durante los años sesenta y setenta. La actividad económica también llega al comic en obras tan sorprendentes para el lector occidental como **Japan Inc.** que examina la economía y el comercio japonés de una manera divulgativa de *Shorato Ishimori* uno de los grandes maestros clásicos del comic japonés. Hay que señalar que el comic como medio de comunicación es utilizada en Japón para muchas más aplicaciones que las simples narraciones ficticias de entretenimiento. Es decir, los japoneses comprenden lo que el resto del mundo lleva mucho tiempo sin discernir: que los comics no son infantiles como medio, sólo en la utilización que masivamente se les ha dado hasta ahora.

Una de las más curiosas especialidades que ofrece el comic japonés es el manga sobre juegos; los japoneses han desarrollado títulos basados en el *pachinko* y el *mah jongg*. El *pachinko* es parecido al pinball la bola rueda desde lo alto de la tabla rebotando entre numerosos postes y por fin se aloja en una salida que otorga o no el premio al jugador según haya sido su suerte o su habilidad. **Kugishi Sabuyan** obra de *Jiro Gyu* y *Jo Biggu* en 1971; narraba la historia de Sabu un joven técnico de mantenimiento de las máquinas de pachinko que continuamente tenía que ajustar y calibrar el artefacto para que no fuera dominado por jugadores expertos o tramposos. La serie incluye información técnica sobre el juego, de manera que los lectores podían utilizarlo como manual de referencia.

El *mah jongg* se practica con unas fichas semejantes a las de dominó. *Jigoku Mahan*, publicada en 1979 es obra de *Yasuhiro Itasaka*, *Asataro Nada* y *Yosuke Tamaru* la serie trataba sobre un joven que se iniciaba al juego y su vicio hacía que perdiera su vida.

El terror es otro de los géneros universales que cuenta con seguidores en Japón; *Shigeru Mizuki* y su obra más famosa **Hakaba no Kitaro**, donde el protagonista es Kitaro, un espíritu que con el ojo derecho ve y el izquierdo es casa de su padre, quien le ayuda en sus aventuras, junto a *Nezumi-Otoko*, un viejo repugnante necrófago. Todos ellos luchan a favor de la humanidad contra los monstruos.

Otro autor clásico *Sanpei Shirato* produjo uno de los más eruditos comics mitológicos de la historia: **Bacchos** (1976-1978) que, dirigido al público adulto, desarrollaba toda una serie de teorías antropológicas, sociológicas y religiosas a través de una historia repleta de ambigüedad sexual y repugnantes episodios escatológicos.

Al mundo de los demonios también entró *Go Nagai* con **Devilman** creado en 1972 y con una larga carrera comercial que llega hasta nuestros días. El protagonista es un joven *Ryo Asuka* que, tras el suicidio de su padre, descubre que una dimensión de demonios se prepara para invadir la Tierra y la



única forma de combatir contra los demonios es convertirse en uno de ellos (cuando una persona de corazón puro mata a un demonio se convierte en un demonio).

Horobi es obra de *Yoshihisa Tagami*, es una serie de acción y terror que sirve como ejemplo perfecto de la capacidad de los japoneses para aprovechar el acervo popular de tradiciones, mito y religión y presentarlo en una trama misteriosa.

Vagas raíces mitológicas tiene la serie que es considerada como la representante de los ochenta: **Dragon Ball**, manga creado por *Akira Toriyama*, que inicia su publicación en 1984 en **Shonen Jump**, se basa remotamente en la leyenda del Rey Mono para el personaje principal, Son Goku pero los elementos mitológicos que pueda haber en el origen de **Dragon Ball** desaparecen al compararlos con la auténtica fibra mitológica que se desarrolla en esta obra. Al principio Son Goku es un niño que nunca ha visto a otra persona. A medida que avanza la historia el número de personajes que aparece se incrementa, las tramas se complican, las luchas por el poder alcanzan dimensiones cósmicas, Goku crece, se casa, tiene dos hijos, crecen, Goku muere, resucita, en fin. No es que **Dragon Ball** sea una obra ambiciosa es simplemente que ha ido creciendo de manera incontrolada (más de ocho mil páginas) y, al tener una continuidad argumental, todo lo que llega a ella se acumula en los sedimentos de su recargado guión, **Dragon Ball** merece mención como uno de los mayores fenómenos del comic que ha conocido este país, al menos actualmente.

Saint Seiya es obra de *Masami Kurumada* publicada entre 1986 y 1991 historia basada en la mitología griega y apoyada en peleas sangrientas de jóvenes elegidos por las estrellas para proteger a Atena, guardiana de la Tierra.

Otro género es la categoría pornográfica, pero para considerarse esto en Japón hace falta mucho más. El comic erótico japonés prospera a pesar de trabas legales aparentemente inexplicable, pero que los artistas han librado con imaginación en ocasiones y con desfachatez a menudo. La Constitución japonesa prohíbe expresamente la censura, sin embargo, el Código Penal, atendiendo a ese desdoblamiento entre principios y actos que tanto abunda en el ser humano, declara ilegal distribuir, vender o exhibir obscenidades. Esto se aplica a representaciones gráficas de los genitales, el acto sexual y la utilización de determinadas palabras. Aunque el objetivo principal de esta ley son las revistas pornográficas, los comics no escapan a la regulación. En los mangas no pueden aparecer ninguno de los tabúes antes mencionados, aunque los genitales infantiles sí son admitidos. Por otra parte, la sociedad japonesa, excitada entre la modernidad más desaforada y una cierta moralidad tradicional bien asentada, también trata de imponer sus propias limitaciones, a través de grupos sociales de presión de muy distintas clases que andan, como en todo el mundo, a la búsqueda de material impreso que pueda parecer ofensivo, como si se lo fueran a encontrar alguna vez en su camino de no haberlo buscado deliberadamente. Por supuesto, la industria del



manga tiene a estas alturas un peso económico muy importante y ya se sabe: lo que manda es el dinero. Así no resulta fácil tratar de detener a la industria cuando ha crecido hasta estas dimensiones.

La cultura japonesa siempre ha disfrutado de una sana visión del sexo como fuente de diversión y entretenimiento. De hecho el tema de estudiantes bonitas con su vestido de marinero algo descompuesto o sin él, pasado por la perspectiva del voyerismo, han permitido incluso que algunos autores pornográficos acaben publicando en revistas generales. Hay que recordar uno de los temas que ha gozado de notable popularidad en el shoujo manga ha sido el *yaoi*. Además, autores de prestigio nunca han eludido el sexo en sus páginas.

El comic declarado pornográfico comienza a prosperar a partir de los años setenta, publicándose, por supuesto, en sus propias revistas, apartadas de las revistas estándar con material de acción y aventuras dirigido a chicos y adultos. Aunque se sabe cuál es el interés del comic erótico y lo que busca el lector de ese género, los mangas eróticos a menudo envuelven sus exhibiciones en argumentos de cierto desarrollo: aventuras y tramas policíacas o de acción. Sin embargo, a la hora de entrar en materia, los requisitos legales obligan al autor a utilizar efectos, metáforas y diversos mecanismos omitidos que resultan en tres particularidades, surgidas del esfuerzo por no enseñar nada pero dejarlo claro todo: en primer lugar, se buscan planos desviados del punto de acción, rostros sudorosos, bocas entreabiertas, dedos crispados sobre cortinas, charcos enigmáticos.

En segundo lugar, se hacen las metáforas más vulgares o curiosas con esos símbolos que el hombre, universalmente ha descubierto en la madre naturaleza. Por último, cuando la postura de los personajes no permite ningún tipo de ocultación o disimulo, el dibujante se limitará a dejar el hueco de lo que tenía que haber allí, en blanco o delimitado por una línea discontinua o bien tapado por una mancha negra.

En esta rama se encuentra *U-jin* —es un alias—, que se cuenta entre los más celebres del momento, hasta el punto de que sus obras han sido adaptadas a dibujos animados. De hecho, el estilo de U-jin resulta bastante ingenuo y picante, con cierto aire de animación. Las imágenes de desnudos son excesivamente intensas —al menos para lo que se acostumbra— y, a cambio, ofrece algo de drama argumental. Ha creado a un peculiar mercenario erótico. **Toyama no Benbei** hombre con dos personalidades. La pública es la de un alto ejecutivo frío y atractivo, un hombre ejemplar, admirado y amado en la distancia por sus subordinadas. La secreta es la de Toyama no Benbei, un fanático de las computadoras que cobra en juegos de computadora por sus servicios. Los servicios que ofrece son de violar a cualquier persona.

Los comics reseñados hasta aquí pertenecen a lo comercial, productos elaborados por lo general bajo presiones industriales que obligan al autor a cumplir con estricta fidelidad no sólo con exigencias cuantitativas como el número de páginas y las fechas de entrega sino, también con exigencias cualitativas, como la obligación de explotar personajes predilectos del público o atender a sus respuestas,



que se buscan a menudo a través de encuestas y estudios encargados por el editor. Sin embargo, existe también el comic de autor, artistas como Masamune Shirow (Appleseed) o *Masashi Tanaka* (Gon) no se pliegan al estándar de montar un estudio y producir un cierto número de páginas mensuales, de manera que sus obras acostumbran a publicarse con cierta irregularidad, pues trabajan cuando quieren.

La mayoría de los mangas se identifican con una firma personal, aunque estén producidas por un equipo de profesionales anónimos. Normalmente, una obra de éxito con cierta tradición no será continuada bajo otro nombre si no el de su creador. Porque los dibujantes japoneses son dueños de su trabajo. El "esclavismo" editorial, capaz de hacer que la propiedad de un personajes pertenezca a la empresa y ésta despida a sus creadores si piden una remuneración económica sólo se da en Estados Unidos.

Como muestra están algunos títulos que, son más reflexivos, que parecen revelar cierta voluntad por atender a los llamados de la conciencia del artista, dejando de lado consideraciones comerciales o formas más estandarizadas. Son obras que se resisten a ser encasilladas dentro de los "géneros". Osamu Tezuka, no satisfecho con sentar las bases narrativas y gráficas de la industria del manga de los últimos 60 años, no contento con desarrollar sistemas de productividad modernos que hoy alimentan a la industria del manga, no contento con explotar todos los temas y campos concebibles, no contento con levantar el negocio de la animación japonesa que hoy invade el mundo, el señor Tezuka, como no se veía lo bastante realizado con estas acciones concibió una obra conmovedora, original y universal: *Hinotori*.

Hinotori es una historia de pasiones humanas y una lectura inteligente; no hay protagonista fijo en *Hinotori*, que se estructura en relatos coherentes dentro de un gran cuadro. La acción puede tener lugar en cualquier momento del pasado o el futuro; el nexo de unión es el Fénix, pájaro con más caracteres divinos que animales. Sólo por su propia voluntad, el Fénix puede arder para renacer más tarde de las cenizas. Es un símbolo de inmortalidad, y los hombres lo buscan para beber su sangre, pues quien lo consiga no morirá jamás. Así, Tezuka plantea las tragedias individuales de hombres que se lanzan en pos del Fénix con afán de rebelarse contra su destino mortal, y con inflexibilidad plácida de las parábolas, se leen sufrimientos, angustias y pasiones.

Los años sesenta, que parece tienen intención de quedar para el futuro como insignia de la agitación juvenil en el siglo XX, tuvieron buen reflejo en uno de los artistas más reconocidos e influyentes de su momento *Shinji Nagashima*. La trilogía titulada *Kiiroi Namida* y compuesta por *Zankoku Monogatari*, *Futen* y *Usura Retsuden* se convirtió en cronista de las inquietudes juveniles de su época. Los *futen* venían a ser algo así como los hippies americanos jóvenes que se automarginaban del sistema. Nagashima se lanzaba sin escrúpulos a la búsqueda de las cuestiones relevantes de la existencia, la juventud y el sentido de la vida, amparándose en un reparto de personajes bohemios y heterodoxos.



Entre ellos, un dibujante, un trompetista, un vagabundo, un antiguo presidente corporativo metido a *futen* por una de sus revelaciones que tiene la vida. Sólo uno de los miembros de la pandilla tenía un trabajo honrado. A pesar de poseer una sólida formación en comic comercial Nagashima, al igual que otros maestros internacionales del comic autobiográfico, optaba en *Futen* por un estilo alejado del realismo que, caricaturizado o no, viene a ser la norma en el manga. Por contenido y formas la obra de Nagashima se cuenta entre las menos convencionales de la historia del manga.

Jiro Taniguchi es un autor versátil que ha probado con diferentes géneros desde yakuza hasta narraciones prehistóricas pasando por biografías de escritores clásicos; pero, sin duda, una de las obras más peculiares y que le sirve como relajamiento de los excesos de la violencia o concesiones comerciales es *Neji-shiki*. Esta serie exige paciencia y cierto afán de relajación en el lector, pues el protagonista pasea tranquilo, pausado, recorre la ciudad, contempla los árboles, las nubes. Las páginas se suceden en silencio, mientras Taniguchi trata de hacer ver a través de los ojos de *Neji-shiki* lo que ve.

Por último, mencionar una obra que pertenece a un género universal que acostumbra a dar escasos representantes en cada país, estas memorias profesionales han dado sus buenas piezas y siempre resultan una lectura interesante porque facilitan el acercamiento al medio no sólo sin abandonarlo, sino al contrario; aprovechándose de él para la narración. En Japón existen varias obras sobre experiencias profesionales; tal vez la más celebre sea **Manga Michi**, obra de *Fujio F. Fujiko* (seudónimo de un dúo compuesto por *Hiroshi Fujimoto* y *Moto Abiko*, creadores de *Doraemon*). *Manga Michi* cuenta su incursión en la industria del manga, vocación para dibujar y su penetración como profesionales, al tiempo que hace una crónica de los años claves en el desarrollo del manga y compone un retrato de familia de la generación que alumbró el manga moderno. En *Manga Michi*, además de *Fujio F. Fujiko*, están todos aquellos autores que han hecho historia.

El manga ha evolucionado a través de los años por diferentes causas, sin embargo su esencia sigue latente a pesar de los cambios. Producto de factores sociales, económicos, políticos y culturales hacen que evolucione conforme van cambiando éstos y su historia siga en curso sin llegar a un final.

Ha formado su propio mercado a nivel internacional, las cuestiones narrativas e industriales están presentes al igual que un peculiar y diferente uso del lenguaje del comic. La importancia y efectos que pueden llegar a tener los personajes de esta industria son significativas.

La forma en que se explotan los elementos icónicos son lo que atraen al mercado occidental pues sólo el manga -como se presentó en este capítulo- ha explotado de forma estética -y bien manejada- la estructura del comic a su favor.

CAPÍTULO TRES

bishōjō senshi

sailor moon





Después de ver el lenguaje del comic y la historia del manga, el presente capítulo se enfoca a los trabajos de Naoko Takeuchi así como Bishoujo Senshi Sailor Moon para conocer a los personajes que integran su universo y las aventuras que pasaron sus protagonistas para aprender a valorarse como seres humanos y entender la virtud de la amistad.

3.1 NAOKO TAKEUCHI

Todo comenzó en 1986 cuando Naoko Takeuchi ganó dos veces el premio de Mejor Artista Revelación de la Revista Nakayoshi. En septiembre de ese año, debutó con la obra titulada "Love Call" en la edición especial de Nakayoshi Deluxe, a partir de entonces, empezó a dibujar regularmente para la revista.

♥ CHOCOLATE CHRISTMAS: El 6 de diciembre de 1988 apareció su primer tomo, "Chocolate Christmas"; Ryoko Handa va a pasar la Nochebuena sola en casa escuchando la voz de su locutor favorito, Choco-san en su programa de radio "Chocolate Night", cuando lo oye decir que es su cumpleaños y que odia la Navidad porque hay que pasarla en pareja. La chica decide llevarle el pastel que le había traído su padre antes de dejarla sola aunque no llega a conocer al locutor. Un año más tarde descubre que es su compañero de clase, Keiki Ohara, con el que siempre se había peleado e intentado hacerlo novio de su amiga Makiko. Cuando va al programa se da cuenta que cada vez le gusta más Keiki y se lo dice.

♥ MARIA: En 1990 sale a la venta "Maria"; un protector misterioso decide cargar con los gastos de Maria Fuyumi con la única condición de que le escriba de vez en cuando y si de mayor ésta quiere, que se case con él. Cuando conoce al distante y frío Kazuma no puede evitar enamorarse poco a poco de él y dudar sobre cumplir su promesa o no.

♥ THE CHERRY PROYECT: En 1991 aparecen los tres tomos de "The Cherry Project" donde cuenta las aventuras y desilusiones de una joven patinadora, Chieri Asuka, mejor conocida como Cherry, quien será escogida para ser la pareja del campeón de Japón, Masanori Tsuzuki aunque tendrá como rival, tanto en la pista de hielo como con el corazón del chico a Kyanti Akiyama, apodada Princesa. La chica tiene que sufrir los celos y trampas de sus enemigas, la retirada de su compañero pero el campeón juvenil, Wataru Kikuchi la apoya en todo momento. Aun así todo vuelve a la normalidad, se reencuentran en la pista, confiesan sus sentimientos y viajan a Nueva York para el siguiente campeonato.

En el tercer tomo se incluyen dos historias. "Dream Park Mattete", es anterior en el tiempo a The Cherry Project donde Masanori conoce a una joven bailarina de ballet, Fuyuma Sakurada, su primer amor y por la que pondrá todo su empeño para que consiga realizar su sueño: bailar en "El Lago de los Cisnes".



"Sonogo no Maria" son cinco páginas que narran el después de Maria y Kazuma, con cinco hijos en la familia.

♥ **CODE NAME WA SAILOR V:** El salto a la fama fue en ese año con "Code Name Wa Sailor V" publicada en la revista Run Run, también de Kodansha. En ella se cuenta cómo Artemis, un gato blanco se presenta ante Minako Aino, una joven estudiante de secundaria y le encomienda la misión de acabar con la Agencia Oscura y para ello se transforma en Sailor V. En 1994 salió el segundo tomo y en 1997 el tercero —ya publicaba Sailor Moon—

♥ **MISS RAIN :** Durante los cinco años siguientes, aun estando concentrada en su obra maestra, no dejó de lado las historias cortas, en 1993 se recopilaron en Miss Rain, seudónimo de Rena Kuramitsu ya que, vaya a donde vaya, siempre suele llover. Tras una fiesta de su padre, como la Cenicienta, deja sus zapatos que son recogidos por Kei Furukawa con el que bailará el Vals del Amor.

♥ **BOKU NO PEERS GIRL :** Esta serie tiene como protagonista a los gemelos Yumi y Yuki que les gusta el béisbol, aunque la presencia de Kageura rompe la armonía entre ellos ya que Yumi se enamora de él y su hermano se consume por los celos.

♥ **JULY MARMALADE BIRTHDAY:** Mina Moriyama que recibe para su cumpleaños un frasco de mermelada con una muñequera de tenis dentro pero no sabe de quién es, ella está enamorada de Amari, el chico popular de la escuela y éste de ella.

♥ **MAIGO NO SWING:** Mima Watari está estudiando física pero necesita de la ayuda de un profesor en particular, Maejima, del cual acaba por enamorarse y tiene como rival a su propia hermana, Sawako.

♥ **PQ ANGELS:** La nueva serie de Naoko Takeuchi, ahora publicándose en la revista mensual Nakayoshi, la cual también se caracteriza por varios otros impresionantes títulos shoujo. La edición de PQ Angels comenzó en septiembre de 1997, después que Sailor Moon había terminado en el libro mensual en marzo.

PQ Angels es una comedia de amor que protagonizan dos extraterrestres, P (también conocida como Peanut, Plum, Piiko o P-ko) y Q (también conocida como Qucumber, Kyuuri, Kyuuko o Q-ko) del planeta Fiuren, que también se lee como "gokiburi" (cucaracha en japonés), ellas son las guardaespaldas de más alto rango de la Reina Anko, conocido como las Orc Halberd Oniwaban y como un símbolo de su posición, a ambas se les dio unas figuras de delfines dorados, conocidas como "shachibone". Después, las chicas llegan a vivir a la Tierra en Agosto de 1999 en Tokio y su misión es infiltrarse en el planeta y asumir vidas como seres humanos normales, pero su tarea cambia cuando es descubierto que, después que fueron ascendidas a Orc Halberd Oniwaban, la Reina Anko misteriosamente desapareció. Es cuestión de P y Q encontrar a su reina, a quien sospechan está en el planeta Tierra, pero las dos chicas han sido seguidas y sus perseguidores han determinado alcanzar su meta antes de que ellas lo hagan. Sus enemigos están comandados por Pyrethium quien está en búsqueda del "objeto", éste envía varios subordinados derivados de insecticida para que vayan detrás de P y Q pero antes de que ellas puedan



transformarse en guerreras debe haber un pequeño beso implicado; pueden convertirse en cucarachas (su forma Fiuren) al besar sus brazaletes y pueden transformarse nuevamente a su forma humana al aterrizar sobre los labios de cualquier humano, pero si cualquiera de ellas es besada por un humano, inmediatamente se convierten en cucarachas.

En la Tierra se encuentran con dos chicos Ouga y Ouji Hagemashi y se trasladan a vivir cerca de ellos. Ouji termina estando en su salón de clases y atestiguando algunas de sus transformaciones y cosas privadas de PQ Angels.

3.2 HISTORIA DE SAILOR MOON

Cuando Sailor V fue seleccionada por Toei Animation para hacer una versión animada, Naoko Takeuchi decidió hacer una nueva serie, con una historia más extensa que Sailor V, y de esa manera, en 1992 comenzó a dibujar "Bishoujo Senshi Sailor Moon" (Una Hermosa Guerrera, Sailor Moon) para la revista Nakayoshi de la editorial Kodansha, y ese mismo año, tras algunos cambios en los diseños originales de la autora, Toei comenzó la producción animada a partir de la nueva historia.

Curiosamente, la popularidad de Sailor Moon fue mayor que la de Sailor V, y muy pronto se convirtió en una de las series más populares de la televisión japonesa —y el manga se vendía por millares—, por lo que en poco tiempo comenzó su viaje por las pantallas internacionales, siendo transmitida en más de 30 países -incluyendo México en 1996-.



SAILOR MOON

Esta nueva serie narra la historia de Usagi Tsukino (Serena Tsukino), una chica de catorce años cuyo mundo se compone de dulces y juegos, además de tener ya una amplia experiencia en lo que corresponde a reprobado exámenes, Usagi admira a la heroína Sailor V y quisiera tener una vida como la de este personaje, lo que ella no sabe es que su destino está a punto de cambiar, ya que al rescatar a una pequeña gata negra de las manos de unos niños que la molestaban, se da cuenta que ésta lleva una media luna en la frente pero Usagi no le da importancia ya que de nuevo se le ha hecho tarde para llegar a clases.

Al llegar al colegio su profesora la regaña por sus malas calificaciones; al salir de clases Usagi hace bolita el examen y lo lanza pero para su mala suerte cae en la cabeza de Mamoru Chiba (Darien), quien al ver sus malas notas sólo se burla de ella. Más tarde, Usagi visita un centro de videojuegos donde trabaja



su amigo Motoki Furukawa (Andrew) de quien está enamorada, mientras tanto, Naru (Molly) se percata de que la joyería de su madre "Osa-P" está absorbiendo la energía de las personas que portan las joyas que ahí se venden.

Por la noche Usagi está soñando que rescata a Motoki pero es despertada por la gatita negra que salvó, ésta dice llamarse Luna y le explica a Usagi que es la reencarnación de la heroína de la luna: Sailor Moon y que su misión por el momento es encontrar a las demás Sailor Senshi (Sailor Scouts), para que así juntas busquen a la Princesa de la Luna, quien también ha reencarnado en nuestro planeta. Luna le da a Usagi (quien aún duda si está soñando o no), un broche con el cual se podrá transformar en la valiente Sailor Moon; Usagi sigue las órdenes de Luna y pronuncia "Lunar Prism Power Make Up" (Por el poder del prisma lunar), convirtiéndose de este modo en Sailor Moon, y utilizando el antifaz de su uniforme logra ver a Naru que es atacada por un youma (maligna) cuando llega a la joyería se da cuenta que éste no le teme, se pone a llorar de miedo. En ese momento llega Tuxedo Kamen (Tuxedo Mask) —quien en realidad no se sabe si es bueno o malo—, Luna le dice a Usagi que utilice su arma secreta: la Tiara lunar, de este modo Sailor Moon destruye al demonio de inmediato. Tuxedo Kamen la felicita y le promete que se volverán a ver; Usagi queda enamorada de él. Mientras en Osa-P, alguien veía todo lo ocurrido, se trata de Jadeite (Jedite), el cuarto comandante del Reino de la Oscuridad.

Luna continúa la búsqueda del resto de las Sailor y así sospecha de Ami Mizuno, la chica genio; Usagi invita al salón de juegos a Ami quien es muy hábil para ellos, Luna truca la máquina de juego para que ésta les dé dos bolígrafos como premio. Ami se despide de Usagi ya que tiene que ir al "Curso Cristal", en este extraño curso todos los alumnos que asisten pierden su energía y se la entregan al Reino de la Oscuridad para convertirse en esclavos y buscar incansablemente información sobre el Ginzuishou (Cristal de Plata); Usagi al utilizar un disquete de este curso, se da cuenta de lo que hace y corre hacia el lugar y Luna le dice que tome el bolígrafo que ganó en los videojuegos ya que con él podrá disfrazarse de lo que quiera, de este modo Usagi logra entrar al Curso Cristal y ya dentro pelea contra un youma quien está a punto de matar a Ami; quien por supuesto ha resistido al lavado de cerebro; Luna dice a Ami que utilice el bolígrafo para transformarse y de este modo ella crea una capa de niebla, mientras Sailor Moon ataca con su tiara lunar, Tuxedo Kamen llega para ayudar a ésta y así derrotar al youma.

Al terminar la batalla, Ami está confundida y Luna le explica que ella es la reencarnación de Sailor Mercury quien tiene poder sobre el agua y que al igual que Sailor Moon deberá buscar al resto de las Sailor; mientras en el Reino de la Oscuridad, la gran Reina Beryl convoca a los comandantes y regaña a Jadeite por sus dos fracasos; Nephrite (Neflyte, tercer comandante), quiere actuar pero la Reina Beryl decide darle una última oportunidad a Jadeite y les recuerda que lo más importante es conseguir a toda costa el cristal de plata ya que quien lo tenga será invencible.



Luna habla con Usagi y Ami y les dice que tienen que buscar el cristal de plata para poder encontrar a la Princesa de la Luna, pero en Tokio se corre el rumor de un autobús fantasma que pasa a las seis de la tarde para después desaparecer tras dejar Sendei Saka; mientras Luna vuelve a trucar la máquina de videojuegos y esta vez les da unos relojes comunicadores. Usagi le comenta a Ami que a oído que en el autobús que pasa por Sendei Saka viaja una chica muy bella y misteriosa y que la quiere conocer, así que ambas suben al autobús. Ami baja del autobús pero Usagi sigue a la chica hasta el templo Hikawa y después esta chica sale del mismo vestida como sacerdotisa. Se llama Rei Hino (Raye), quien vive con su abuelo y sus dos cuervos mascota: Phobos y Deimos.

Al día siguiente Usagi vuelve a subir al autobús para ver si Rei es buena o está relacionada con la desaparición del autobús pero se topa con Mamoru y los dos se dan cuenta de que se parecen a Sailor Moon y Tuxedo Kamen respectivamente pero no le dan importancia. La gente recurre al templo para saber si Rei sabe de las personas que han desaparecido y como ven que la chica no logra ver nada sospechan de ella; Rei tiene una visión de Jadeite y Usagi así que corre al autobús y sube a él, mientras Tuxedo Kamen ve a Usagi transformarse en azafata y al ver que Luna no puede sostenerse en el autobús, la recoge para que no quede atrapada en dos dimensiones; Luna y Ami logran comunicarse con Usagi la cual se ha transformado en Sailor Moon ya que Jadeite está a punto de absorber toda la energía de Rei, Ami se convierte en Sailor Mercury y junto con Luna se teletransportan con Usagi la cual logra inmovilizar a Jadeite mientras Ami le da un bolígrafo a Rei la cual se transforma en Sailor Mars con poder sobre el fuego y de este modo derrota a Jadeite. Regresando al templo con todas las personas desaparecidas, más tarde Usagi, Ami y Rei le piden más información a Luna sobre el cristal de plata y la misteriosa Princesa de la Luna, pero la gata sólo les dice que hasta que no estén todas las Sailor Senshi reunidas y con sus poderes desarrollados no les puede decir nada, además les recuerda que dentro de su mente hay aun recuerdos de su vida pasada que deben recuperar.

Mientras en el Reino Oscuro, la Reina Beryl se ha enterado de que la princesa del principal reino productor de piedras preciosas visitará Tokio para presentar el tesoro secreto de su reino, por lo que Beryl piensa que ese tesoro es el cristal de plata, así que envía a Nephrite diciéndole que si logra encontrar el cristal podrá revivir a Jadeite y a Queen Metalia, suprema soberana del Reino Oscuro, para poder sumir a la Tierra en una nueva era de tinieblas. Usagi también quiere ir a esa recepción pero Rei dice que presiente algo malo en todo esto, aunque Usagi no le da importancia a sus palabras. El padre de Usagi al ser reportero asistirá a la recepción de la embajada pero no la piensa llevar por lo cual Usagi utilizando su pluma se disfraza en princesa y de este modo logra asistir a la recepción. Ésta resulta ser un baile de máscaras y Tuxedo Kamen, Rei y Ami asisten a ella también, la princesa sólo saldrá a ver a los invitados hasta el final de la recepción; Usagi pierde un pañuelo, el cual recoge Tuxedo Kamen quien la invita a bailar; ella siente una extraña sensación como si ya hubiese visto esta escena antes pero un



youma asistente de Nephrite se ha posesionado del cuerpo de la princesa y roba el cofre del tesoro; Usagi lo trata de detener pero es lanzada al suelo, Tuxedo Kamen levanta a Usagi pero ambos caen por el balcón, ella transforma su pluma en sombrilla y así ambos aterrizan sin problemas. Tuxedo Kamen le agradece a Usagi y se marcha pero el youma está absorbiendo la energía de todos los asistentes, así que Usagi, Ami y Rei se transforman y eliminan al youma con el reflejo de la luz de la luna, la fiesta continúa y se presenta el tesoro, el cual resulta ser un diamante gigante de 2000 kilates en el cual se ha tallado la escultura de la princesa, Luna ve a Tuxedo Kamen quien tiene el presentimiento de ya haber vivido esto y le pregunta si es amigo o enemigo de las Sailor, él sólo responde que si ambos buscan el cristal de plata puede que sean enemigos.

Días después Usagi tiene sueños de una vida pasada, los cuales olvida al despertar y siente que Tuxedo Kamen es bueno aunque Luna le repite que no pueden confiar en él, mientras Usagi sigue pensando en ese tema cruza la calle sin fijarse y está a punto de ser atropellada pero una extraña chica la rescata. Más tarde en la escuela Gurio (Kelvin) le dice que la chica que la salvo se ha cambiado al instituto porque en el anterior había tenido muchas peleas; Usagi decide hacerse amiga de la chica, la cual se llama Makoto Kino (Lita), quien vive sola. Usagi le presenta a Rei y a Ami.

Tiempo después las chicas se enteran que en el centro comercial hay una tienda de novias que está maldita en donde se aparece una novia fantasma, lo que no saben es que el fantasma es en realidad Nephrite, Makoto es atacada por él pero Tuxedo Kamen y las Sailor Senshi llegan a ayudarla; Luna se da cuenta de que Makoto es una Sailor así que le da un bolígrafo y se transforma en Sailor Jupiter con el poder de controlar la electricidad; así que acaba con Nephrite.

Mientras tanto, en el reino de la Oscuridad, Zoiote (Ziocyte), segundo comandante y Kunzite (Malakite), primer comandante, observan impotentes la muerte de su amigo y deciden atacar la próxima vez con más cuidado a las Sailor Senshi. Makoto les cuenta a sus amigas que salió de la escuela porque un chico le había roto el corazón por lo cual se dan cuenta de que ella es muy noble, Luna entrega a Usagi un cetro que le servirá como arma contra los youma y le dará nuevos poderes, además de nombrarla líder de las Sailor Senshi.

Días después, Mamoru tiene sueños en los que alguien le pide busque el cristal de plata pero no recuerda el rostro de la mujer que se lo pide. Tuxedo Kamen declara a la prensa que busca el cristal por lo que la gente se interesa por la joya y los youma se apoderan de una televisora para saber por medio de ondas hipnóticas si alguien sabe algo sobre el cristal de plata; al descubrir que los humanos no saben nada empiezan a absorber toda la energía de Tokio. Luna lleva a Ami al centro de videojuegos de Motoki, que es en realidad el cuartel general de las Sailor; ahí se descubre que los youma están operando desde la Torre de Tokio pero a causa de las interferencias no se pueden comunicar con las chicas. Usagi corre a buscar a las demás Sailor pero cae bajo el influjo de los youma, Mamoru la recoge pero cuando ésta



despierta se da cuenta que Tuxedo Kamen la tiene entre sus brazos, éste le pide disculpas ya que todo se debió a su terquedad de encontrar el cristal de plata, él le dice a Usagi que se transforme para salvar a la tierra y Usagi se transforma en Sailor Moon delante de él, revelando así su identidad.

Zoisite escapa de la Torre dejando la ciudad llena de moribundos, Sailor Moon utiliza su cetro para curar a toda la gente afectada pero a causa de este esfuerzo, cae desmayada. Al despertar se encuentra en una habitación desconocida y ve que en sus manos tiene un reloj con una luna el cual llevaba Tuxedo Kamen, Mamoru entra y lleva parte del traje de Tuxedo Kamen y le confiesa a Usagi que él es ese héroe y que se transforma para encontrar el cristal de plata y así recuperar su memoria. Mamoru le cuenta que a los seis años tuvo un accidente en donde murieron sus padres y perdió todos sus recuerdos, pero cada noche sueña con una extraña figura que le pide recuperar el cristal de plata.

Mientras la Reina Beryl envía la energía robada para despertar a Queen Metalia pero sólo consigue despertarla unos segundos y le dice a la Reina Beryl que la única energía capaz de sacarla de su destierro es la del cristal de plata, pero para conseguirlo debe matar primero a las Sailor Senshi y evitar que aparezca la Princesa de la Luna.

Las Sailor Senshi buscan información sobre la súper heroína "Sailor V", quien no ha vuelto a aparecer desde que ellas aparecieron. Mientras el Reino Oscuro ha modificado videoclubs haciendo que cuando alguien rente una película y la vea quede hipnotizado y con la orden de buscar a Sailor Moon y al cristal de plata; rápidamente las Sailor destruyen el malvado plan de Zoisite quien atrapa a Usagi para que ésta le diga dónde se encuentra el cristal, de repente aparece Sailor V y la salva. Ella se presenta y dice ser la heredera del Reino de la Luna, la Princesa Serenity y se transforma en chica normal; Minako Aino (Mina), el gato blanco que la acompaña se llama Artemis; ambos han estado recopilando información sobre el Reino Oscuro antes de unirse a ellas. Minako les cuenta que los enemigos son dominados por Queen Metalia, el demonio que destruyó el antiguo Milenio de Plata; lugar donde todos los habitantes poseían juventud, belleza y paz eterna, supuestamente la Reina Serenity lo había encerrado pero alguien lo despertó y para evitar que la tragedia que ocurrió en la luna suceda en la Tierra tienen que derrotarlo cuanto antes. Desde ese día Usagi tiene sueños sobre la destrucción del Milenio de Plata en donde le habla un hombre llamado Endymion, Usagi vuelve a encontrarse con Mamoru pero el Reino Oscuro no cede en planes y ahora el único comandante con vida, Kunzite, ha robado toda la energía de Tokio dejando la ciudad a oscuras, las Sailor Senshi se enfrentan a él pero sus poderes no logran afectarlo y Usagi cae desde lo alto de la Torre de Tokio pero es salvada por Tuxedo Kamen; Kunzite ataca con toda la energía robada a las Sailor pero Mamoru se interpone recibiendo él toda la descarga y Usagi llora por lo sucedido y entonces en su frente aparece un símbolo de la luna como el de Artemis y Luna.

Así se transforma en la Princesa Serenity y todas las Sailor Senshi recuerdan sus vidas pasadas y se dan cuenta de que Usagi era Serenity, la Princesa del Milenio de Plata; ella se había enamorado del



príncipe de la Tierra Endymion quien es en realidad Mamoru, contradiciendo las leyes de ambos mundos y hechizados por la Reina Beryl y Metalia, los ejércitos terrestres invadieron la Luna en busca del cristal de plata. En ese momento Usagi al recordar esto llora y sus lágrimas dan forma al poderoso cristal, Kunzite huye del lugar, Queen Metalia aprovecha este suceso y absorbe mucha energía del cristal. Mientras los comandantes muertos en las batallas contra las Sailor Senshi se vuelven a cargar de energía y recuerdan su vida pasada antes de ser poseídos por Metalia, después de revivir y recordar se convierten en gemas. Tuxedo Kamen absorbe un pedazo del cristal de plata y Kunzite al verlo herido se lo lleva al Reino Oscuro.

En el Reino Oscuro tratan de sacar el pedazo del cristal del cuerpo de Mamoru pero no lo consiguen, Usagi se encierra en su casa y no sale en una semana y recibe la visita de sus amigas para animarla y deciden ir al antiguo Reino de la Luna para saber qué es lo que en realidad esconde el misterioso cristal de plata, sólo deben esperar la próxima noche de luz de luna llena; una vez que ésta llega, Luna abre un portal y con la energía de las Sailor logran transportarse hasta la planicie de Mare Serenitas, lugar donde están las ruinas del legendario Milenio de Plata, Sailor Venus ve una espada en medio de las ruinas y la extrae, en ese momento el espíritu de la Reina Serenity, madre de la Princesa Serenity, comienza a aparecer, luego ella les platica sobre su pasado: las Sailor Senshi eran las encargadas de proteger a Serenity y al cristal de plata; el cual servía para poder controlar la armonía de la Tierra eliminando el odio y la avaricia, pero el príncipe de la Tierra Endymion y Serenity se enamoraron. Poco a poco el sol empezó a fusionarse y apareció Metalia quien manipuló a los humanos y los envió a atacar la luna para conseguir el cristal de plata ya que se había enterado de el poder que guardaba éste. Serenity se suicidó ante la tragedia, al final Metalia fue encerrada pero la luna y la mayor parte de la Tierra fueron devastadas, a pesar de esto, en la Tierra todo volvió a renacer y comenzó de nuevo la vida hasta llegar a nuestros días, en que el demonio ha despertado y busca el cristal de plata de nuevo, y sólo Sailor Moon puede detenerlo, la Reina Serenity le dice a Usagi que el poder del cristal depende de su fe y amor en su corazón y que aunque sea la Princesa Serenity y Sailor Moon no debe olvidar que es una chica normal, lo cual es el verdadero sentido de su reencarnación. Metalia poco a poco recupera su energía, mientras la Reina Beryl quiere revivir el cuerpo inerte de Mamoru ya que piensa que les será muy útil más adelante. Kunzite ataca de nuevo Tokio por órdenes de la Reina Beryl, las Sailor Senshi descubren extraños fenómenos de calentamiento en el polo norte pero debido al ataque de Kunzite no pueden investigar más; mientras Tokio está siendo congelado, al llegar las Sailor, Kunzite amenaza a Sailor Moon de matar a Mamoru si no le entrega el cristal de plata pero todas las chicas unen sus poderes y acaban con él, que al final se convierte en una joya.

Mamoru ha revivido gracias a la energía maligna y vuelve a la Tierra con la misión de matar a Sailor Moon y apoderarse del cristal de plata, Mamoru hipnotiza a Motoki, el cual le presenta a su novia Reika,



Motoki lo presenta como Endo, ella se extraña puesto que sabe quien es Endo y no sabe el por qué del comportamiento de su novio. Todas se reúnen en casa de Ami quien descubre que la piedra con la que se forjó la espada lunar es un material tóxico y muy denso que ni el diamante lo puede rayar. Usagi se encuentra con Mamoru y Motoki; Mamoru se presenta como Endo, éste la trata de hipnotizar para saber si sabe algo sobre el cristal pero ella se resiste; más tarde logra hipnotizar a Makoto quien les revela que en el subsuelo del local de videojuegos es el escondite de las Sailor.

Mamoru pelea triunfalmente contra las Sailor Senshi ya que ahora tiene nuevos poderes gracias a la energía maligna de Metalia, Usagi no puede creer que tendrá que luchar contra él. Endo roba el cristal de plata y hiere a Luna, al ver esto Usagi lo ataca. La Reina Beryl aparece y le ordena que acabe con las Sailor de una vez por todas, cuando Usagi logra ver el rostro de esta mujer se da cuenta de que es la cruel líder de las tropas que atacaron Milenio de Plata y quien mató a Endymion y a Serenity; mientras Sailor Venus convoca la espada lunar y mata a la Reina Beryl, en ese momento la espada se convierte en la sagrada espada de cristal de plata y aparece una leyenda que lee Sailor Venus: "EN EL MOMENTO EN QUE ESTA ESPADA BRILLE, LA MANEJARÁS CON AYUDA DE LA PRINCESA Y EL CRISTAL DE PLATA, ASÍ DESPERTARÁS EL PODER LUNAR, DIRIGE TU ORACIÓN HACIA LA SAGRADA TORRE LUNAR Y DE ESTE MODO LA PAZ VOLVERÁ A ESTE REINO", Sailor Venus es atacada por Mamoru y la lleva al Reino Oscuro, Usagi logra teletransportarse con ellos, Luna logra ver a través de los transmisores que el portal del Reino Oscuro en la Tierra está en el polo norte, las demás Sailor se teletransportan para allá.

Mamoru ataca a Usagi quien intenta hacerle recordar su vida como Endymion, las chicas llegan hasta donde está Usagi pero ven que junto a Mamoru está Metalia, Usagi insiste con él pero Luna le dice está muerto y que el pedazo del cristal de plata que penetró en su cuerpo es el que le da el poder; las demás Sailor atacan a Metalia sin efecto alguno, Usagi tiene que recuperar el trozo del cristal que tiene Mamoru para poder derrotar a Metalia, al ver lo imposible de este hecho; empuña la espada y mata a Mamoru para después empuñar la espada contra ella y morir ambos. El cristal de plata se vuelve a unir y envuelve los cuerpos de Sailor Moon y Tuxedo Kamen, Metalia absorbe gran cantidad de energía del cristal que al igual que ella ha crecido, las Sailor atacan a Metalia uniendo sus poderes pero no logran hacer nada así que vuelven al cuartel general; Luna se transporta a las ruinas de la Torre de las Oraciones en la luna, ahí le suplica a la Reina Serenity libere la fuerza de la luna para salvar al mundo.

Mientras en Tokio las Sailor Senshi unen sus poderes junto al cristal de plata para sacrificar sus vidas con el fin de devolverle la suya a Usagi, acto seguido mueren. Usagi despierta dentro de Metalia y ve que todos sus amigos han muerto, al llorar una de sus lágrimas cae sobre el cristal de plata quien cambia de forma y se convierte en una hermosa flor, Metalia furiosa al ver que la Princesa Serenity sigue con vida la ataca, Usagi pierde cada vez más su fe ya que las demás Sailor murieron, Mamoru despierta y ve los espíritus de los cuatro generales, los cuales habían sido en el pasado unos leales comandantes de



su ejército pero sus almas habían sido poseídas por Metalia, Kunzite le informa que la parte débil de Metalia es una marca en la frente y ahí deben atacar si quieren derrotarla; así Mamoru y Usagi concentran todo su poder sumado al de la Torre de las Oraciones, tal energía no resiste el demonio quien se desintegra por completo. Usagi cae muerta por la energía vital que utilizó para derrotar al enemigo pero la profecía dice que Endymion bese a Serenity y así vuelva a la vida. Pero no todo es felicidad ya que Usagi ha roto el broche con el que se transforma y además sus compañeras: Sailor Mercury, Mars, Jupiter y Venus han muerto, pero la esperanza no muere ya que Usagi aun tiene el cetro lunar con el cristal de plata, así que junto con Mamoru se teletransportan al Milenio de Plata donde todo ha resurgido; en el palacio se encuentran Luna y Artemis quienes le dicen a Usagi que es la nueva Reina; Usagi no se siente feliz, de pronto aparece el espíritu de su madre la Reina Serenity quien desea felicidad a la pareja además le entrega a su hija un nuevo broche en el cual colocará el cristal de plata y así podrá volver a ser Sailor Moon, Usagi utiliza su nuevo poder para revivir a las demás Sailor Senshi, al fin todos están juntos de nuevo y con gran felicidad pero...



ROMANCE

Días después, Usagi y Mamoru se encuentran en el parque, de pronto una niña cae del cielo y amenaza a Usagi con una pistola pidiéndole que le entregue el cristal de plata; la niña dice llamarse Usagi y es muy parecida a ella, sólo que la pequeña tiene pelo rosado y un poco más corto, Usagi se sorprende al ver que la pistola no es más que un juguete; Mamoru intenta seguir a la pequeña sin éxito. Mientras, en Némesis, el lado Oscuro de la Luna, planea una grave operación que afectará el presente y el futuro, al frente de todo esto está el Príncipe Demand (Diamante), gran soberano de la Luna Negra y bajo su nombre se encuentran: el misterioso Wiseman (el Gran Sabio), Safuiro (Zafiro), Esumerodo (Esmeralda), los gemelos Kiraru y Akiraru, Rubeus y las cuatro Ayakashi Sister (las Hermanas de la Persecución), compuesto por: Koan (Carmesait), Berutie (Berjerait), Petsutsu (Petsait) y Karaberasu (Calaberait).

Rei ha tenido últimamente visiones en las que ve un rostro de un hombre con una luna invertida en la frente. Mamoru y Usagi logran dar con la niña quien ha conseguido hipnotizar a la familia de Usagi convenciéndolos de que ella es hermana de Usagi por lo que la llaman Chibiusa (Riny), ésta no les confiesa cómo es que se enteró del cristal de plata, Luna piensa que es mejor tener a la pequeña cerca. Mientras, Rei asiste a una exposición sobre ovnis y logra ver el stand de "La Asociación de Black Moon" en donde predicen el día de su muerte y la forma en que morirá la persona; la sacerdotisa de tal



asociación, Koan Kurozuki ofrece la posibilidad de una muerte más dulce, Rei se percata de que las hermanas de tal asociación llevan una luna invertida en la frente, misma que vio en sus sueños, Luna le otorga a cada Sailor una nueva pluma con la cual se podrán transformar nuevamente, de pronto en la exposición, una de las hermanas sufre una convulsión y aparecen soldados de Black Moon a quienes Rei enfrenta con sus nuevos poderes de Sailor Mars, Sailor Moon acude a ayudar a ésta, quien se encuentra peleando contra Koan, los soldados de la luna negra cierran el paso a Sailor Moon, Tuxedo Kamen y Sailor Mercury acuden también al lugar y cuando Usagi toma la mano de Mamoru, una energía los rodea y aparece un nuevo cetro lunar, con éste Sailor Moon ataca y destruye a Koan con gran facilidad; pero no todo se ha resuelto ya que aparece Rubeus quien por órdenes del Príncipe Demand quiere secuestrar a Sailor Moon pero en lugar de llevarse a ésta se lleva a Sailor Mars, Chibiusa ha visto todo y ahora sabe que Usagi es Sailor Moon. Usagi ve que la pequeña tiene un colgante igual al cristal de plata con una pequeña llave unida a él, Chibiusa se niega a responder las preguntas de Usagi y corre al departamento de Mamoru a quien le pregunta si Sailor Moon es muy fuerte ya que su madre corre peligro.

Motoki ha descubierto la identidad de las Sailor y su cuartel pero decide guardar el secreto por su amistad y por salvarlo de las fuerzas de la Reina Beryl, el príncipe Demand envía a Berutie a que acabe con las Sailor y consiga el cristal de plata, después el príncipe va a ver a Safuiro el cuál fabrica los soldados robot gracias a sus conocimientos de alquimia. Tras una terrible batalla entre Sailor Mercury, Sailor Jupiter y Sailor Moon, Berutie muere pero aparece Rubeus quien en esta ocasión se lleva a Sailor Mercury. El príncipe Demand está interesado en el cristal de plata ya que garantiza inmortalidad, mientras las Sailor restantes descubren que los comandantes de Black Moon están interesados en Chibiusa aunque no saben el motivo, el Príncipe Demand observa una imagen proyectada de la Princesa Serenity y queda fascinado por la bella luz que irradia la joven.

Más tarde en otra batalla, Sailor Moon y Sailor Jupiter acaban con Petsutsu pero esta vez un ovni aparece con Rubeus quien esta vez se lleva a Sailor Jupiter, el Príncipe Demand está feliz de haber capturado a tres Sailor Senshi, pero Wiseman le recomienda un poco de cautela aunque Esumerodo no opina lo mismo, por lo pronto Karaberasu es la encargada de robar la joya con la cual podrá revivir a sus hermanas.

Tuxedo Kamen logra ver entre las cenizas de Petsutsu un extraño dije negro, Chibiusa al verlo entra en shock ya que el dije le recuerda algo fatal. Tiempo después, Usagi es criticada por Chibiusa y le dice que es la culpable de que las demás Sailor hayan sido secuestradas y que pensaba que Sailor Moon era más fuerte. Chibiusa se lleva el medallón con el cristal de plata de Usagi en un descuido, ya que piensa que ella y el cristal serán capaces de salvar a su madre. Rubeus ataca a Usagi y a Chibiusa pero son salvadas por Tuxedo Kamen quien lanza un potente rayo de energía contra Rubeus huyendo del lugar; Mamoru se sorprende ya que no poseía este poder antes.



Más tarde, Sailor Venus y Sailor Moon consiguen acabar con Karaberasu, Chibiusa les pide ayuda a ambas para salvar a su madre quien corre grave peligro en el futuro; al día siguiente junto con Tuxedo Kamen, Luna y Artemis van al parque en donde Chibiusa utiliza la llave colgante para abrir un portal temporal al año 3 000. Wiseman, quien ha visto todo, avisa al Príncipe Demand quien manda a los gemelos Kiraru y Akiraru a interceptarlos; en el viaje Sailor Moon y compañía se encuentran con la puerta del tiempo la cual es custodiada por una nueva Sailor Senshi: Sailor Plut quien envía su ataque a Sailor Moon por haber invadido esa zona pero al ver que entre el grupo se encuentra Chibiusa detiene el ataque y se refiere a la niña como "Small Lady", permitiendo que continúen su camino. Así llegan hasta el futuro Tokio de Cristal, el cual está en ruinas, excluyendo el Palacio que se encuentra protegido por un denso domo negro; Mamoru es atacado por los gemelos pero éste los mata con sus nuevos poderes, Esumerodo huye del lugar.

En el Palacio un gran secreto está a punto de revelarse ya que Chibiusa les muestra un ataúd de cristal en el cual se encuentra sumida en un sueño profundo su madre quien resulta ser Usagi adulta convertida en la Neo Queen Serenity; Diana, una pequeña gata muy parecida a Luna y Artemis corre con Chibiusa, de pronto aparece un hombre idéntico a Mamoru vestido con un smoking blanco de gala, se trata de King Endymion, padre de Chibiusa y rey de Tokio de Cristal en el año 3 000 quien agradece a Mamoru y Usagi sus "yo" del pasado el haber ido a ayudarlos. King Endymion los lleva hasta la sala de control donde les dice que sus enemigos, Black Moon provenientes de Némesis, son antiguos habitantes de la Tierra, exiliados de la misma por su sed de poder y maldad; Usagi comienza a desaparecer en breves periodos ya que su destino está unido al de su futuro "yo".

Chibiusa le pide a Sailor Plut les muestre la sala donde reposan las futuras Sailor Senshi quienes cayeron bajo el mismo letargo que Serenity al intentar defenderla. Chibiusa es casi secuestrada por Esumerodo pero Sailor Moon la mata. Tras un ataque del Príncipe Demand, Sailor Moon desaparece enfrente de sus compañeros dejando únicamente el cetro lunar. Usagi despierta en una extraña habitación en donde entra el Príncipe invitándola a que se una a Black Moon, él la besa pero es golpeado por Usagi.

Ami, Rei y Makoto intentan inútilmente transformarse en Sailor, Chibiusa recuerda que el día en que Némesis atacó Tokio de Cristal, ella rompió con ayuda de P-Ball (Luna Pelota), la urna que contenía el cristal de plata, escondiéndose de su madre, quien entra en busca del cristal para defender la ciudad de Némesis; al no encontrarlo, Tokio de Cristal fue destruido y Serenity congelada en un ataúd cristalino, Chibiusa guarda esto como secreto pues sabe que si se lo dice a Usagi la despreciaría; Wiseman, quien sí lo sabe, maneja a Chibiusa y se la lleva sin que Sailor Plut pueda hacer algo.

Safuiro intenta matar a Usagi pero ella se transforma desprendiendo tal energía que libera a sus amigas, las cuales corren a ayudarla; Rubeus se da cuenta de que Wiseman tiene sus propios intereses y



es asesinado por una extraña asistente del anciano antes de que pueda decírselo a Demand. Usagi se entera de la desaparición de Chibiusa, Wiseman se apodera de las mentes del Príncipe Demand y de Safuiro con ayuda de Black Lady, quien resulta ser Chibiusa convertida en una bella mujer adulta con la marca de Némesis en la frente, Wiseman no servía al Príncipe Demand si no que sus intereses eran otros distintos a los de Black Moon, él servía en realidad a Death Phantom, malévolo espíritu arraigado en el centro del planeta Némesis, Black Lady consigue manipular a Tuxedo Kamen quien ataca a Usagi, mientras que las demás Sailor son atacadas por Safuiro y el Príncipe Demand.

El cristal de plata del presente y del futuro quedan en poder del Príncipe Demand, quien, al juntarlos, no puede controlar el poder y se libera del influjo de Wiseman, éste resulta ser un esqueleto animado y termina matando a Demand y a Safuiro. Black Lady abre el portal dejando entrar a Némesis a la Tierra y Sailor Plut ejerce su poder para controlar tal descarga de energía pero muere. Black Lady regresa a ser Chibiusa quien se transforma en Sailor Chibimoon. Sailor Moon y Tuxedo Kamen son absorbidos al cerrar el portal de Némesis.

Neo Queen Serenity despierta de su letargo y entrega a su hija un cetro idéntico al de Sailor Moon y parte a Némesis a ayudar a Usagi y Mamoru. Ya en el lugar, Sailor Moon y Sailor Chibimoon unen sus poderes en contra de Wiseman, quien finalmente es destruido junto con el planeta Némesis; Neo Queen Serenity regresa a la Tierra a Sailor Moon, Sailor Chibimoon y Tuxedo Kamen. Usagi se encuentra con su "yo" futuro, quien le agradece su ayuda. Más tarde Chibiusa se despide de todos y vuelve al futuro. Cuando Usagi se encuentra en paz junto a Mamoru nuevamente interrumpe Chibiusa pero esta vez cae junto con la gatita Diana y una carta de Serenity en donde les pide cuiden de Chibiusa ya que tienen que reconstruir Tokio de Cristal, y le entrega a Usagi el Cetro Espiral del Corazón junto con el nuevo broche llamado Lunar Cosmic pero...



SUPER

Los verdaderos problemas -y muy graves- están por comenzar ya que un nuevo ente maligno; Gelmatoid y su bella ayudante Kaori Naito esperan la llegada del Mesías del Silencio quien traerá un nuevo orden a la Tierra: la destrucción de la misma; llenando todo de silencio.

Mamoru y Rei han sentido esta maligna energía, Mamoru siente una extraña sensación al estar cerca de Usagi; días más tarde, Usagi visita el centro de videojuegos de Motoki y conoce a un chico muy



enigmático, el cual es un famoso piloto de coches, su nombre es Haruka Tenou. Mientras Mamoru se encuentra con la inseparable amiga de éste, Michiru Kaiou.

Ami, Rei, Makoto y Minako ven cómo dos alumnas del Mügen College se transforman en demonios pero logran salvarlas destruyendo a éstos. En otro lugar, Kaori reúne al grupo de The Five Witches (Las Cinco Brujas del Mal): Mimete, Eudial, Viluy, Tellu y Cyprine para que acaben con esas extrañas jóvenes vestidas con traje de marinero que salvaron a esas dos chicas.

Luna y Artemis van a Mügen College a investigar, Mamoru acompaña a Chibiusa al parque de diversiones, las Sailor Senshi van también al colegio y Usagi utiliza su pluma para disfrazarse de alumna de éste y pasar a investigar, ya adentro escucha una bella melodía proveniente de los jardines en donde ve a Michiru, quien está tocando el violín, Haruka ve a Usagi pero ésta corre antes de ser atrapada, Chibiusa llega hasta el colegio ya que su sombrero ha volado desde el parque hasta el instituto situado a su lado. Usagi se encuentra con Chibiusa quien habla con una alumna del colegio, la cual parece estar muy enferma.

En ese momento un demonio aparece y las ataca, Usagi y Chibiusa se transforman y pelean contra el ente derrotándolo fácilmente pero entre las sombras se puede observar la figura de dos nuevas Sailor que sólo observaban la batalla. Chibiusa se lastimó un brazo en la pelea y tiene una herida pero la extraña alumna enfermiza toca el brazo herido de ésta y lo cura con tan solo poner su mano sobre él, la joven se llama Hotaru Tomoe y es hija del científico Souichi Tomoe -ella vive con él y con su fiel ayudante Kaori Naito-.

Hotaru sale en contra de su padre a la calle cargando siempre un dije que le regaló, el cual emite una extraña energía. Las demás Sailor investigan la posible identidad de las dos nuevas guerreras sospechando principalmente de Haruka y Michiru; Mamoru ha tenido varias visiones de Kaori Naito y la destrucción total de la Tierra.

Usagi se molesta porque Michiru le entrega a Mamoru invitaciones para su concierto de violín, después Haruka se encuentra con Usagi y le reclama el por qué de su comportamiento en su último encuentro. Días más tarde, alumnos del Mügen College y las Sailor parten a las montañas a unas actividades espirituales. Eudial se transforma en un demonio y absorbe la energía de los presentes pero Usagi se transforma en Sailor Moon y ataca al monstruo. Sailor Moon observa de nuevo la sombra de esas misteriosas Sailor y sigue a una de ellas, ésta se acerca a Sailor Moon y la felicita por su trabajo en contra de Eudial terminando con un beso; Sailor Moon queda totalmente desconcertada y Usagi piensa "¿cómo es que ese chico Haruka sea una Sailor Senshi?"

Días más tarde, Usagi ve a Haruka, quien le da entradas para el concierto de Michiru. Extraños sueños se dividen las Sailor sobre las misteriosas guerreras y el terrible Mesías. Chibiusa visita a su nueva amiga Hotaru y utiliza el poder del cristal de plata del futuro para curarla por un tiempo; sólo que



Chibiusa no se da cuenta de que Haruka y Michiru han visto perfectamente cómo usaba el poder del cristal. Michiru y Haruka -quien es en realidad una chica y no un hombre como todos piensan- se llevan a Chibiusa en un helicóptero hasta donde está Usagi.

Minako no piensa asistir al concierto de Michiru ya que quiere ir a otro donde se presentará una gran cantante; Usagi, Mamoru, Rei, Ami y Makoto sí asistirán al concierto de Michiru, el cual se realizará en el Mügen College. Mimete, quien se disfraza de la gran cantante, roba toda la energía del público pero Minako se transforma en Sailor Venus y la ataca, Kaori envía demonios para que apoyen a Mimete pero todos son destruidos por las dos Sailor misteriosas; Sailor Moon, Tuxedo Kamen y las chicas también llegan en ayuda de Venus. Las misteriosas Sailor se presentan como Sailor Uranus, la Sailor del viento y Sailor Neptune, la Sailor de las profundidades marinas, ellas conocen la identidad de todas y Sailor Moon las intenta seguir pero éstas dicen no estar interesadas en unirse al grupo, Sailor Neptune utiliza un violín que deja inconscientes a todos para que no las sigan pero antes Rei se da cuenta que el espejo que porta Neptune es uno de los misteriosos talismanes. Al despertar, Luna les explica que las dos nuevas Sailor no deberían estar en la Tierra ya que al igual que Sailor Plut tienen otras obligaciones y jurisdicción.

En el departamento de Mamoru éste ve cómo la ciudad es destruida y al fondo ve una figura sobre un pedestal y Mamoru le pregunta si es el Mesías del Silencio. Al día siguiente Usagi espera a Mamoru en el parque y alguien le tapa los ojos creyendo que es Mamoru y resulta ser Haruka, Usagi le pregunta si es una Sailor pero en ese instante aparece Mamoru y Haruka desaparece.

Chibiusa hace mención del Grial Lunar y Diana les dice a las chicas que es usado por Neo Queen Serenity para aumentar su poder y Chibiusa les dice que quiere hacer una réplica para la clase de manualidades; va en busca de Mamoru y Usagi pero como ellos no tienen idea de la forma del Grial se basan en una imagen religiosa y terminan por plasmar el Grial Lunar.

Las chicas se encuentran estudiando para el examen de admisión para la preparatoria y Makoto comenta que el examen para ingresar a Mügen College es muy difícil a lo cual Ami dice que entrará al colegio para investigar a la alumna Bidou Yui quien tiene el primer lugar; Ami la conoce y ésta la lleva a un laboratorio en donde le muestra una esfera que contiene el Sistema Tao, al dejar sola a Ami ella sospecha puesto que nunca había escuchado tal nombre; sin percatarse, Ami es observada por Kaori quien se da cuenta de que es una Sailor Senshi, Yui le dice que destruirá a la guerrera y se transforma en Viluy. Ami se da cuenta de que la observan y huye del laboratorio, Michiru y Haruka ven cómo va escapando y la siguen, ella entra a un cuarto en donde ve que los demonios que las han atacado salen de ese lugar pero Viluy la atrapa al igual que a Michiru y Haruka. Ami logra escapar lanzándose por la ventana y se transforma en Sailor Mercury; al pelear contra Viluy, ésta la inmoviliza junto con las Sailor Senshi que llegan a rescatarla, sin embargo, Haruka y Michiru se transforman en Sailor Uranus y Sailor



Neptune y Uranus invoca su espada para destruir a Viluy y Rei se percató que Uranus posee el segundo talismán; después de la pelea las nuevas Sailor desaparecen. En otra parte, Motoki va a la universidad donde estudia su novia Reika para ir a tomar un café, y ésta le presenta a una nueva compañera de la clase de física: Setsuna Meiou.

En el café, Reika le comenta a Motoki que la investigación de Setsuna está basada en la antigravedad de la Zona Delta que abarca una zona comercial de la ciudad y en el centro de ésta se encuentra el Mügen College. En el laboratorio del Profesor Tomoe se encuentra éste y Kaori, quienes hacen contacto con Master Pharaon 90 y él pide más almas humanas y la destrucción de las Sailor Senshi. Tellu se presenta con Kaori y se hace pasar como científica en el área de botánica y será quien se encargue de recolectar almas humanas; Chibiusa decide entregarle a Hotaru la escultura del Grial Lunar que hizo como prueba de amistad. Makoto va a comprar una planta y el encargado le informa que la nueva planta Tellurian es la sensación del mercado puesto que no requiere de cuidados y Makoto se lleva una a casa.

Durante la investigación sobre el Mügen College, Usagi se entera que Hotaru es hija del Profesor Tomoe y sospecha de él por lo que al enterarse que Chibiusa irá a visitar a Hotaru decide ir con ella; en el cuarto de Hotaru, Usagi sale para ir al baño; Hotaru tiene un ataque y al tocar el broche de transformación de Chibiusa le pregunta qué tipo de amuleto es, Chibiusa le dice que es el cristal de plata pero Kaori escucha esto detrás de la puerta y decide robarlo, Usagi trata de buscar el laboratorio que Ami dijo haber encontrado pero el Profesor Tomoe la sorprende y ella le dice que se perdió, después de esto se despiden del Profesor y Hotaru. En casa de Makoto, Minako se da cuenta que tiene una planta Tellurian y por extraña razón se sienten débiles y ven que la planta ha florecido y las que están a su alrededor se han marchitado por lo que Makoto la tira y comienza a salir gas de la flor.

En el parque, Makoto les dice que el jardín botánico del Mügen College es el cuartel del enemigo y al llegar, Tellu las ataca. Setsuna yace en el piso débil por una planta Tellurian, Haruka y Michiru sienten que un aliado se encuentra en peligro y casi a punto de morir surge el signo de Plutón en la frente de Setsuna, al mismo tiempo que el de Urano y Neptuno en la frente de Haruka y Michiru y se transportan al laboratorio de Setsuna para ayudarla. En el jardín, Tellu se transforma en demonio y ataca a Sailor Chibimoon pero es destruido el monstruo por el ataque de Sailor Plut quien ha llegado en compañía de Sailor Uranus y Sailor Neptune.

Usagi se transforma en Serenity y las nuevas Sailor se presentan como las Outer Sailor: Uranus, la Sailor del planeta del viento; Neptune, la Sailor de las profundidades marinas y Plut, la Sailor del planeta del tiempo. Como Outer Sailor, protegían al Milenio de Plata en las fronteras del Sistema Solar para combatir a los invasores externos como lo son los Death Bastards, quienes provienen del Sistema Tao.



Uranus les dice que su misión es destruir al Mesías del Silencio, Rei pregunta sobre el origen de los talismanes y las Outer Sailor que sirven para destruir al Mesías.

Mamoru descubre que hace ocho años el Profesor Tomoe investigaba la creación del superhombre en genética a través de animales, su esposa había muerto en un incendio en donde salió lastimada Hotaru. Master Pharaon 90 ordena a Kaori que encuentre el Cristal Taorion para que pueda revivir o que consiga las almas de las Sailor Senshi y Cyprine aparece ante Kaori y se presenta como la última bruja.

Chibiusa irá al cine con Hotaru pero como ésta no llega va a buscarla a su casa y en la ventana ve que el Profesor Tomoe le está cambiando cables que tiene en su cuerpo y Hotaru ve a Chibiusa y le sonríe pero ella sale corriendo y Hotaru ve a las Outer Sailor y le comienza a doler la cabeza. En la ciudad cae granizo que proviene de Mügen College por lo que Usagi y Mamoru salen en busca de Chibiusa pero ella va caminando y piensa en lo mal que hizo al ver el estado de Hotaru pero se desmaya. Cyprine se enfrenta contra Sailor Uranus, Neptune y Plut. Luna y Artemis se dan cuenta de la aparición de las Outer Sailor avisan a las chicas para que vayan en su ayuda, sin embargo, Cyprine lanza un hechizo que hace que las Outer Sailor peleen a muerte contra las Inner -Sailor Mercury, Mars, Jupiter y Venus- y Sailor Moon ataca a Cyprine pero ésta se divide en dos y aparece Pucherol, en la batalla de Sailor, Usagi está desesperada y cuando llegan Tuxedo Kamen y Sailor Chibimoon unen sus manos y repentinamente aparece el Sagrado Grial Lunar.

La copa reúne los poderes de todas las Sailor y sube a la cabeza de Usagi para transformarla en Super Sailor Moon, en otra parte, Hotaru siente la presencia del Grial y un ser que quiere salir de su cuerpo; Sailor Moon destruye a Cyprine y Pucherol. En casa de Mamoru, Michiru no cree que los talismanes hayan reaccionado a favor de Usagi y les confiesa que en el Milenio de Plata solamente habían sido activados: en la destrucción del Milenio de Plata; como Outer Sailor no podían dejar sus territorios vieron la destrucción desde lejos y juntaron los talismanes para invocar a la más poderosa y última Sailor Senshi: Sailor Saturn, al despertar, ella destruyó el Milenio de Plata ya que Saturno es el planeta de la devastación y la muerte por lo que los talismanes no deben ser activados en la Tierra ya que invocará la presencia de Sailor Saturn y destruirá la Tierra, además de que ella también reencarnó al igual que todas y a través del espejo les muestra al Mesías del Silencio: Hotaru Tomoe. Setsuna sólo dice que algo terrible está por suceder ya que la destrucción de la Tierra no está contemplada para ese momento por lo que Haruka dice que tendrán que matar a Hotaru y evitar que Sailor Saturn despierte y como se encuentra débil por la maquinaria que la mantiene viva la única opción de que se salve es convirtiéndose en el Mesías del Silencio pero que no lo permitirán.

Las Outer Sailor desaparecen por la oposición de las Inner y Chibimoon sale en busca de Hotaru, al llegar a su casa ve a ésta desmayada y Hotaru abre los ojos y de su cuerpo sale una mano que coge el broche de Chibimoon y se lo quita por lo que se transforma en Chibiusa y se desmaya. Las Inner llegan y



Hotaru ríe malévolamente para transformarse en una diabólica mujer, todas creen que Sailor Saturn ha despertado pero las Outer Sailor se dan cuenta que los talismanes no están activados por lo tanto no es Sailor Saturn; Usagi y Mamoru están con Chibiusa quien no está respirando. En casa de Mamoru, Haruka les explica que Death Bastards roba las almas de la gente para convertirlos en demonios y la única manera de recuperar el alma de Chibimoon es matando a Hotaru; Setsuna dice que Hotaru se ha transformado en un ente llamado Mistress 9 quien es la compañera de Master Pharaon 90.

Mamoru liga su alma al cuerpo de Chibiusa para mantenerla viva y Usagi promete rescatarla. Mistress 9 ordena a Kaori que destruya a las Sailor Senshi ya que ella se encargará de brindar energía a su amo y Kaori hace un conjuro para que aparezcan las figuras de las Inner Senshi. Éstas se dirigen a la Torre del Mügen College que se encuentra rodeada de árboles y arriba se está formando un campo de energía, es entonces cuando una puerta aparece y al entrar las reciben Cyprine y Pucherol; todo se oscurece y Rei aparece en un cuarto en donde se enfrenta a Eudial pero Sailor Mars va perdiendo. En otro lugar, Ami aparece enfrente de una computadora gigante y Villuy atrapa a Sailor Mercury. Minako escucha a alguien cantar y Mimete toma el micrófono y con él envuelve a Sailor Venus quien piensa en renunciar al equipo. Makoto aparece en el jardín botánico y Tellu hipnotiza a Sailor Jupiter. Sailor Moon va en busca de las chicas y aparecen todas y la atacan; inmediatamente aparece Tuxedo Kamen y Sailor Chibimoon quienes también atacan a Usagi pero ella utiliza su cetro para destruir el espejismo.

A la salida de la Torre Mügen, Sailor Uranus utiliza su espada y logran entrar a rescatar a las Inner Senshi para que las ocho Sailor rodeen a Usagi y utilizar el Grial Lunar para elevar su nivel a Super Sailor Moon para llegar a Kaori quien tiene las figuras de cera de cada sailor y se transforma en un demonio gigante es destruida por lo que Mistress 9 se da cuenta y utiliza la energía del cristal de plata para ir con Master Pharaon 90 y éste comienza a fortalecer su cuerpo para convertir la Tierra en el Segundo Sistema Tao. Sin embargo, para evitar que Mistress 9 utilice toda la energía del cristal, Hotaru comienza a proteger a Chibiusa y le dice que ella la cuidará.

Se dividen en dos grupos y las Inner suben a la torre y las Outer bajan al sótano con Sailor Moon quien se siente sola pero Sailor Neptune la consuela diciendo que ellas siempre estuvieron protegidas por el brillo de la Luna que le otorgaba el Milenio de Plata. Al llegar al laboratorio son atacadas por demonios y el Profesor Tomoe les dice que Hotaru se ha convertido en el superhombre que siempre había soñado y se transforma en un demonio llamado Gelmatoid pero es destruido y comienza a temblar y Sailor Plut presiente que algo se acerca; una luz aparece y cuando las Inner Senshi llegan a lo alto de la torre son lanzadas por esa luz al vacío y Super Sailor Moon vuelve al nivel Sailor.

Todo Mügen College se destruye y cuatro esferas salen flotando y Sailor Moon va en ayuda de las Inner Senshi pero no puede porque un campo de energía se lo impide. El temblor es más frecuente y las Outer Sailor se dirigen a su respectivo edificio que rodean la Zona Delta para crear una barrera, sin



embargo, Mistress 9 absorbe el alma de las Inner Senshi pero Hotaru sale del cuerpo del monstruo junto con el alma de Chibiusa y las chicas; al hacer esto las Sailor despiertan y Hotaru desaparece. En el departamento de Mamoru aparecen dos esferas de luz, una entra en Chibiusa y la otra se convierte en el cristal de plata y Hotaru dice estar feliz por salvarla; Mistress 9 se convierte en un demonio gigante y Hotaru se despide de Chibiusa y desaparece.

La Zona Delta se ha transformado en Infinity, la puerta del Sistema Tao y al llegar Sailor Chibimoon, Usagi y ella se transforman en Super Sailor pero sólo logran hacer crecer al demonio pero éste grita porque el campo de las Outer Sailor lo lastiman, sin embargo, un conjunto de estrellas negras aparece, Sailor Mercury grita que es el Sistema Tao por lo que empieza a destruirse la Zona Infinity y Super Sailor Chibimoon cae del cielo; las Outer Sailor se debilitan y desaparece el campo de energía. Sailor Moon sigue en pie y siente la energía de cada Sailor dentro de ella por lo que decide utilizarlo al máximo junto con el poder del cristal de plata y el Grial Lunar y mira a Tuxedo Kamen y se deja caer sobre las ruinas de la Zona Infinity en donde se encuentra el agujero por donde viene Master Pharaon 90 y una luz explota que destruye a Mistress 9.


Los tres talismanes brillan y aparece una mujer con traje de Sailor Senshi y con el símbolo de Saturno en la frente, esta mujer les dice: "SOY LA MENSAJERA DE LAS PROFUNDIDADES DE LA MUERTE, LA PROTECTORA DEL PLANETA DE LA DESTRUCCIÓN, DEVASTACIÓN Y RUINA; SOY LA SAILOR DEL SILENCIO, SAILOR SATURN". Se acerca a la oscuridad y encaja su báculo, y Master Pharaon 90 no puede moverse. Sailor Uranus, Neptune y Plut tratan de convencerla de que no provoque el Silencio en la Tierra pero Sailor Saturn invoca el Death Reborn Revolution y grita a Master Pharaon 90 que regrese a la nada y todo comienza a destruirse y de la oscuridad surge una bola de luz que trae a Serenity.

Serenity pide a Saturn que pare porque la Tierra está siendo destruida pero Saturn le dice que donde hay muerte y destrucción hay esperanza y reproducción y que esa será la tarea de Serenity y Saturn pide a Sailor Plut que cierre la entrada de Tao y aparece la puerta del tiempo para absorber la energía. Por cada ataque de Saturn ella va desapareciendo y Serenity alza el Grial Lunar y parada en un pilar hace que los edificios y la gente vuelvan a la normalidad y Mamoru se da cuenta que Usagi es el Mesías del Bien.

Un bebé llora y Sailor Neptune observa que en su frente tiene el símbolo de Saturno y Haruka dice que Hotaru reencarnó por lo que las Outer Sailor deciden cuidar al bebé, se despiden de todas las chicas y prometen que se volverán a ver. Usagi y Chibiusa van en búsqueda de Haruka, Michiru y Setsuna a sus condominios pero los encuentran vacíos y sólo se ven tres helicópteros que vuelan por el cielo, sin embargo...



セーラームーン 超Sailors



SUPER Sailors

Todo parece que ha vuelto a la normalidad, Usagi, Rei, Ami, Makoto y Minako han logrado pasar a la preparatoria y todas están contentas porque estudiarán en la misma escuela -a excepción de Rei, quien estudia en una institución privada-, Chibiusa regresará a Tokio de Cristal y se despide de las chicas; sin embargo, ese día habrá un eclipse total de sol. Al comenzar el fenómeno, Chibiusa y Usagi escuchan un cascabel y se dan cuenta que un pegaso apareció pidiéndole ayuda a la Princesa. La luna nueva cubre el sol y todo parece normal pero Mamoru siente un fuerte dolor en el pecho y como el eclipse ha durado más de la cuenta, él tiene un mal presentimiento.

Entre las nubes, surge un barco que navega por el cielo y en ese instante el eclipse termina; Usagi y compañía quedan con la incógnita "¿Qué es el Circo Dead Moon?", Rei tiene un presentimiento y junto con las chicas van a buscar a Usagi y Mamoru al parque. En la calle se encuentran anuncios y propaganda sobre el famoso Circo Dead Moon y en las tiendas hay baratas con mercancía referente a éste.

Chibiusa y Usagi se quedan a dormir en casa de Mamoru, esa noche Chibiusa se da cuenta que su mayor sueño es llegar a ser como Usagi y al no poder dormir, Mamoru les cuenta una leyenda sobre los espejos y la luna nueva, a lo cual Usagi queda muy asustada. Al otro lado de la ciudad se encuentra la carpa del circo en la cual aparece una anciana llamada Sirconia y dice que el evento de Dead Moon debe apagar la luz del día y ordena al Cuarteto Amazonas: la trapecista Para Para; la acróbata Jun Jun; la ilusionista Ves Ves y la domadora Cere Cere que se encarguen de esa tarea.

Chibiusa tiene un sueño en donde el misterioso pegaso le dice que busca a la princesa que posee sueños hermosos y le entrega una campana de cristal para que cuando ella lo desee lo llame, él se presenta como Eliot y pide que le ayude a salvar la tierra de Helyson con ayuda del Cristal Dorado. En la mañana, Chibiusa sale sin despedirse pero Usagi y Mamoru vieron en sus sueños a la pequeña y al pegaso; Mamoru sigue con las molestias pero no le da importancia. En el parque, Chibiusa no sabe si fue realidad lo que pasó e intenta volver al futuro pero no tiene éxito.

En la calle hay un tigre suelto y Usagi junto con Chibiusa van a detenerlo, sin embargo, no pueden transformarse puesto que el Grial Lunar no aparece por falta de Sailor Uranus, Neptune y Plut pero gracias al poder de sus sueños les es otorgado un nuevo broche. Para Para envía lémures -pesadillas-



para atacarlas y Sailor Moon no puede defenderse y Sailor Chibimoon llama a Eliot, él les otorga el Calidoscopio Lunar con el cual podrán derrotar al enemigo y Mamoru se desmaya por el dolor. En el circo, Neherenia -la reina de la Luna Nueva- dice que los guerreros de la Luna Llena han reencarnado y deben ser destruidos. El Cuarteto Amazonas les da forma humana a Fish's eye, Tiger's eye y Hawk's eye, el Trío Amazonas para que destruyan a las Sailor Senshi y Para Para lanza un hechizo e invierte las edades de Usagi y Chibiusa.

En el hospital, las chicas se asustan al creer que Black Lady regresó pero les explican lo sucedido y no saben qué hacer; el médico le dice a Mamoru que tiene una extraña sombra negra que está cubriendo sus pulmones. Todas tratan de encontrar solución al problema de sus compañeras y Ami se da cuenta que Dead Moon se ha comenzado a apoderar de la ciudad y Fish's eye entra en juego: Para Para vende a Ami un pez tropical, al llegar a casa tiene un extraño sueño en donde Fish's eye le dice que siempre ha sido una chica solitaria y que lo único que ella quiere es ser amada, ella trata de escapar y avisa a Usagi de lo sucedido pero Fish's eye la encierra en el espejo. Ami habla con su "yo" interno liberándose de su encierro y obtiene nuevos poderes, al llegar Usagi y Chibiusa se transforman y se rompe el hechizo y destruyen a Fish's eye. Sailor Chibimoon se convence de que ella no es la princesa que Eliot busca puesto que no es tan fuerte y valiente como Usagi y huye. Eliot aparece y se transforma en humano y besa a Chibiusa, mientras Neherenia pide a Sirconia que destruya a las Sailor Senshi para apoderarse de la tierra y el cristal de plata.

Rei está presionada porque tiene que administrar el templo y las chicas tratan de animarla, además de que el día siguiente será la primera función del circo y las Sailor irán a verlo. Ya en el circo todas se dirigen a la carpa central, excepto Rei que va a la casa de los espejos y queda encerrada, durante la función los lémures hipnotizan al público, mientras tanto Rei tiene imágenes diferentes de los espejos quienes le dicen que no es feliz, ella utiliza un talismán y anula momentáneamente el efecto y no consigue transformarse por lo que se desmaya. Afuera, Phobos y Deimos logran entrar con Rei y atacan a Tiger's eye y dan a Rei su nuevo poder; Sailor Mars vence a Tiger's eye y a los lémures. Al término de la función todas se convencen que Dead Moon es un enemigo muy peligroso, Chibiusa va a contar a Makoto lo sucedido con Eliot. Neherenia dice a Sirconia que destruya a los herederos del Milenio de Plata para lograr eternizar a la Luna Nueva. Mamoru se encuentra peor y Usagi se deprime; Ami, Rei, Makoto y Minako asisten nuevamente a la función de circo y el Cuarteto Amazonas se da cuenta que ellas son las Sailor Senshi.

Chibiusa acompaña a Makoto de compras y se encuentran con una extraña mujer quien dice ser dueña de una tienda de especias y por ser las primeras clientas les otorgará unas sortijas con una piedra misteriosa haciendo dudar a Makoto sobre si ha logrado hacer sus sueños realidad; Makoto vuelve a la



tienda al día siguiente pero Hawk's eye la ataca con ayuda de la sortija y en sus sueños, su otro "yo" la ayuda a recuperarse y otorga nuevos poderes derrotando al enemigo.

Usagi y Chibiusa van a ayudar a Sailor Jupiter y la campana de cristal vibra y Eliot avisa que Mamoru está siendo atacado, al llegar, Eliot les confiesa que es el sacerdote guardián de Helyson, el corazón de la Tierra y del Príncipe Endymion por lo que todos son uno mismo y que Helyson al estar invadido, Mamoru está siendo dañado físicamente y les explica quién es Neherenia por lo cual pide que encuentren el cristal dorado y así salvar a la Tierra y a Mamoru. Al día siguiente, las chicas tratan de resolver el problema pero Minako no les confiesa de que no puede transformarse y el Cuarteto Amazonas se da cuenta de ello y llama al Dúo Amazonas: Xenotime y Zeolite. La ciudad se encuentra deteriorada y violenta y Minako en su depresión se entera de una audición para Dead Moon y asiste resultando ser una trampa y las Sailor Senshi van en su ayuda, Minako logra subir a una plataforma pero es atrapada por el Dúo y la manipulan mentalmente; Artemis la despierta del trance pero es atacado por Cere Cere.

En otro lado de la ciudad, Hotaru -ya de cinco años- tiene una visión de Usagi...Haruka y Michiru han llegado a casa y no entiende cómo es que en seis meses Hotaru haya crecido tan rápido, Setsuna les comenta que desde el eclipse ha sentido una fuerza extraña pero que no pudo transformarse y que probablemente era la señal de que su misión como Outer Senshi había terminado y que el deber de las tres era cuidar a Hotaru. Después, Hotaru toca el violín y aparece la imagen de una niña que persigue a un pegaso; Michiru se da cuenta de que es Chibiusa. Haruka, Michiru y Setsuna se dan cuenta de que el tiempo de descanso está a punto de terminar cuando ven que Hotaru hace la recreación del universo hasta el día del eclipse ven que la luna está siendo opacada por una mancha oscura, sin embargo, se sienten impotentes porque ninguna puede transformarse para ir en ayuda de las Sailor Senshi.

En su cuarto, Hotaru se acerca al espejo y ve a Sailor Saturn en su reflejo, ella le explica quién es y su nueva misión por lo que debe despertar como la Sailor del Renacimiento para ayudar a la Princesa Serenity y les otorga nuevos poderes a las Outer Senshi. En ese instante, Minako recuerda lo que ha vivido con Artemis y éste se transforma en humano y le otorga sus nuevos poderes y Sailor Venus destruye al Dúo Amazonas pero no todo sale a la perfección ya que el Cuarteto atrapa a las Sailor y es en ese momento cuando aparecen las Outer Senshi: Sailor Uranus, Sailor Neptune, Sailor Plut y Sailor Saturn.

Chibiusa, Usagi y Mamoru sienten la presencia de las Outer Senshi pero estos dos últimos no pueden ir porque se encuentran bajo la maldición de Neherenia. La ciudad se encuentra bajo el influjo de la Luna Nueva y Dead Moon por lo que las Sailor están desesperadas, Sailor Chibimoon y Saturn persiguen al Cuarteto Amazonas pero todas son encerradas en un hechizo por Sirconia y entregadas a Neherenia. Sirconia ataca a Sailor Moon y a Tuxedo Kamen pero son salvados por Eliot y al despertar ambos les explica que se encuentran en Helyson y los lleva al Castillo Ilusión en donde habitaba el Príncipe



Endymion y les confiesa que el cristal dorado le pertenece a Mamoru y que al igual que Usagi está dentro de su cuerpo por lo que siempre le ha podido ayudar a ésta a pelear contra los enemigos; Neherenia se da cuenta de la presencia de Sailor Moon y Tuxedo Kamen y los ataca pero Eliot los devuelve a la Tierra y les pide que destruyan Dead Moon.

Toda la ciudad se encuentra bajo las pesadillas y como último recurso, Eliot manda la energía restante de Helyson a la Tierra para ayudar a las Sailor Senshi pero Sirconia ataca a éstas con sus pesadillas pero Sailor Moon y Tuxedo Kamen unen sus poderes junto con las Sailor para vencer a Sirconia quien huye al espejo de Neherenia y Sailor Moon va tras ella y logra rescatar a Chibimoon y a Saturn, pero al romper el espejo, Sirconia junta a todos los demonios y huyen a Helyson por lo que todas las Sailor se dirigen a ese lugar.

En Helyson se dan cuenta de que Neherenia está libre y cuando Sailor Moon la ataca todas son absorbidas y ven un recuerdo de su vida pasada: al nacer Serenity se hizo una gran fiesta, sin embargo, Neherenia no fue invitada ya que vivía en la parte profunda de la Luna y le explica a Queen Serenity que así como hay luz debe existir oscuridad y Neherenia es su representante, en ese instante Queen Serenity encierra en la oscuridad total a Neherenia pero ésta lanza una maldición: Milenio de Plata será destruido y la Princesa Serenity morirá para después apoderarse del cristal de plata y convertirse en la verdadera soberana. Al término de esta visión, Neherenia roba el cristal pero con ayuda de Mamoru, Usagi vuelve a transformarse en Sailor Moon y recupera su cristal; entonces Usagi invoca al Grial Lunar y las Sailor Senshi se transforman en las Princesas del Sistema Solar; Luna, Artemis y Diana son transportados a donde se encuentran todas y se transforman en humanos.

En el Grial Lunar cada princesa deposita su poder y Usagi consigue el máximo nivel de la reina: Eternal Sailor Moon; el resto de las Sailor se transforman al nivel eternal y Mamoru logra invocar al cristal dorado para ayudar a Usagi quien destruye a Neherenia y el eclipse de la Luna Nueva y Dead Moon son destruidos. Todo vuelve a la normalidad en la ciudad como en Helyson; Sailor Saturn se acerca a Sailor Moon y pide libere al Cuarteto Amazonas quienes resultan ser las Sailor Asteroids: Sailor Vesta, Sailor Juno, Sailor Ceres y Sailor Palas; guardianas de Sailor Chibimoon.

Eliot se despide de todos y les agradece su ayuda, Mamoru se siente extraño con el cristal y Usagi le explica que todos los humanos tienen una estrella que brilla en su pecho y que gracias a esto se salvaron pero...



SAILORS STARS



Una extraña lluvia de estrellas sucede en la ciudad; Usagi en la mañana siguiente va a despedir a Mamoru puesto que se irá a los Estados Unidos a estudiar, todas las chicas continúan con su vida normal y Minako está muy emocionada porque el famoso grupo musical Three Lights ha llegado a la ciudad. En el aeropuerto, Mamoru le entrega un anillo de compromiso a Usagi; sin embargo, un extraño resplandor ilumina el cielo y Usagi ve cómo Mamoru se va deshaciendo como el polvo y surge su cristal, el cual, una extraña mujer lo toma y desaparece, Usagi se desmaya y un joven la carga para llevársela.

Al día siguiente, todas quedan sorprendidas por el anillo de Usagi y ella no recuerda nada de lo que vio, Chibiusa regresa al siglo XXX. Michiru y Haruka dan un concierto al lado de Three Lights y al término de éste, Haruka siente algo extraño cuando Seiya Kou -cantante del grupo- le da la mano, en el auditorio hay alguien que está viendo el concierto y ataca al público exigiendo los cristales sailor y todas se transforman, el enemigo se presenta como Sailor Iron Mause pero tres extrañas figuras la destruyen y desaparecen dejando confundidas a las Sailor Senshi.

Usagi tiene sueños en los que ve a Mamoru pero no les presta atención; del cielo cae una pequeña niña quien se encuentra con una mujer que está desmayada, todas se reúnen para averiguar acerca del nuevo enemigo pero sólo saben que viene del espacio. Usagi de vuelta a casa se topa con la sorpresa de que tiene una hermanita de nombre Chibichibi y llama a sus amigas y concluyen de que se trata de la hermana menor de Chibiusa.

En la mañana siguiente resulta que Three Lights estudiará en la preparatoria de las chicas, Usagi recibe tarjetas con paisajes y cree que son de Mamoru pero en la escuela ve a Seiya y él comienza a cantar liberando un poco de energía y aparece Sailor Aluminium Siren quien ataca a Usagi pero es rescatada por Sailor Jupiter y Mercury, sin embargo, son destruidas y les extrae su cristal sailor y Three Lights se transforman y destruyen al enemigo, ellas se presentan como Sailor Star Lights. Las nuevas guerreras les explican que su enemigo se llama Sailor Galaxia y las Sailor Animates, quienes desean apoderarse de los cristales sailor. Rei y Minako van a averiguar acerca de la identidad de Three Lights, mientras Michiru y Haruka ven por medio de una carta cómo muere Mamoru y Seiya trata de hacer recordar a Usagi lo sucedido a Mamoru, Makoto y Ami.

En la escuela, Rei le explica a Minako que esta batalla es diferente y presiente que esta vez todas no volverán a verse, en ese momento se enfrentan con Three Lights: Yaten, Taiky y Seiya se presentan como Sailor Star Healer, Sailor Star Maker y Sailor Star Fighter respectivamente y les explican que hay más Sailor Senshi en el universo pero el tiempo de revelación es poco puesto que en el Templo Hikawa aparece Sailor Lead Crow y se enfrenta ante Phobos y Deimos, explicándoles que Sailor Coronis, la guardiana de su planeta madre ha muerto y les extrae su cristal, al llegar Sailor Mars y Venus las atrapa y Usagi, Michiru y Haruka se percatan y van en su ayuda.



Sailor Moon destruye al enemigo pero Sailor Galaxia aparece y mata a Mars y Venus, Usagi recuerda lo sucedido a sus amigos y cae desmayada. En el siglo XXX algo extraño sucede y Sailor Plut informa que en el pasado hay un extraño fenómeno el cual afectará el futuro; Chibiusa se da cuenta pero no puede ir al pasado y Diana pide ir en su lugar.

Haruka, Michiru y Setsuna dicen a Luna que irán a sus castillos para proteger a la Tierra; Three Lights visita a Usagi y le explican que Sailor Galaxia quiere ser la soberana de todas las Sailor del Universo y que la muerte de cada una de las chicas es sólo física puesto que dentro del cristal sailor se encuentra la esencia de cada una de ellas; Seiya le entrega una tarjeta y le dice que Galaxia se encuentra en la Estrella Xero de Sagitario. Uranus, Neptune y Plut se encuentran en sus castillos pero cuando están a punto de hallar al enemigo, Sailor Galaxia las destruye y Hotaru va en su ayuda pero también es asesinada, Luna y Artemis van a avisar a Usagi pero se dan cuenta que la nueva alumna es Sailor Steel Myanko del planeta Mau y les dice que ella mató a su guardiana, Sailor Mau y los transforma en humanos.

En otro lugar, Three Lights quieren la urna de incienso que posee Chibichibi y de la urna surge una mujer que resulta ser la Princesa Kakyu del planeta Kanel de donde provienen las Star Lights y Chibichibi se transforma en Sailor y van en ayuda de Sailor Moon. Luna, Artemis y Diana son atacados por el enemigo pero Usagi los ayuda y Sailor Fighter auxilia a Usagi y Sailor Steel Myanko huye. En casa de Three Lights, Kakyu se presenta ante Usagi y le explica que las Sailor Animates no son verdaderas Sailor Senshi, que sólo sirven a Sailor Galaxia puesto que su objetivo final era el Sistema Solar y la Princesa Serenity ya que en este lugar radican las Princesas Sailor y Serenity es la dueña del cristal más poderoso del universo: el Cristal Milenio de Plata, y que para volver a la vida a sus amigas tendrá que recuperar sus cristales; Usagi sale más tranquila de casa y en el parque se encuentra con una mujer quien le dice que siempre está rodeada por seres queridos por tener un cristal muy especial y la ataca ferozmente, es entonces cuando Usagi se da cuenta que esa mujer es Sailor Galaxia y ésta comienza a destruir la ciudad y durante la batalla Usagi pierde el conocimiento y Chibichibi ahuyenta a Galaxia con sus poderes.

Sailor Galaxia tiene un sueño del pasado en donde ella necesita más poder y se encuentra a un ente que la lleva al centro del universo para decirle sobre las semillas estelares, los cristales sailor y el origen del caos. Al despertar, Sailor Steel Myanko pide disculpas a su ama pero Sailor Galaxia se molesta y la destruye. Al día siguiente, Usagi decide ir a buscar a Uranus, Neptune, Plut y Saturn y la Princesa Kakyu, las Sailor Star Lights y Sailor Chibichibimoon la acompañan; al llegar al Castillo Urano se dan cuenta de que no hay nadie y continúan la búsqueda hasta que en Plutón ven un holograma en donde Sailor Galaxia mata a Sailor Plut y a Saturn por lo que Usagi y compañía se dirigen al centro de la galaxia; la Constelación Sagitario, la Estrella Xero, lugar donde nacen y mueren todas las estrellas.



En la entrada de la Estrella Xero se encuentran con Sailor Lette quien las guía por un mar de arena pero ésta las ahoga y Sailor Moon comienza a perder la memoria, Sailor Lette mata a Luna, Artemis y Diana y cuando va a matar a Usagi, Sailor Munemoshune la detiene y lleva mar arriba a todas. Mientras tanto en el futuro, Chibiusa ve cómo el cuerpo de cada sailor va desapareciendo poco a poco y decide ir al pasado junto con las Sailor Asteroids.

Sailor Lette y Munemoshune cuentan cómo es que Sailor Galaxia se ha ido apoderando de todo el universo y Sailor Moon les promete que la derrotará, es entonces que aparecen Sailor Alfa y Sailor Phi y matan a Sailor Lette, Munemoshune y a las Star Lights. Usagi y compañía siguen en la búsqueda del Castillo Galaxia Xero, sin embargo, Sailor Galaxia sabe que se encuentran ahí pero Sailor Alfa y Phi le entregan los cristales sailor y ella sólo espera obtener el cristal de plata para que su Zafiro de la Destrucción obtenga el máximo nivel y avisa al Caos que están a punto de crear un nuevo universo.

Durante la búsqueda, Sailor Moon se encuentra con el Cementerio de las Estrellas, custodiado por Sailor Papillon Heavy Metal, quien las tortura pero en ese momento llegan Sailor Chibimoon y las Sailor Asteroids a rescatarlas y es ahí cuando la neblina desaparece y se encuentran en la puerta del Castillo Galaxia Xero. A la entrada de éste, se encuentra el Jardín de las Estrellas custodiado por las guardianas de las estrellas: Sailor Alfa y Sailor Phi. La Princesa Kakyu se transforma en Sailor Kanel y Sailor Moon logra destruir a Sailor Alfa pero en ese momento desaparecen las estrellas del jardín y Sailor Phi mata a Sailor Kanel con ayuda de su báculo por lo que Usagi se enoja y la destruye. De pronto un rayo de luz aparece y Chibimoon empuja a Sailor Moon puesto que ese haz de luz extrae el cristal sailor de la Princesa Kakyu y desaparece.

En ese momento se ven nueve luces que aparecen a la entrada del castillo: son las Sailor Senshi, sin embargo; al querer acercarse, Usagi es atacada por cada una puesto que quieren extraerle el cristal de plata; las Sailor Asteroids la protegen pero son heridas por Sailor Mars y Mercury; Chibimoon cree que están bajo el control de Sailor Galaxia pero Chibichibimoon le muestra cómo fueron muertas en batalla por lo que las Sailor que ven son golem creados por Galaxia y Chibimoon al querer ayudar a Usagi es atacada por Uranus y Sailor Moon va en su rescate aparece el ataque de Saturn pero es desviado por Chibichibimoon. Al ver que la contienda va en favor de Sailor Moon, las Sailor utilizan el ataque de los planetas y destruyen las alas de Eternal Sailor Moon, Chibiusa quiere ir tras de Galaxia pero Chibichibi dice que la batalla es de Usagi y al oír esto, ella invoca al cristal de plata y destruye a los golem.

Al llegar con Galaxia, Usagi ve que Mamoru besa a ésta y lo maltrata para que Usagi vea que el futuro que ella conoce ya no será realidad y la batalla entre Sailor Senshi comienza; Galaxia confiesa que estuvo sola por mucho tiempo en busca del planeta más poderoso que fuera de su propiedad encontrando la Constelación Sagitario pero para apropiarse de ésta era necesario apoderarse de los cristales sailor y Usagi al comenzar a atacar ve cómo desaparece el contenedor de cristales que tenía



Galaxia y ésta huye pero Sailor Moon la sigue y llegan a la Estrella Xero, el Caldero Madre, lugar donde las estrellas frágiles y poderosas, los seres de todo el universo y las Sailor, los planetas y galaxias nacen y mueren; el todo y nada.

Galaxia hace aparecer el contenedor y lo deja caer al Caldero, desapareciendo todos los cristales sailor y Galaxia empuja a Mamoru al Caldero y Sailor Chibimoon desaparece ante los ojos de Usagi y al pedirle a Caos que despierte para apoderarse del cristal de plata, Caos ataca a Sailor Galaxia destruyendo todo el Castillo Xero y dejando únicamente la energía que irradia Sailor Moon para decirle que él es quien domina el lado oscuro del Caldero Madre y que Usagi es la heredera del lado luminoso...

...Todos y cada uno de los enemigos de Sailor Moon eran sus hermanos de la oscuridad puesto que ellos también habían nacido en el Caldero Madre y por cada muerte de ellos, Usagi se hacía más fuerte por lo que era sagrada por toda la Vía Láctea puesto que el destino es que donde hay luz hay tinieblas y las tinieblas llaman a la luz y que el destino de Caos y Sailor Moon era volver a encontrarse ya que él quiere ser el amo del universo... Sailor Galaxia despierta y agradece a Usagi por rescatarla de Caos pero ambas se resignan porque ya no hay motivo de la Batalla de Sailor: Galaxia no será la dueña de la Estrella Xero y Usagi no volverá a la vida a sus amigos. Chibichibimoon dice a Sailor Moon que esta vez debe llegar hasta el final porque al destruir a Caos y al Caldero se terminarán los enemigos.

El Caldero y Caos se fusionan en uno por lo que Usagi no quiere destruirlo porque entonces no volverán a nacer las estrellas; la galaxia no tendrá futuro por lo que había dicho Caos. Chibichibi dice que hay la posibilidad de que vuelvan a renacer Caos y el Caldero en otro lugar pero también la vida y la muerte y para proteger este ciclo existen las Sailor Senshi y esa es su tarea. Al entender esto, Galaxia le tiende la mano a Usagi y Caos la destruye; Sailor Moon le pide valor y confianza a Chibichibi y ésta se transforma en adulta y oye cuando Usagi le dice que serán eternas.

Queen Metalia y el Reino Oscuro; Death Phantom y Black Moon; Pharaon 90 y Death Bastards; Neherenia y Dead Moon; Sailor Galaxia y las Sailor Animates buscaban a Sailor Moon porque ella hizo lo mismo con las Sailor Senshi puesto que cada una de ellas eran un planeta para ser una sola ya que su forma primitiva era una por lo que ahora Sailor Moon buscaba a Caos.

Usagi entra en el Caldero y ahí pide ayuda a los cristales sailor esparcidos dentro de éste y a los de las Sailor Asteroids para que con su ayuda y el cristal de plata entre al centro del Caos y lo destruya. Un haz de luz surge de Caos y Sailor Chibichibimoon dice a las Asteroids que son los cristales sailor del universo que retoman el camino a su respectivo planeta para que al llegar reencuentren su forma encarnada y crezcan.

Las Sailor Asteroids preguntan acerca de lo que le ocurrió a Sailor Moon y Chibichibi les dice que el poder de regeneración de la galaxia emana de la unión de todos los cristales sailor que llegan a su plena potencia generando el Cristal Cosmos, cuyo poder llamado Lamda estabiliza al Cosmos por lo que ella no



es Sailor Chibichibimoon su verdadero nombre es Sailor Cosmos, la forma definitiva de Sailor Moon, el futuro de todas las Sailor. Ella proviene de un lugar al que descuidó puesto que el sacrificio de Usagi no era eterno, sin embargo, Usagi y compañía han sido regenerados por el Poder Lambda y enviados al Siglo XXX puesto que gracias a Usagi, el Caldero y la galaxia regresaron a su estadio primitivo y Caos no fue destruido totalmente por lo que en el futuro, Sailor Cosmos y Sailor Caos pelearán y ella no la vencerá ya que Cosmos no entendía el por qué de todas las batallas y por eso había viajado al pasado para entender las causas y gracias a Usagi comprendió que nadie podía destruir la Estrella Xero le devolvió la fortaleza para pelear.

Sailor Cosmos envía al futuro a las Sailor Asteroids y desaparece. Usagi se encuentra en un jardín dormida y al despertar se da cuenta que está sola, Mamoru la llama y la abraza, las chicas la llaman y le agradecen el haberles devuelto la vida, Chibiusa le dice que la esperará en el Siglo XXX, Usagi dice que todas han vuelto a ser una. Un ser aparece presentándose como la Guardiania del Cosmos, el espíritu que vela por las semillas estelares y dice que en el corazón del Caldero Madre brilla el poder de Usagi porque unió su destino al del Caldero y le pregunta si quiere volver a vivir la historia con un nuevo planeta o conservar su encarnación y el planeta que guió hasta Xero. Usagi pide renacer en su estado actual junto a sus amigos para que todos construyan el futuro; la Guardiania los lanza por el haz de luz y Usagi pregunta por Caos y ésta responde que el corazón, la semilla y Galaxia se dispersaron en la sopa primitiva del Caldero Madre y que algún día renacerá porque en el Caldero absolutamente todo vuelve a la vida...

...Usagi se encuentra en la cama con Mamoru y éste la despierta con un beso, están ya en el Siglo XXX, Mamoru le pide matrimonio a Usagi, en el altar; Usagi siente el brillo de una nueva estrella dentro de ella que está a punto de nacer, Mamoru dice que una nueva Sailor ha de nacer. Ambos juran que estarán por siempre juntos y protegerán al planeta y a sus amigos; a la puerta de la iglesia, Usagi sonríe a Mamoru al lado de Ami Mizuno, Sailor Mercury la Princesa Sailor del agua; Minako Aino, Sailor Venus la Princesa Sailor del amor; Rei Hino, Sailor Mars la Princesa Sailor del fuego; Makoto Kino, Sailor Jupiter la Princesa Sailor de la electricidad; Hotaru Tomoe, Sailor Saturn la Princesa Sailor del renacimiento y la destrucción; Haruka Tenou, Sailor Uranus la Princesa Sailor del viento; Michiru Kaiou, Sailor Neptune la Princesa Sailor de las profundidades marinas y Setsuna Meiou, Sailor Pluto la Princesa Sailor del tiempo.

Mamoru se les queda viendo y se dice a sí mismo: **"UN DÍA DESAPARECEREMOS, NACERÁN NUEVAS SAILOR Y NUEVAS ESTRELLAS PERO TÚ, SAILOR MOON, TÚ SERÁS INMORTAL PARA SIEMPRE, SERÁS LA MÁS HERMOSA DE LAS ESTRELLAS BRILLANDO EN EL FIRMAMENTO DE LA ETERNIDAD"...**

FIN DE BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON



3.3 SAILOR SENSHI¹

Antiguamente el Milenio de Plata estaba regida por la Luna cada planeta del Sistema Solar tenía una representante, es decir, una princesa que de acuerdo al planeta madre tenía poderes y habilidades características del mismo. Sin embargo, el Milenio fue destruido y por órdenes de la Reina Serenity, las princesas reencarnaron en la Tierra –planeta elegido para ser el próximo Milenio de Plata– para vivir tranquilamente hasta que en determinado momento ellas recordaran su pasado y proteger de todo mal al planeta.

Ellas son Sailor Mercury, Sailor Venus, Sailor Mars, Sailor Jupiter, Sailor Saturn, Sailor Uranus, Sailor Neptune, Sailor Pluto, Sailor Chibimoon y Sailor Moon. En sus características y modo de comportarse, responden completamente al ideal de su concepto: a pesar de tener problemas entre ellas, son amigas, compañeras de batallas y estudio; protegen al mundo y son la reencarnación de las princesas del Sistema Solar. En una palabra, son las chicas buenas.

¹Basado en los libros: Takeuchi, Naoko. *Bishoujo Senshi Sailor Moon Art Book*, Vol. I, II, III y IV. / *Oficial Fan Guest Book Sailor Senshi*, Num. 1-12.



የተገኘው የግለሰብ የልዩነት ጠባብ

3.3.1 USAGI TSUKINO —SAILOR MOON—



Datos personales

Cumpleaños:30 de junio

Signo zodiacal:Cáncer.

Grupo sanguíneo:O

Color:Blanco.

Aficiones:Comer golosinas,

Plato preferido:Helado.

Alimento que detesta:Zanahorias

Asignatura preferida:Cocina

Asignatura que detesta:

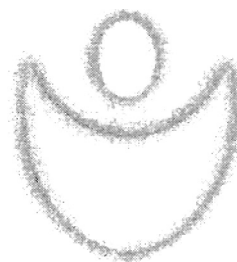
Matemáticas y el Inglés

Le tiene miedo:Fantasmas y

al dentista.

Cualidad:Adulación.

Sueño:Matrimonio



Al inicio de la serie tiene 14 años y cursa el segundo de secundaria en el Colegio Jyuban; cierto día que se le hace tarde —como siempre— para ir a clases se topa con un gato negro, quien lleva una bandita en la frente, Usagi le ayuda y descubre una luna creciente en la frente.

Ese mismo día, la gata entra a casa de Usagi, se presenta como Luna y le entrega un prendedor. Usagi no cree en nada de lo que dice Luna pero al pronunciar "Prisma Lunar transformación" se convierte en una guerrera: Sailor Moon, la sailor elegida bajo el símbolo de la Luna. Desde entonces su tarea fue reunir a sus compañeras, encontrar el cristal de plata y proteger a su princesa. Meses más tarde descubre que ella es la reencarnación de Serenity —Princesa del Milenio de Plata— y dueña del cristal. Al lado de las Sailor Senshi : Mercury, Mars, Jupiter y Venus; combaten a todo enemigo que desee destruir al planeta Tierra.

Usagi tiene un carácter muy infantil; es llorona, miedosa, floja, glotona e irresponsable. Ese carácter le ayuda a ser una persona simpática y amigable virtudes que indican nobleza. Sin embargo al ir



tomando conciencia de su papel como futura soberana comienza a madurar hasta transformarse en una mujer fuerte, capaz de tomar decisiones que le salvarán la vida y la de su futuro.

3.3.2 AMI MIZUNO —SAILOR MERCURY—



Datos personales

Cumpleaños: 10 de septiembre

Signo zodiacal: Virgo

Grupo sanguíneo: A

Color: Azul cielo

Aficiones: Ajedrez, leer.

Plato preferido: Sandwich

Alimento que detesta: Pescado.

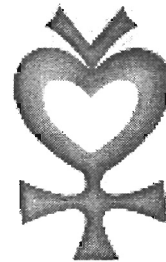
Asignatura preferida: Matemáticas

Asignatura que detesta: Ninguna.

Le tiene miedo: Cartas de amor.

Cualidad: Cálculo mental.

Sueño: Ser médico.



"La chica genio", su coeficiente intelectual es de 300, tiene 14 años y asiste al mismo colegio de Usagi. Es hija de padres divorciados puesto que su madre es una médica muy famosa en Japón —es por eso del interés de Ami en ser como su madre— y su padre es pintor, por tal diferencia se separan. Por ser tan inteligente se encuentra solitaria y triste, aunque desde su interior pedía ayuda a gritos: "¡No quiero ser así". Una vez que conoce a Usagi poco a poco se va haciendo menos tímida y feliz porque tiene amigas. Es dulce y tranquila; siempre quiere ayudar a sus amigas a superarse y aunque a veces las obliga a estudiar muy duro todas la quieren y respetan por ser tan inteligente.

Ami es el cerebro de las Sailor Senshi y la segunda guerrera en despertar. Como Mercury es muy metódica e inteligente, estas habilidades compensan su debilidad en batalla puesto que es la más débil de todas, sin embargo; al utilizar sus dones fusionados con su computadora es la que más ayuda.



3.3.3 RAYE HINO —SAILOR MARS—



火星の戦士 SAILOR MARS

Datos personales

Cumpleaños: 17 de abril.

Signo zodiacal: Aries.

Grupo sanguíneo: AB.

Color: Rojo y negro.

Aficiones: Predecir el futuro.

Plato preferido: Fugu (pescado)

Alimento que detesta: Espárragos

Asignatura preferida: Literatura clásica.

Asignatura que detesta: Historia contemporánea.

Le tiene miedo: La televisión.

Cualidad: Poder psíquico.

Sueño: Ser una sacerdotisa



La tercera guerrera en aparecer, estudia en un colegio particular para señoritas. Es una chica elegante, vive con su abuelo en el Templo Hikawua, es sacerdotisa shintoísta. Dulce e impulsiva, tiene un carácter muy fuerte. Hija de un importante político de Japón que abandonó sus deberes como padre y a causa de esto su madre enferma y muere tiempo después. Detesta a los hombres puesto que el que amaba la traicionó por querer seguir el mismo camino que el padre de Raye y al ver lo que ella vivió con su familia decidió no confiar en nadie más que en ella y en sus mascotas cuervos: Fobos y Deimos.

Raye posee un don especial: tiene poderes psíquicos, por lo que la gente a la vez que la admira también le tiene miedo. Al conocer a Usagi comienza a tener confianza no sólo en ella sino en sus amigas..

**3.3.4 MAKOTO KINO —SAILOR JUPITER—**

Datos personales

Cumpleaños: 5 de diciembre.

Signo zodiacal: Sagitario.

Grupo sanguíneo: O.

Color: Rosa.

Aficiones: Ir de compras.

Plato preferido: Pie de cerezas.

Alimento que detesta: Ninguno.

Asignatura preferida: Economía doméstica

Asignatura que detesta: Física.

Le tiene miedo: Los aviones.

Cualidad: Cocinar

Sueño: Matrimonio, tener una florería y una pastelería.

4

Es una chica fuerte y decidida; cuando era niña sus padres murieron en un accidente de avión y desde entonces vive sola. Excelente cocinera y ama de casa, algo solitaria debido a que es muy fuerte y más alta de la estatura estándar en mujeres y esto ocasiona el que asuste a los chicos de su edad. Makoto llega a la escuela donde están Usagi y Amy debido a que peleaba constantemente con sus compañeros; pero la razón principal fue que su senpai —jefe de grupo— le rompió el corazón y algo le susurraba que fuera hasta Usagi.

Es una chica dulce y apasionada es la hermana mayor de todas siempre se preocupa por sus compañeras les cocina dulces y comida de todo tipo para que se sientan como en casa. Debido a la pérdida de sus padres creó un ambiente acogedor en el cual ella es la mamá. Por sus características físicas tiene un balance femenino —cocina, decoración, florería, aseo— y la fortaleza para proteger a sus amigas. Como sailor, es la más fuerte de las Inner Senshi, siempre ataca cuando sus compañeras están en peligro.



3.3.5 MINAKO AINO —SAILOR VENUS—



Datos personales

Cumpleaños: 22 de octubre

Signo zodiacal: Libra.

Grupo sanguíneo: B.

Color: Amarillo y rojo.

Aficiones: Perseguir a cantantes.

Plato preferido: Curry.

Alimento que detesta: Champiñones.

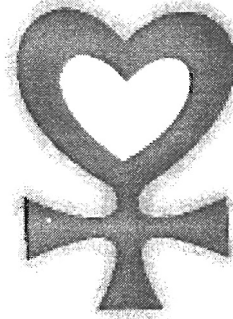
Asignatura preferida: Deportes.

Asignatura que detesta: Matemáticas e inglés.

Le tiene miedo: A su madre y a la Policía.

Cualidad: Divertirse.

Sueño: Ser cantante y actriz.



Minako fue la primera en tomar los poderes como sailor se dio a conocer meses antes de que Usagi y Luna se presentaran; su nombre de guerrera era Sailor V y el poder se lo otorgó Artemis, el gato blanco. Fue tal la popularidad de esta sailor —puesto que ella lograba resolver los casos más extraños que la policía nunca pudo— que surgieron mercancías con su imagen. De hecho gracias al videojuego en las arcadas, Artemis y Luna entrenaban subliminalmente a Usagi, Amy, Raye y Makoto para cuando se convirtieran en Sailor Senshi.

En la historia de Usagi es la quinta guerrera que aparece para reunirse todas las Inner Senshi. Se hizo pasar por la Princesa Serenity por órdenes de Luna en lo que Usagi recuperaba su memoria. Ella se identifica más con Usagi porque tienen el mismo carácter por esta razón, Minako tiene siempre problemas con Raye pues son totalmente diferentes, pero en el fondo se estiman. En la época del Milenio de Plata, fue la líder de las Inner; consejera principal de la Princesa Serenity.



3.3.6 CHIBIUSA TSUKINO —SAILOR CHIBIMOON—



Datos personales

Cumpleaños: 30 de junio.

Signo zodiacal: Cáncer.

Grupo sanguíneo: O.

Color: Rojo y rosa.

Aficiones: Coleccionar objetos con imágenes de conejos.

Plato preferido: Flan.

Alimento que detesta: Zanahoria.

Asignatura preferida: Artes plásticas.

Asignatura que detesta: Francés.

Le tiene miedo: Cuidar la casa.

Cualidad: Pedir cosas.

Sueño: Llegar a ser adulto.



Hija de Usagi y Mamoru en el futuro Tokyo de Cristal tiene 900 años -en el Siglo XXX nadie envejece. Sin embargo en el presente es una niña de seis años. Viaja al pasado para que las Sailor Senshi le ayuden a pelear contra de Black Moon; después de vencerlos, queda bajo el cuidado de Usagi a petición de la Neo Reina Serenity para que la entrene como sailor. Al principio es déspota y engreída debido a lo que sucede en su casa y el cargar con una gran responsabilidad a su edad es demasiado para ella. Sin embargo, conforme transcurre la historia se desenvuelve en una actitud mucho más alegre y se presenta plenamente al hacerse amiga de Hotaru y demostrarle el significado de la amistad.

**3.3.8 MICHIRU KAIYOU —SAILOR NEPTUNE—**

Datos personales

Cumpleaños: 6 de Marzo.

Signo zodiacal: Piscis.

Grupo sanguíneo: O.

Color: Verde marino.

Aficiones: Productos de belleza.

Plato preferido: Pescado crudo.

Alimento que detesta: Ninguno.

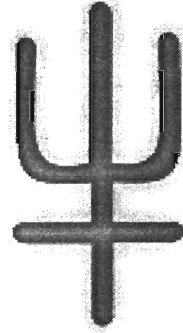
Asignatura preferida: Música.

Asignatura que detesta: Ninguna.

Le tiene miedo: Las babosas de mar.

Cualidad: Tocar el violín y la natación.

Sueño: Ser violinista.



Estudiante de preparatoria y compañera inseparable de Haruka posee una personalidad muy femenina e hija de una de las más importantes familias de Japón. Gracias a esto ha llevado una educación de alto nivel en todas las artes. Es inteligente, elegante e increíblemente bella. Al conocer su misión como una guerrera la acepta al instante y logra que Haruka se una a ella. La relación de Michiru con Haruka es realmente especial y son sumamente unidas y jamás se separan: lo primordial de su relación es la amistad y la confianza. Michiru ve a Usagi como la noble y dulce chica que es, la ve crecer y madurar a lo largo de la historia puesto que es alguien muy valioso y no puede permitir que nadie le haga daño; esto sucede desde que las Outer Senshi aparecen. Como Sailor Neptune es la segunda más poderosa y esto ayuda a hacer un buen equipo con Uranus, posee el segundo de los talismanes: el espejo de la verdad.



3.3.9 SETSUNA MEIOU —SAILOR PLUT—



Datos personales

Cumpleaños: 29 de octubre.

Signo zodiacal: Escorpión.

Grupo sanguíneo: A.

Color: Rojo oscuro.

Aficiones: Ir de compras.

Plato preferido: El té.

Alimento que detesta: La berenjena.

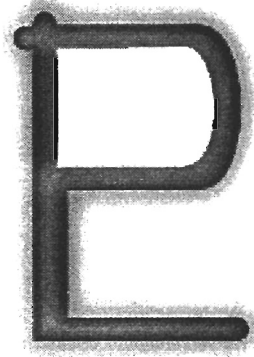
Asignatura preferida: Física.

Asignatura que detesta: Música.

Le tiene miedo: Cucarachas.

Cualidad: Costura.

Sueño: Ser diseñadora de modas.



La mayor de las sailor estudia en la universidad la licenciatura de Física Cuántica. La Guardiana de la Puerta del Tiempo, en la era del Milenio de Plata, al lado de Uranus y Neptune sólo observaban desde sus castillos el esplendor de la Luna —al igual que su destrucción— puesto que ellas debían vigilar que nada entrara al Sistema Solar Interno. Como guardiana del tiempo tiene un tabú por el cuál debe pagar con su propia vida si lo desobedece: nunca detener el flujo de tiempo. Sin embargo su nobleza y sacrificio son tan grandes que para salvar el futuro detiene el tiempo para evitar que el Príncipe Demand una los cristales de plata del presente y del futuro.

La Neo Reina Serenity la resucita y la envía al pasado para que pelee contra los Death Bastards. Uranus y Neptune llegan hasta ella cuando una planta Tellu la ataca y, a punto de morir, Setsuna se transforma en Sailor Plut y con ayuda de sus aliadas deberán destruir a la reencarnación de Sailor Saturn —la única sailor que no debe despertar porque es la representante de la muerte— quien resulta ser Hotaru Tomoe; posee el último talismán: el orbe granate. En Tokyo de Cristal es como la hermana



mayor de Chibiusa –curiosamente es la sexta sailor en presentarse durante la historia– la protege de todo peligro y es su principal consejera.

3.3.10 HOTARU TOMOE —SAILOR SATURN—



Datos personales

Cumpleaños: 6 de enero.

Signo zodiacal: Capricornio.

Grupo sanguíneo: AB.

Color: Púrpura.

Aficiones: Coleccionar lámparas y leer.

Plato preferido: Tallarines japoneses.

Alimento que detesta: Leche.

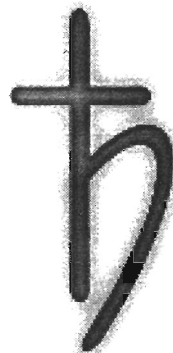
Asignatura preferida: Historia

Asignatura que detesta: Deportes.

Le tiene miedo: Correr.

Cualidad: Curar heridas.

Sueño: Ser enfermera.



La más pequeña de las Sailor Senshi, la guerrera que no debe despertar ya que significa el fin del universo. Hotaru es una niña enfermiza y débil, con un extraño poder de sanar a otros –esto tiene como consecuencia que sus compañeros de clase le tengan miedo. Su padre Souichi Tomoe, un investigador en Genética reconocido mundialmente, tuvo un accidente en su laboratorio, en el cual su esposa perdió la vida y Hotaru quedó herida de gravedad. En la explosión un demonio proveniente del Sistema Tao – proyecto en el cual trabajaba cuando sucede la explosión– le hace pactar fidelidad a Master Pharaon 90 y lo posee. Como Hotaru está muriendo Tomoe experimenta en ella y la convierte en el super soldado –un ciborg– que tiene vida gracias al demonio que ella lleva: Mistress 9, la enviada del Silencio. Haruka, Michiru y Setsuna tienen en su poder los tres talismanes: espada, espejo y orbe que despiertan a Sailor Saturn, sin embargo; sólo una vez fueron utilizados: para destruir el Milenio de Plata. Por tal motivo



deben matar a Hotaru para que no despierte a la guerrera de la destrucción pero Usagi y compañía se niegan.

Durante la batalla final con Pharaon 90 Hotaru devuelve las almas de las inner y el cristal de plata de Chibiusa; al morir Usagi, los talismanes invocan a Saturn para que destruya al mal. Al hacer el ataque Dead Reborn Revolution rejuvenece hasta ser bebé y volver a tener una oportunidad por lo que Haruka, Michiru y Setsuna deciden ser sus nuevos padres —el Profesor Tomoe muere en batalla—. Sailor Saturn es la suprema sailor pues tiene el don de la muerte y resurrección del mismo universo.

3.4 FAMILIA, AMIGOS, GATOS Y EL RESTO DE SAILOR

Debido a sus características y funciones, Usagi está predestinada a ser el punto de referencia del sistema de personajes. Con todas las figuras que aparecen en la serie, tiene una relación directa. En el transcurso del manga se aclara que siempre busca complacer a todo el mundo; perdiendo así, su propia identidad sin importarle. Por eso, Usagi es un punto de partida de cada personaje.

3.4.1 MAMORU CHIBA —TUXEDO KAMEN—

El novio de Usagi el amor que ellos se tienen viene desde la era del Milenio de Plata. A los seis años, Mamoru pierde a sus padres en un accidente automovilístico —él milagrosamente sobrevive— desde entonces vivió sólo y estudia medicina. Es un chico frío e irónico al conocer a Usagi fue abriéndose hasta ser cálido y lleno de paz; siempre ha estado como apoyo de las sailor.

Al inicio de la serie despierta como Tuxedo Kamen un guerrero que busca el cristal de plata para poder recuperar su pasado. Meses más tarde al encontrar Usagi el cristal, todos recuperan su memoria y resulta ser la reencarnación del Príncipe Endymion, soberano de la Tierra, quien estaba enamorado de la Princesa Serenity. Pero su amor era prohibido debido a que él era mortal.

Sus generales —los príncipes de los cuatro cielos— caen en poder de Metalia y al lado de Beryl destruyen el Milenio de Plata y mueren todos sus habitantes. La Reina Serenity los envía 1000 años después para que Serenity, Endimyon y las princesas sailor sean felices. En la batalla contra Neherenia, resulta ser el dueño del cristal dorado, poder que siempre ha ayudado a generar la fuerza del cristal de plata y volver a Sailor Moon la más fuerte. En el futuro será el Rey Endimyon, gobernante de Tokyo de Cristal.



3.4.2 LUNA, ARTEMIS Y DIANA

Son los tres gatos que poseen poderes mágicos y la capacidad de hablar. Ellos vivían en el Milenio de Plata al lado de las sailor y fueron enviados al futuro para proporcionar a Usagi, Amy, Raye, Makoto y Minako sus plumas kenshin para transformarse. Se encargan de investigar al enemigo desde la base secreta –bajo el salón de videojuegos Crown. En el futuro Luna y Artemis tienen una hija llamada Diana la fiel compañera de Chibiusa.

Artemis es el gato blanco que transforma a Minako en Sailor V y la pone al tanto de lo que se aproxima, tiene un carácter muy ameno y agradable. De hecho se comporta muy infantil –igual a Minako.

Luna la gata negra encuentra al resto de las inner junto con Usagi. Ella es seria y responsable –a diferencia de Artemis–, es la guía de las Inner Senshi.

El papel de los gatos es muy importante en la historia. Gracias a ellos se puede saber más del enemigo. Como dato curioso poseen formas humanas que han servido para ayudar en batalla a las sailor.

3.4.3 MOTOKI Y UNASUKI FURUHATA

Los hermanos Furuhata; Motoki es el primer chico por el que Usagi se interesa, en un principio ella cree que es Tuxedo Kamen. Trabaja en el local de arcadas "Crown" propiedad de sus padres; estudia medicina, al igual que Mamoru. Unasuki es la hermana menor y trabaja en la cafetería de sus padres como mesera. Está estudiando la preparatoria, es inquieta y enamoradiza.

3.4.4 NARUMI OSAKA

Al inicio de la historia es la mejor amiga de Usagi, es inteligente y de sentimientos puros. Su madre es dueña de una prestigiosa joyería llamada "OSA-P" cuando ambas se encuentran en peligro Usagi –ya como Sailor Moon– toma la decisión de pelear para rescatar a su amiga. Después del percance de la joyería, Narumi se encarga de hacer una leyenda del nombre de Sailor Moon por todo Tokyo.

3.4.5 UMINO GURIO

El estereotipo del "nerd", siempre sale con los más variados datos de cualquier persona. Se encuentra enamorado de Usagi pero ella nunca le presta atención por creer que él es un tonto. Por ser un chico introvertido es impertinente e inoportuno.

3.4.6 LA FAMILIA TSUKINO

La familia Tsukino está compuesta por cuatro miembros: Kenji Tsukino; el padre de dos niños trabaja para un importante periódico. Es muy responsable, tranquilo y sobre todo amoroso con su familia; debido a esto, Usagi abusa de él. Ikukko Tsukino o Mamá Tsukino; ama de casa y quien debe soportar la pelea entre Usagi y Shingo, además de hacer corajes cada vez que Usagi trae malas calificaciones o algún



reporte. Su carácter es mucho más fuerte y recto debido a que debe cuidar y hacer que sus hijos crezcan bien y sean personas productivas. Shingo Tsukino, hermano menor de Usagi, es muy latoso e inquieto y se la pasa molestando a su hermana con tal de que su mamá la castigue.

3.4.7 CHIBICHIBI- SAILOR COSMOS

Ella llega a casa de Usagi haciendo creer a su familia que es la hija menor. Es una niña de cuatro años, de sentimientos puros e inocente. Físicamente se parece a Usagi. Todas creen que es su segunda hija que viene del Siglo XXX pero como sólo nace una heredera por cada Milenio de Plata creen que es hija de Chibiusa.

Chibichibi resulta ser también una sailor y ayuda a Usagi en todo lo que puede cuando comienza a quedarse sola. En la batalla final resulta ser Sailor Cosmos la última evolución de Sailor Moon que huye de sus responsabilidades cuando Sailor Chaos ataca. Viaja al pasado para entender el por qué de cada batalla y el origen de las sailor.

3.4.8 SAILOR ASTEROIDS

Ellas son Sailor Vesta, Sailor Palas, Sailor Ceres y Sailor Juno que protegen a Sailor Chibimoon en el futuro Tokyo de Cristal. Se encontraban bajo el control de las pesadillas de Neherenia —eran el cuarteto amazonas—, cuando necesita más poder las encierra en esferas para que se integren. Sin embargo, Sailor Moon las despierta del hechizo y vuelven a su estado natural.

3.4.9 SAILOR STAR LIGHTS Y LA PRINCESA KAKYUO

El trío de guerreras que provienen del planeta Kanel en búsqueda de su princesa. Ocultan su personalidad bajo apariencia masculina y como integrantes del grupo pop: Three Lights Seiya Kou, Taiky Kou y Yaten Kou, Sailor Star Fighter, Sailor Star Maker y Sailor Star Healer, respectivamente. Seiya es el líder, es cariñoso, atento y un caballero con Usagi de hecho se llega a enamorar de ella. Taiky es el intelectual sobrepasa a Amy y por esto se da una rivalidad entre ellos. Yaten es antipático y seco no le presta atención a nadie y es quien sufre más la pérdida de su princesa.

La Princesa Kakyuo, monarca de Kanel, escapa del ataque de Galaxia para llegar a Usagi y pedir ayuda. También es una sailor, sin embargo; al llegar a la galaxia Xero, muere a manos de Sailor Phi y Sailor Alpha.

3.4.10 ELLIOT

Él es el sacerdote de la Tierra y guardián del Templo Elison de Endimyon. Es atrapado por Neherenia para que le diga dónde está el cristal dorado. Se transforma en un pegaso para buscar la ayuda de Sailor Moon porque la Tierra está por caer en manos de la Luna Muerta. Cuando Dead Moon se apodera de la Tierra, Mamoru cae enfermo. El pegaso le entrega poderes nuevos a Usagi y a Chibiusa ya que no podían



transformarse porque ya no estaban los griaes sagrados que aparecían cuando las nueve sailor se reunían. A Chibiusa le entrega una campana de cristal para que lo llame, él se enamora de la pequeña princesa.

3.4.11 LOS CUATRO PRÍNCIPES DE LOS CIELOS

Guardianes y consejeros del Príncipe Endimyon son Jadeite, Nephrite, Zoicite y Kunzite. Eran los prometidos, en el Milenio de Plata, de las princesas sailor Mars, Jupiter, Mercury y Venus, respectivamente. Al caer bajo el poder de Beryl entran en batalla con las sailor y todos mueren. En el presente, vuelven a su estado primario –cuatro piedras– para regresar a manos de Mamoru.

3.4.12 ABUELO HINO

Propietario y sacerdote mayor del Templo Hikawa. Es abuelo materno de Raye y la recibe de niña. En su templo había muchos cuervos a la llegada de Raye dos de ellos se acercan y los adopta como sus mascotas, bautizándolos como Fobos y Deimos. El abuelo Hino ve a Raye como a una hija.

3.5 LA OSCURIDAD

Los representantes del mal son personajes iguales, en comparación con las sailor, que presentan en esta serie grandes exposiciones. No existe una figura de referencia que pueda ser el polo opuesto de Usagi. Los enemigos en Sailor Moon siguen una misma causa: obtener el cristal de plata.

3.5.1 REINO DE LA OSCURIDAD: QUEEN METALIA

Durante la era del Milenio de Plata todo era felicidad, sin embargo mientras sucedía un eclipse lunar surgió de esa oscuridad un ente lleno de odio contra el reinado de la Luna su nombre era Queen Metalia. Quien deseaba ser la soberana del Sistema Solar y para alcanzar su objetivo utilizó a una joven terrestre llamada Beryl.

Beryl pertenecía a la corte real del Imperio Terrenal y estaba profundamente enamorada del Príncipe Endimión; sin embargo nunca le correspondió ya que se encontraba enamorado de la Princesa Serenity del Milenio de Plata. Beryl llena de odio y rencor en contra de Serenity juró que Endymion sería suyo o de nadie y en ese momento apareció Metalia e hizo un pacto de fidelidad ante ella.

Beryl necesitaba el control absoluto de los ejércitos de la Tierra para atacar la Luna y tomó el control de los cuatro Príncipes de los Cielos: Jadeite, Nephrite, Zoicite y Kunzite quienes a su lado se disponen a atacar el Milenio de Plata.

Endymion se entera de la guerra próxima y viaja a la Luna a informar de esto a Serenity, sin embargo es demasiado tarde puesto que al llegar la batalla había empezado.



Cada Princesa Sailor ataca a sus amados para proteger la Luna pero mueren en manos del otro. Endymion protege del ataque de Beryl a Serenity y muere; ella desesperada por lo sucedido toma la espada de cristal de plata y se suicida en nombre de su amor.

La Reina Selene ataca a Metalia –Beryl es muerta por Endymion– y logra encerrarla en la oscuridad. A punto de morir, Selene utiliza el cristal de plata y envía a todo el reino de la Luna 1 000 años en el futuro para que vivan felices.

Tiempo después, Beryl y los cuatro príncipes renacen para despertar a Metalia y acabar con la Tierra pero para lograrlo necesitan el cristal de plata.

3.5.2 BLACK MOON: DE AHT PHANTOM

Provenientes del Planeta Némesis llegan a la Tierra la familia Black Moon. En el Siglo XXX, existe Tokyo de Cristal, el nuevo Milenio de Plata, donde todas las personas que viven bajo el reinado de Neo Reina Serenity y King Endymion son felices.

No obstante, hubo entes que no estuvieron de acuerdo y fueron desterrados de la Tierra para que no causaran problemas. Años más tarde, un ente llamado Wiseman aparece en Némesis, la Luna Negra, hogar de los seres que iban en contra del reino de Tokyo de Cristal.

Wiseman logra hacerse el principal consejero del Príncipe Demand monarca de Black Moon y Némesis; logra hacer que Demand ataque la Tierra para tomar venganza de lo que les hicieron.

Al atacar Tokyo de Cristal logran que la Reina Serenity caiga en un letargo pues desaparece el cristal de plata. Por este motivo se manda a Chibiusa al pasado para pedir ayuda a las Sailor Senshi.

Pero también son enviados al pasado en una nave espacial al cuarteto Ayakashi Sister: Koan, Berutie, Petsutsu y Karaberasu comandadas por Rubeus. Todos ellos viajan al pasado para matar a Chibiusa.

Mientras tanto, en el Siglo XXX siguen el ataque bajo el mando de Demand, Safuiro –su hermano–, los gemelos Kiraru y Akiraru y Esomerodo. Wiseman, al ver que sus planes están por fracasar revela que él es Death Phantom y que quiere exterminar a todo ser vivo para ser el amo supremo por lo que se transforma en el demonio que es y ataca.

Wiseman logra hacer que Chibiusa se transforme en su lado maligno: Black Lady, la emperatriz de la muerte.



3.5.3 DEATH BASTARDS: MASTER PHARAON 90

Provenientes del Sistema Tao demonios que bajo el control de Pharaon 90 planean crear un nuevo sistema en la Tierra.

Para lograrlo ocasionan el accidente en el laboratorio del Profesor Tomoe y consiguen que dos engendros se posesionen del cuerpo de Tomoe y Hotaru: Gelmatoid y Mistress 9, respectivamente.

Años más tarde, Tomoe crea en la zona Delta el Mügen College lugar donde aparecerá el Sistema Tao. Para que esto suceda, Mistress 9 debe recuperar su energía a través de almas puras por lo que Gelmatoid, con ayuda de Kaori Naito reúnen a las Five Witches: Mimete, Eudial, Viluy, Tellu y Cyprine.

Con ayuda de demonios injertados en los estudiantes del Mügen College atacan a la gente y se apoderan de sus almas.

Mistress 9 al obtener el cristal de plata de Chibiusa logra transformarse en un demonio que ayuda a que Pharaon 90 llegue a la Tierra para que se cumplan sus planes.

3.5.4 DEAD MOON: NEHERENIA

La Reina Neherenia dirige el Circo Dead Moon. Hermana del lado oscuro de la Luna fue desterrada del Milenio de Plata por su ambición de querer ser la soberana de la Luna y encerrada en un espejo para siempre.

Antes de ser confinada a la eterna oscuridad lanza una maldición: el Milenio de Plata será destruido y la Princesa Serenity morirá —ambas cosas suceden—.

Con ayuda de la nigromante Zirconia logran crear pesadillas que les apoyan en su objetivo. Zirconia tiene bajo su mando al Cuarteto Amazonas: Cere Cere, Para Para, Jun Jun y Ves Ves; al Trío Amazonas: Fish's eye, Tiger's eye y Hawk's eye y al Dúo Amazonas: Xenotime y Zeolite. Todos ellos mueren a excepción del cuarteto, que logran ser despertadas de su pesadilla para convertirse en sailor. Neherenia necesita el cristal dorado para poder destruir a las guerreras de la luna llena.

3.5.5 SHADOW GALÁCTICA: SAILOR GALAXIA Y CAOS

Bajo la destrucción de toda la Vía Láctea llega Sailor Galaxia que se encuentra robando los cristales sailor para ser la dueña del universo.

Años atrás, Sailor Galaxia era una sailor que vagaba sola por el universo sin razón aparente, pero necesitaba encontrar el por qué de su existencia, el poder de una estrella suprema. Es entonces que conoce a Caos y la invita a que conozca su pasado como sailor.



Galaxia comienza a apoderarse de los cristales y reúne seres corruptos que desean ser sailor y les entrega poderes robados de otras guerreras, creando a las Sailor Animates: Sailor Iron Mouse, Sailor Aluminium Siren, Sailor Lead Crow, Sailor Steel Myanko, Sailor Lette, Sailor Munemoshune, Sailor Papillon Heavy Metal, Sailor Alfa y Sailor Phi; todas ellas formaban Shadow Galáctica.

Sin embargo, Galaxia se da cuenta que Caos es quien será el soberano de todo el universo después de que ella acabe con todas las sailor y traiciona a Caos y como castigo muere.

Caos resulta ser el lado oscuro de Usagi puesto que todos provienen del mismo lugar: el Caldero Madre en la estrella Xero. De Caos surgieron cada uno de los enemigos de las sailor puesto que querían su lado luminoso: Usagi y el cristal de plata.

Los atributos de estos personajes del mal han sido establecidos firmemente y corresponden a la naturaleza del lugar de donde provienen: fríos, disciplinados, misteriosos e individualistas. Estas graves características del carácter se expresan a nivel verbal a través de un lenguaje corto y seco. A nivel visual, por medio de una presentación de las figuras y acciones que llevan a cabo.

En BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON, la **OBSCURIDAD** está representada exclusivamente por entes supremos que son figuras del mal apoyados por servidores que están dispuestos a cumplir el objetivo del supremo en cuestión. Las contadas excepciones -como el cuarteto de Amazonas, los cuatro príncipes del cielo, Safuiro, Hotaru y Galaxia- son introducidos en la historia en presencia de Usagi, de modo que el lector sepa de inmediato donde situarlos moralmente -por lo general ocurre ya en el desenlace de cada saga-.

Los enemigos cambian frecuentemente en la historia. Son una amenaza constante, caracterizan el temor y el miedo, que a menudo los hace ser un peligro y los lleva a cometer actos mortales. En el fondo, sin embargo, su objetivo es común: acabar con su obscura soledad. Su extravagante apariencia está tan destacada, que difícilmente podría hablarse de simpatía o antisimpatía.

Cada enemigo está marcado con diferencias tanto físicas como psicológicas. Tienen poderes totalmente distintos acorde a su origen mítico y esto se exterioriza por una marcada agresividad hacia las Sailor Senshi.

De manera que para conocer la estructura en la que se desenvuelve la historia de Sailor Moon es necesario un análisis que ayude a encontrar la forma en que Naoko Takeuchi ha empleado el lenguaje del comic para lograr su éxito.



2025.01.15.10.00.00

Estudo sistemático de IC
verboicônico



Recapitulando brevemente, se presentó el lenguaje del comic en general, la historia del manga hasta nuestros días y a Naoko Takehuchi con Sailor Moon. A continuación se describe la metodología que se lleva a cabo para el análisis de Bishoujo Senshi Sailor Moon:

4.1 DISEÑO DE ANÁLISIS

Para la presente investigación se utilizó el **Estudio Sistemático de lo Verboicónico**¹ propuesto por José Luis Rodríguez en el comic, que consiste en primera instancia de reproducir en una matriz de diseño las páginas a estudiar.

La matriz de diseño es la presentación de las viñetas que tiene la página, en la esquina superior izquierda o derecha se reproduce la página original del comic en forma reducida para facilitar al investigador el acceso a la página a analizar (*ver apéndice 1A página 141, 1B página 169 y 1C página 205*).

En cada viñeta reproducida irán los siguientes elementos a analizar de acuerdo a lo que se mencionó en el Capítulo Uno (*apartado 1.5 Estructura del Comic, página 14*) toda obra de arte lleva consigo un contenido pre iconográfico, iconográfico e iconológico. En el comic se presentan estos tres niveles propuestos por José Luis Rodríguez:

4.1.1 NIVEL PRE-ICONOGRÁFICO

Descripción de la imagen en la viñeta: el contenido icónico que está plasmada en cada viñeta, es decir, los elementos visuales que integran la estructura del comic.

1. Descripción del tipo de viñeta: la forma estética de presentar la viñeta, no influye en nada en el contenido ni en el mensaje que se quiere transmitir pero tiene efecto de sentido, puede ser rectangular, cuadrada, circular.
2. Eje de viñeta: hay que recordar que de acuerdo a cuál es la posición de la viñeta en la página influye en la acción de la historia, se da en dos ejes: el horizontal o el vertical.
3. Tipo de bocadillo: icono donde va el texto que dicen los personajes; de acuerdo a la presentación del bocadillo se da a entender el estado de ánimo del personaje.
4. Tipo de plano: es la delimitación espacial de la imagen que se reproduce. El plano sirve para crear un efecto óptico y dar apoyo a la narración de la historia ya sea plano general, plano medio, primerísimo plano, por ejemplo.

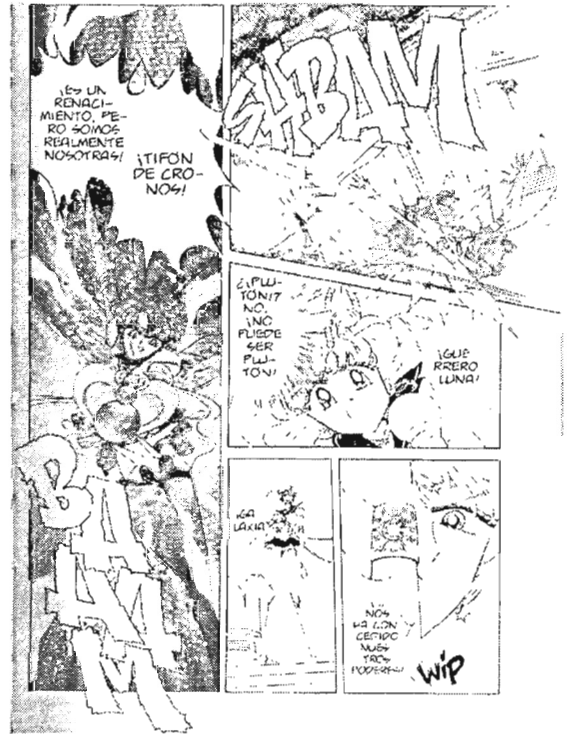
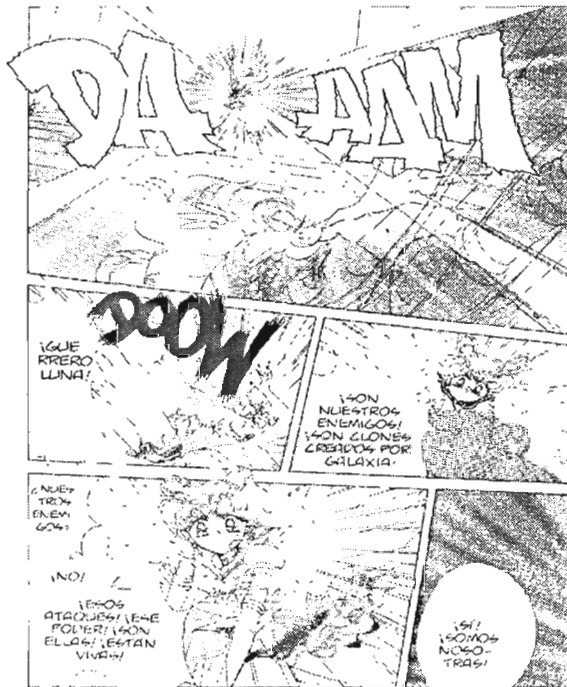
¹ Rodríguez Diéguez, José Luis. *El Comic y su utilización didáctica*. P 120

* Por cuestiones de espacio se reproducirán las páginas del manga anexadas en el Apéndice 1.



- Ángulo visual y encuadre: como los planos son insuficientes para variar la manera en que se presentan las escenas se recurre a estos elementos; ya sea de perspectiva arriba o abajo en cuanto al ángulo visual y de cómo "gira la cámara" para ver a los personajes en el encuadre.
- Composición de la viñeta: la forma en que se distribuyen los elementos icónicos en la viñeta, ya sea asimétrica o simétrica.

El nivel pre-iconográfico se presenta en la matriz de diseño de la siguiente forma:



Viñeta de trapecio con eje horizontal plano general, ángulo abajo y encuadre frontal, composición asimétrica.
Usagi se encuentra en primer plano.

Viñeta de trapecio con eje horizontal plano medio, sin ángulo y encuadre de lado izquierdo, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

Viñeta de trapecio con eje horizontal primer plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

Viñeta de trapecio con eje horizontal, plano medio, ángulo arriba y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

Viñeta de trapecio con eje vertical y bocadillo normal.

Viñeta rectangular con eje vertical plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

Viñeta de trapecio con eje horizontal primer plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

Viñeta rectangular con eje vertical plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal y bocadillo eléctrico.

Viñeta rectangular con eje vertical, primerísimo plano, ángulo inclinado y encuadre asimétrica y bocadillo eléctrico.

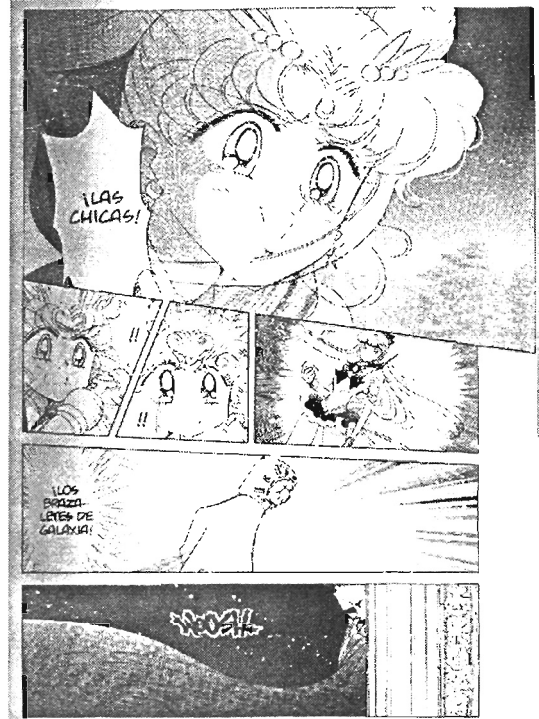


4.1.2 NIVEL ICONOGRÁFICO

Reproducción del mensaje verbal: el contenido de los mensajes emitidos por los personajes del comic. También la onomatopeya.

Se anotará el nombre del personaje y el texto del bocadillo.

Este nivel se plasma en la matriz de diseño así:

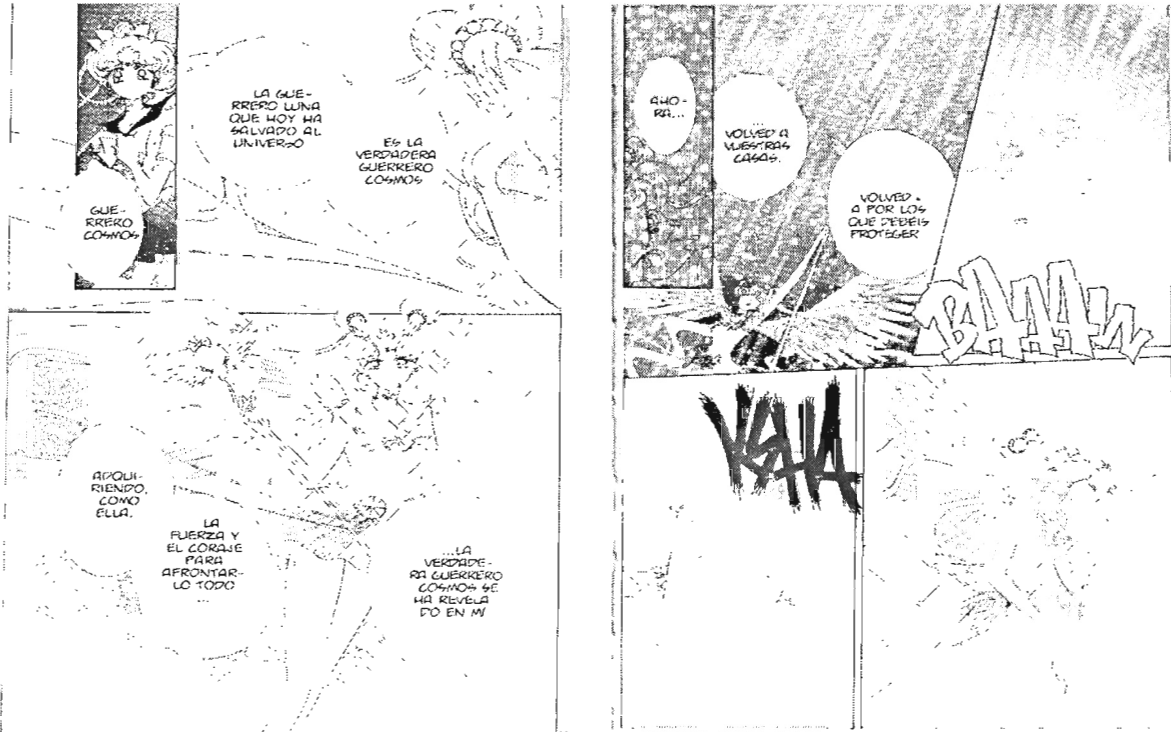


USAGI ¡Venus!	USAGI ¡Mercury, Mars!	
USAGI ¡Uranus!	USAGI ¡Neptune!	
USAGI ¡Jupiter!	USAGI ¡Plut!	USAGI ¡Saturn!

USAGI ¡Las chicas!	
CHIBIMOON: !!	CHIBICHIBI: !!
CHIBICHIBI: ¡Los brazaletes de Galaxia!	
ONOMATOPEYA: WOOSH	



Ambos niveles se analiza a través de la **REPRODUCCIÓN DE LA MATRIZ** (ver apéndice 1A página 141, 1B página 169 y 1C página 205) del manga a estudiar; es decir, se trata de describir los elementos que integran al comic para conocer cómo los usa la autora y otorgarle una función de acuerdo a cómo se está relatando la historia. Apoyando a esta reproducción técnica se encuentran las páginas del manga original para dar un refuerzo visual, se abarca el nivel pre-iconográfico (imagen y elementos del comic) e iconográfico (diálogo y onomatopeya). Para estos niveles sólo se menciona la presentación de la viñeta, de tal manera que el cuadro queda de la siguiente forma:



JUNO: Sailor Cosmos.
Viñeta rectangular con eje vertical en plano medio, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

COSMOS: La Sailor Moon que salvó al universo hoy...es la verdadera Sailor Cosmos.
Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje horizontal en primerísimo plano, sin ángulo, sin encuadre, composición asimétrica y bocadillo normal.

COSMOS: Ahora...
Viñeta rectangular, con eje vertical en primerísimo plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

COSMOS: _Vuelvan a casa vuelvan por los que deben proteger.
Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical en plano americano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

ONOMATOPEYA: BAAAW.
Viñeta de trapezio con eje vertical en plano general, ángulo abajo, encuadre frontal, composición asimétrica.

COSMOS: Adquiriendo, como ella...la fuerza y el coraje para afrontarlo todo...
...la verdadera Sailor Cosmos se ha revelado ante mí.

Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

ONOMATOPEYA: KSHA.
Viñeta rectangular con eje vertical en plano general, ángulo arriba, sin encuadre, composición asimétrica.

Viñeta rectangular con eje vertical en plano medio, ángulo abajo, encuadre 3/4 lado derecho, composición asimétrica.



Y del *CONTEO TÉCNICO* (ver apéndice 1A página 162, 1B página 196 y 1C página 228) de cada capítulo, es decir, se toma en cuenta la aparición de cada elemento que constituye al comic analizado para facilitar su ubicación dentro de la interpretación que se hace en el manga. También funciona como referencia para elaborar la propuesta como una orientación gráfica. Por ejemplo:

CONTEO TÉCNICO
CAPÍTULO 50

<ul style="list-style-type: none"> ■ ONOMATOPEYA: 64 ■ BOCADILLO NORMAL: 25 ■ BOCADILLO ELÉCTRICO: 71 ■ SIN BOCADILLO: 3 ■ CARTELA: 12 ■ SOLO CON IMAGEN: 55 ■ EJE VERTICAL: 103 ■ EJE HORIZONTAL: 63 ■ ÁNGULO BAJO: 73 ■ ÁNGULO ALTO: 28 ■ ÁNGULO INCLINADO: 12 ■ SIN ÁNGULO: 53 ■ ENCUADRE FRONTAL: 92 ■ ENCUADRE LADO IZQUIERDO: 35 ■ ENCUADRE LADO DERECHO: 32 ■ ENCUADRE PERFIL IZQUIERDO: 4 ■ ENCUADRE PERFIL DERECHO: 1 ■ ENCUADRE A ESPALDAS: 7 ■ SIN ENCUADRE: 6 	<ul style="list-style-type: none"> ■ VIÑETA RECTANGULAR: 66 ■ VIÑETA DE TRAPECIO: 83 ■ VIÑETA COMPLETA: 4 ■ VIÑETA CUADRADA: 2 ■ VIÑETA TRIANGULAR: 1 ■ VIÑETA SÓLO CON TEXTO: 2 ■ VIÑETA LIBRE: 7 ■ VIÑETA DE DOS PÁGINAS: 1 ■ PROPORCIÓN SIMÉTRICA: 88 ■ PROPORCIÓN ASIMÉTRICA: 76 ■ PRIMERÍSIMO PLANO: 39 ■ PRIMER PLANO: 31 ■ PLANO MEDIO: 40 ■ PLANO AMERICANO: 23 ■ PLANO GENERAL: 26 ■ PLANO PANORÁMICO: 5 ■ TOTAL PÁGINAS: 39 ■ TOTAL DE VIÑETAS: 166
--	---

4.1.3 NIVEL ICONOLÓGICO

Este nivel se considera como la descripción de lo que expresa la imagen apoyado en la acción de los personajes y las secuencias. Esto se realiza a través de cuadros interpretativos que ayudarán a ubicar las acciones de cada personaje, su rol, objetivo y lo que transmite; todo esto para una mejor interpretación de resultados. Sin embargo, es prudente hacer un glosario de los *términos retóricos*² que se han de emplear en el análisis del manga para dar un mejor significado a cada uno y facilitar su entendimiento. Dichos términos se recuperan directamente para construir las categorías del análisis:

ACCIÓN: Conjunto de los actos encadenados, manifiestos en los nudos o acciones narrativas que en los relatos se organizan sintagmáticamente conforme al programa de una intriga y que se presenta al lector o al espectador como un proceso que transforma y que proviene de una intención.

² Berinstáin, Helena. *Diccionario de retórica y poética*. Pp 4, 5-12, 17, 149-150, 239-240, 228-230, 350-351.



ACTANTE (*villano, héroe, objeto, objeto de deseo, objeto mágico, oponente, antagonista, ayudante, rol, esfera de acción*). Aplicado al análisis del relato, un actante es una amplia clase que agrupa en una sola función los diversos papeles de un mismo tipo: héroe, adversario, etc. Existiendo las siguientes categorías:

1. El héroe del relato (agente que desea, ama o busca el objeto) se identifica con el sujeto de la acción. Tradicionalmente había estado vigente el concepto de héroe tomado de la tragedia griega, a saber: personaje de alto rango, dotado de atributos divinos o mitológicos, cuya conciencia e historia dominan, y que realiza acciones ejemplares. Sin embargo, se aplicó, al protagonista, al personaje principal. La idea de cada héroe y la conjugación de todas ellas, obedece a su propia regla.
2. El objeto (que es lo buscado, amado, o deseado por el sujeto), que puede ser un personaje o un valor.
3. Ayudante es todo aliado del sujeto que facilita la obtención del objeto.
4. Oponente es todo aquel que estorba o que ofrece resistencia a la voluntad del sujeto.
5. Antagonista es quien desea el mismo objeto del sujeto.
6. Secundario es el héroe de su propia secuencia, debido a que cada personaje puede ser agente, tomar la iniciativa para alcanzar un objeto que puede consistir en obstaculizar al sujeto, en auxiliarlo en rechazar a otro sujeto respecto del cual es simultáneamente objeto, etcétera.

CLÍMAX: Figura retórica que afecta a la lógica de las expresiones y consiste en la progresión ascendente o descendente de las ideas, de manera que conduzcan crecientemente, (de lo menor a lo mayor, de lo pequeño a lo grande, de lo fácil a lo difícil), o decrecientemente, a la inversa. En la actualidad, la palabra clímax se emplea con mayor frecuencia para dominar el punto culminante del proceso de acumulación de efectos expresivos y estructurales –lenguaje, acciones, personajes, datos espaciales y temporales; es decir, el punto de máxima tensión y mayor interés.

DESENLACE: La tensión desciende gradualmente en la trama de la obra.

HISTORIA: Sucesión de las acciones que constituyen los hechos relatados en una narración.

INTRIGA (Motivo): Los motivos combinados entre sí constituyen el armazón temático de la obra, es decir, el argumento; serie de acontecimientos considerados en el orden artístico, en el orden en que aparecen en la obra. Siempre está gobernado por lo cotidiano –como comida, trabajo, amor– puede ser considerado como un programa narrativo inmutable.

SECUENCIA: Unidad mayor de análisis, es un segmento que se delimita a partir del hecho de que comienza y termina con nudos que carecen, respectivamente, de antecedente y consecuente solidario. También se delimita a partir del hecho de que permite advertir la orientación lógica del proceso relatado, que puede ser de mejoramiento o degradación. El proceso de mejoramiento hace pasar a los protagonistas de una situación insatisfactoria a una satisfactoria. El de degradación, opera a la inversa.



En las situaciones de antagonismo hay una doble perspectiva opuesta: lo mismo que mejora a uno de los sujetos, degrada a su contrincante. También hay secuencias paradójicamente sincréticas: de mejoramiento en un orden moral, por ejemplo y de degradación en orden material.

También con los cuadros de las SECUENCIAS y ACCIONES (ver apéndice 1A página 163, 1B página 197 y 1C página 229) de cada personaje. Cada capítulo está constituido por cuatro, a las que le corresponde una consecuencia que son la base para desarrollar la última etapa del análisis. En esta sección aparece la explicación en general de las cuatro secuencias y las acciones, inmediatamente después la lista de personajes que intervienen en cada una y el rol que juega, por último, la descripción detallada de las acciones de los personajes por cada capítulo. Su presentación en el análisis es de la siguiente forma:

SECUENCIAS

1. *Aparecen las Sailor Senshi y Sailor Moon -Usagi- corre hacia ellas feliz porque cree que no han muerto, sin embargo, se sorprende porque ve también a Tuxedo Kamen -Mamoru- y éste les ordena que la maten y le quiten el Cristal de Plata.*

★Secuencia 1.

Personajes:

- *Sailor Moon -Protagonista; Heroína principal-
- *Sailor Senshi -Co protagonistas; heroínas secundarias-
- *Sailor Chibimoon -Co protagonista; heroína secundaria-
- *Sailor Chibichibimoon -Co protagonista; heroína secundaria-
- *Tuxedo Kamen -Protagonista; Héroe principal-
- *Sailor Galaxia -Antagonista; oponente principal-

Sailor Moon observa que las Sailor Senshi se encuentran con vida al lado de Tuxedo Kamen y corre feliz hacia ellos; sin embargo, Chibimoon ve que sus amigos traen puestos los brazaletes de Sailor Galaxia. Chibichibi trata de detener a Usagi porque es una trampa y Tuxedo Kamen ordena a las Sailor Senshi que maten a Usagi y le quiten el cristal de plata.

Y el CUADRO DE VALORES (ver apéndice 1A página 165, 1B página 200 y 1C página 232) el cual se divide en siete categorías más una general: Personaje (nombre de cada individuo que aparece en la secuencia); Rol (indicando si es héroe, heroína, villano, coprotagonista); Acciones (los acontecimientos que lleva a cabo); Acción principal (el hecho importante que realiza en la secuencia); Objeto Mágico (un elemento que influye en la acción principal de cada personaje); Objeto de Deseo (el motivo que impulsa a realizar la acción principal); Lo Que Transmite (qué valor moral o sentimental es del personaje a través de las seis categorías anteriormente mencionadas). Por último se encuentra la Interpretación de la Secuencia



qué es lo que está transmitiendo cada una apoyada por la reproducción de matriz, el conteo técnico y la descripción de secuencias. Que quedaría como en el siguiente ejemplo:

PERSONAJE	ROL	ACCIONES	ACCIÓN PRINCIPAL	OBJETO MÁGICO	OBJETO DE DESEO	QUÉ TRANSMITE	INTERPRETACION DE LA SECUANCIA
Usagi/Sailor Moon	Protagonista Heroína	Observar Correr	Corre hacia sus amigas	x	(Implicito) rescatar a sus amigas	Felicidad	La Secuencia I es una introducción a las siguientes secuencias; sólo se transmite una mezcla de sentimientos, sin embargo, el sentimiento que llega a predominar es el de la desesperación puesto que la heroína principal ve que sus amigos se encuentran con vida pero no sabe lo que sucederá. Esta secuencia origina al final una gran incertidumbre
Sailor Senshi	Coprotagonistas Heroínas Secundarias	Observar Rien	Observan de un modo indiferente a Sailor Moon	Brazaletes de Sailor Galaxia, los cuales las manipulan	Desconocido	Ironía Frialdad	
Sailor Chibimoooc	Coprotagonista Heroína Secundaria	Ver Descubrir	Descubre que es una trampa para matar a Sailor Moon	x	(Implicito) Ayudar y proteger a Sailor Moon	Inquietud	
Sailor Chibichibi	Coprotagonista Heroína Secundaria	Impedir Detener	Impedir que Sailor Moon se acerque a sus amigas	x	(Implicito) Ayudar y proteger a Sailor Moon	Desesperación	
Mamoru/ Tuxedo Kamen	Protagonista Héroe	Observar Reir Ordenar	Ordenar a las Sailor Senshi que maten a Sailor Moon y le quiten el cristal de plata	Brazaletes de Sailor Galaxia, los cuales lo manipulan	El cristal de plata para entregárselo a Sailor Galaxia	Frialdad Maldad	
Sailor Galaxia	Antagonista Villana		Se menciona que de ella son los brazaletes	Propietaria de los brazaletes que manipulan a las Sailor Senshi y a Mamoru	El cristal de plata para ser la sailor más fuerte de todo el universo	Manipulación	

Hay que aclarar que tanto el análisis de los niveles pre iconográfico e iconográfico están integrados y la interpretación del iconológico debe considerar los anteriores para una explicación correcta.

4.2 INSTRUMENTO

A partir del Estudio Sistemático del manga BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON ayudará a proponer la creación de otro manga, es decir, que gracias al análisis propone José Luis Rodríguez Diéguez en cuanto a los tres niveles que existen: pre-iconográfico, iconográfico e iconológico ayudará a mostrar el mensaje que lleva esta serie y la estructura del cómo emplea la autora el lenguaje del comic para narrar su historia.

A partir de comprender en su totalidad la estructura de BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON ayudará a proponer el contenido que ha de llevar un nuevo manga.

Con el análisis de cada personaje que interviene en la serie se puede definir a nivel psicológico y físico lo que representan cada uno dentro de una esfera social, puesto que el propio creador de esta serie los ha ido definiendo de acuerdo a diversas etapas de su vida.

Por lo tanto, la complejidad de los personajes de BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON será desglosada en primera instancia para que ayude a la ubicación de cada uno en determinado espacio activo y significativo para crear a nuevos actores con algunas características de los analizados.



En otras palabras, con este análisis se podrá hacer una adaptación de la estructura de **BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON** a una historia totalmente nueva en cuanto a espacio-tiempo, llevando dentro de sus líneas de desarrollo a **BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON**. Esta nueva serie llevará la misma estructura pero con diferentes actores e historia.

El estudio sistemático se aplicará a un volumen –tres episodios– cuyo contenido es el desenlace de la serie, es decir, capítulo 50, 51 y 52; Stars 8, Stars 9 y Stars 10, respectivamente. Episodios que marcan en definitiva todo el universo de **BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON**. Por un lado capítulo 50: Stars 8 resume la última batalla de la protagonista Usagi Tsukino/Sailor Moon contra Sailor Galaxia, quien ha matado a todas sus amigas y logró destruir a la humanidad, dejando sola a Usagi; además, de enfrentarla contra sus seres más queridos. En este capítulo se ve claramente que Usagi ha crecido como persona pues antepone los valores de amistad, lealtad y amor ante sus prioridades personales, generando un conflicto psicológico que deja como resultado, por segunda ocasión; la muerte –ahora a manos de Usagi– de sus amigas.

El capítulo 51 Stars 9 corresponde al resumen de toda la historia de Bishoujo Senshi Sailor Moon, explica el origen de cada enemigo que ha enfrentado la protagonista, el por qué de la búsqueda de las personas con las que convivió, la necesidad de los entes de encontrar la luz que los guiará a una paz – Usagi– y el deseo de poseer el poder para sentirse únicos y vivos.

Capítulo 52 Stars 10 es el final de la historia, en un ambiente de melancolía y sufrimiento, la protagonista ha entendido cuál es el sentido de la vida y los sueños; del tener esperanza ante todo obstáculo. En pocas palabras, el mensaje que Naoko Takeuchi envía a través de **BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON**.

Este tomo se eligió porque narra en su totalidad la historia de Sailor Moon, es decir, presenta un inicio en donde se explica el origen de las Sailors Senshi y del por qué de las batallas que libraron (ver Capítulo 3, apartado 3.2), el clímax que se realiza con la batalla entre la protagonista y Chaos que busca apoderarse de todo el universo y el desenlace de Usagi Tsukino y sus amigas quienes logran realizar su futuro. El tomo 18 presenta una estructura total en su narración: inicio, desarrollo, clímax y final englobando en conjunto el universo de Sailor Moon.

Por lo tanto el estudio se basa en el siguiente procedimiento:

- El nivel pre-iconográfico es la imagen que va acompañando al diálogo. Aquí se detalla cada viñeta del manga, anotando los elementos que integran la estructura del comic que son empleados por la autora.
- El nivel iconográfico es el diálogo entre los personajes de la serie y la onomatopeya.



- El nivel iconológico es la relación que hay entre diálogos e imágenes, es decir, explicar lo que cada episodio lleva en sí; el análisis de secuencias y acciones que llevan a cabo los personajes. Es el análisis de resultados de personajes para entender el motivo de cada uno y conocer su aspecto psicológico y un balance global para saber cómo se emplean determinados elementos del comic en ciertos momentos del desarrollo de la historia.

Ya con los tres episodios analizados y resumidos se partirá al análisis del mensaje general. Inmediatamente después con el estudio sistemático de la serie se harán los perfiles de los personajes, el ambiente psicológico y físico en donde se desarrollará la historia; el texto de la historia y la creación física de los personajes para la propuesta de manga.

4.3 ANÁLISIS DE BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON

Usagi Tsukino; Sailor Moon es la protagonista de una serie que ha causado una gran audiencia a nivel internacional; ella está dispuesta, al lado de sus amigas, a cumplir con la responsabilidad de defender al mundo de todo ser maligno que quiera destruirlo (*como se puede ver en el Capítulo Tres, apartado 3.2 página 63 y el 3.3 página 89*).

La topografía, la estructura y conducta de los personajes de esta serie están tan integradas entre sí, que cada uno de estos ámbitos condiciona a los restantes.

Los típicos lugares de acción en un manga (que, por ejemplo, en Dragon Ball está representada por el desierto, bosques y ciudades) también está presente en BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON.

El templo Hikawua y la escuela de las Sailor Senshi es un sitio de seguridad y tranquilidad, lugar de la inocencia, un "mundo sano". En estos lugares hallan cimiento la cultura, la diversión. En contraposición se encuentran los inframundos, lugares de secretos y misterios, lugar de todo lo malo. Este lugar es el templo de asesinatos, mentiras, secretos; una perversión del orden. Entre estos dos polos opuestos, templo y escuela-inframundos, se encuentran la ciudad, donde la fuerza, verdad y justicia conservan su estado y un orden natural. Debido a que en ellos chocan entre sí el orden maléfico del inframundo y el orden seguro del templo y la escuela –lo malo y lo bueno–, la ciudad se convierte en campo de decisión.

Los tres espacios mencionados tienen carácter de signos. Son una parte integral de la estructura profunda del manga –claro está, apoyado por el signo de los enemigos, que ayudará a reforzar los tres espacios–; su interrelación pertenece a un campo del mito *"...en todo manga shoujo de magical girls y místicos, una heroína transmite al espectador la sensación de fuerza y poder"*³.

Las figuras de cada sailor se amoldan a los espacios de los cuales provienen, es decir, los atributos conferidos a los espacios se reflejan en el carácter de los personajes.

³ Graventt, Paul. *Shoujo Manga*. P 10



Ya que en SAILOR MOON se trata de un sistema de expresiones sentimentales, en la primera parte de la jerarquía deben estar los personajes que representan los sentimientos humanos y reflejo de la juventud a nivel mundial –no sólo de Japón–: Sailor Senshi. Los representantes de la contraparte –enemigos por saga– deben situarse, entonces, en el estrato más bajo de la jerarquía. Los personajes del espacio intermedio de acción –amigos y compañeros de clases– deben ocupar el lugar situado entre los dos.

4.4 ESTRUCTURA DE BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON

El manga está desarrollado a partir de componentes cuyo nivel de iconicidad se identifica como nivel dos (*ver página 26; niveles de iconicidad*), una ilustración no fotográfica de carácter realista, que permite por lo tanto un tratamiento más intenso de cada elemento gráfico.

Interpretando los resultados del conteo técnico (*apéndice 1A página 162, 1B página 196 y 1C página 228*) y con ayuda de la reproducción de matrices de los episodios Stars 8, 9 y 10 (*apéndice 1A página 141, 1B página 169 y 1C página 205*). En lo que respecta a la viñeta su forma se emplea a lo que se quiere expresar; en los momentos sorprendidos e intensos se presentan rectangulares en eje horizontal, sin embargo; en el capítulo 52 –el final– esta misma presentación cambia su función para representar tranquilidad y felicidad.

En los momentos de acción son presentados por las viñetas en forma de trapecio, al igual que su flujo temporal, es decir, como va siendo narrada la historia. Hay determinados momentos en donde la explicación es empleada con viñetas rectangulares y eje vertical.

En momentos "clave", es decir, que son trascendentales en la historia del manga, la viñeta es presentada con un marco estético muy elaborado que da pie a prestarle atención. Cuando el personaje recibe un impacto fuerte –ya sea un golpe, noticias, revelación.– la viñeta es libre, en otras palabras, no tiene un perímetro que le marque su límite, si no que son las viñetas que le rodean las que se lo marcan.

La cantidad de viñetas que se presentan por página es de cuatro a seis, predominando cinco, esta función es para otorgar una visión detallada del dibujo.

De una a tres viñetas por página es utilizada cuando se presentan plano generales y panorámicos para otorgar al lector una vista hermosa. De siete a nueve viñetas, sirven para separar el diálogo de los personajes o porque los dibujos son muy pequeños y pueden entrar en la página puesto que no están muy detallados.

El tamaño de las viñetas está dado en proporción a la cantidad de viñetas en la página, existiendo muy pocas de tamaño pequeño, de hecho; el primerísimo plano se presenta en una viñeta grande.



Los bocadillos normales tienen una forma asimétrica, en comparación de los americanos pues el mangaka presenta una forma bella y original –de acuerdo al momento y sentimiento– del bocadillo.

El bocadillo eléctrico es modificado en los momentos sorprendidos por líneas que le dan forma. Cuando hay un diálogo fuerte –intenso– o muy importante no hay bocadillos pues esto marca un golpe psicológico en el lector para que preste mayor atención.

En el uso de planos se utiliza más el primerísimo plano con el efecto de otorgar una mayor intensidad a la trama; el plano panorámico funciona para dar una visión estética de los escenarios que – en el manga, por lo general– son representaciones de la religión nipona. Le sigue el plano medio que es el recurso comúnmente utilizado en el comic a nivel mundial.

Para los ángulos, el uso es variado; imponiéndose el ángulo abajo –contrapicado–; pues da el efecto –más que de imposición o autoridad– de intensidad psicológica que es lo que tiende a afectar al lector y conseguir lo que quiere el autor. Sin embargo, por ejemplo, al usar un ángulo arriba da una visión del panorama –por lo general es usado en planos general y panorámico–; el ángulo 3/4 o inclinado es únicamente usado como algo estético, no hay efecto; y la ausencia del ángulo es sólo para ayudar al lector a ubicar la posición en la que se encuentran los personajes.

El encuadre es el que le da la ubicación al lector del personaje; en el manga –como en el comic americano– prevalece el frontal, puesto que se da una visión de la gesticulación, vestimenta, y ademanes; de los personajes y mostrar los paisajes –después de todo el mangaka quiere hacer lucir a los personajes–. El encuadre derecho, izquierdo, ambos, perfil y de espaldas son auxiliares para dar una tranquilidad, intensidad o incertidumbre a las acciones.

A diferencia del comic americano, el manga utiliza más la composición simétrica, esto se debe a que al utilizar viñetas en forma de trapecio dé como resultado esta proporción, pues no afecta lo estético al contenido ya que se hace uso del plano medio y el primerísimo y esto es lo que equilibra la presentación.

Como puntos curiosos se encuentran la presentación del flashback en la viñeta se marca con líneas discontinuas y con el uso de un filtro –distorsión de la imagen–. Para presentar el efecto de eco, el bocadillo está formado por burbujas de colores, recurso llamativo y artístico original. El uso de una sombra y trama sobre el personaje al recibir una impresión o noticia ayuda a un apoyo psicológico sobre el lector.

El componente verbal aparece señalado por su uso en cada página, existiendo muy pocas que no lo presentan. El lenguaje es sencillo; supone una facilidad de lectura y comprensión para todo tipo de persona.

Las tres partes –planteamiento, clímax y desenlace– aparecen de una forma sencilla y de fácil identificación. La mayor densidad verbal aparece justamente en el clímax.



Durante la historia, los distintos motivos de cada personaje que los hacen reaccionar de diferentes formas son apoyados por la onomatopeya que está presente en casi todas las páginas, esto se debe a que al tratarse de los últimos capítulos del manga –y por lo tanto ser los más intensos– se hace un mayor uso de este recurso.

Sin embargo, todos estos aspectos –técnicos y lingüísticos– van unidos al rol que juega cada personaje y su mensaje –individual y en conjunto– que han de transmitir.

Motivo por el cual, en los tres capítulos se presentan cuatro secuencias (*apéndice 1A página 163, 1B página 197 y 1C página 229*) que ayudan al lector a procesar las acciones y comportamiento de los personajes. Existiendo cuatro elementos que llaman la atención en el análisis de secuencias.

En primer lugar, la secuencia uno del capítulo 50 es una introducción (*apéndice 1A página 163*), sin embargo; tanto en el 51 y 52 ya no hay una secuencia que funcione como introducción; comienzan como puntos climáticos, –secuencia dos, capítulo 50 es el inicio de la acción (*apéndice 1A página 163*) –.

El capítulo 51 y las dos primeras secuencias del 52 son parte del clímax (*apéndice 1B página 197 y 1C página 229*). Secuencia tres del capítulo 52 es el desenlace (*apéndice 1C página 230*).

La secuencia cuatro del capítulo 52 es el epílogo (*apéndice 1C página 231*); por lo tanto, estos tres episodios están muy ligados y por sí solos cuentan toda la historia, sin la necesidad de marcar un antecedente.

4.5 ANÁLISIS DE PERSONAJES

En el **CAPÍTULO 50** (*apéndice 1A páginas 165-167*) se presentan cuatro secuencias en donde se puede ver a cada personaje que interviene llevar a cabo una acción principal impulsado por un deseo o para cumplir algún objetivo que determinará su comportamiento en los últimos episodios del manga.

El personaje Sailor Moon está impulsado por un objetivo específico: el salvar a sus seres queridos. Sin embargo se puede ver que al inicio del capítulo ve que sus amigas están con vida y corre hacia ellas pero cambia drásticamente el momento de felicidad por una cruel pelea entre personajes. La heroína finaliza matando a las impostoras y con la provocación de la villana para que Sailor Moon comience el ataque final. En este episodio la heroína transmite una incertidumbre y desesperación ante los problemas que ha de enfrentar.

Los personajes de Sailor Senshi aparentemente no tienen un motivo inicial para su ironía y frialdad, sin embargo; en la segunda secuencia matar a Sailor Moon es su tarea sin importar los recuerdos y momentos que vivieron juntas. En la tercera secuencia pieren a manos de la heroína y esto ocasiona que quiera enfrentarse a Sailor Galaxia. Este encuentro entre los personajes es un punto importante en la trama ya que a partir de este momento Usagi cambia su forma de actuar.



El personaje de Chibimoon tiene dos objetos por cumplir; por un lado – el más importante para la historia– es que llegue el futuro que todos conocen y por lo tanto debe apoyar y proteger a la responsable de que ocurra: Sailor Moon. Es por eso que al descubrir una trampa de la villana Chibimoon hace que Sailor Moon recapacite y defienda sus ideales.

El personaje de Chibichibi tiene motivos diferentes que la impulsan a hacer dos cosas distintas. En un principio quiere impedir que Sailor Moon se acerque a sus amigas porque sabe que son impostoras, sin embargo; trata de demostrar y hacerle entender a Sailor Chibimoon el por qué Sailor Moon debe matar a las impostoras. Por lo que hace que este personaje sea complicado puesto que aún no se define realmente lo que quiere hacer.

El personaje de Mamoru es el más balanceado porque desde un principio desea matar a la heroína y robarle el Cristal de Plata por lo que les ordena –y desencadena– la batalla entre sailor. Sin embargo debe huir al perder e ir en búsqueda del apoyo de la villana para lograr que Sailor Moon muera y obtener el cristal.

El personaje de Sailor Galaxia también tiene un sólo objetivo: el Cristal de Plata para ser la sailor más poderosa del universo y esto lo logrará sólo si muere su dueña; por eso revive a todas las amigas de Usagi para debilitarla moralmente, en un inicio logra su objetivo pues la lastima al hacer que la heroína mate a sus compañeras; sin embargo, la humillación que recibe de parte de Mamoru y Galaxia es lo que hace que Sailor Moon desencadene su furia.

Los personajes de Sailor Asteroids funcionan como apoyo e inicio de acción del Capítulo 50 pues al detener el ataque que va hacia Sailor Moon sirve para que ella y las Sailor Senshi comiencen a pelear y Chibimoon se dé cuenta gracias a Chibichibi de lo que sucederá si no pelea Sailor Moon y por lo tanto tome fuerzas y dé paso al siguiente capítulo.

En el penúltimo **CAPÍTULO 51** (*apéndice 1B página 200-203*) nuevamente se presentan cuatro secuencias, que comienza más rápido y por lo tanto con más movimiento y revelaciones. Este capítulo en general es el más "tranquilo" con respecto a las acciones, sin embargo; es el que tiene el "peso" de la saga pues es en este momento donde se revelan secretos y misterios de toda la serie.

Sailor Moon ve que es el contenedor de cristales lo que la va a impulsar todo el capítulo a realizar sus actos, pues dentro de este objeto se encuentra la forma de revivir a sus seres queridos. Su sorpresa y enojo es cuando Sailor Galaxia hace que se fusione el contenedor por lo que Usagi ve frustrado su plan y quiere matar a la villana.

Por otro lado Sailor Moon al enterarse de su origen, sus amigos y enemigos la alteran y le afectan al grado de darse por vencida; efecto que con ayuda de Chibichibi supera y hace ver que hay un mañana



que le espera y por el cual deberá luchar, se puede decir que es en este momento en que el personaje madura de una forma muy importante y significativa para el desenlace.

Sailor Chibimoon se vuelve –al desaparecer el contenedor– un apoyo moral muy fuerte para la heroína, la pequeña se encuentra en un momento de incertidumbre al no saber el significado de la pelea. Pero no llega a saberlo pues muere al final de la segunda secuencia.

Nuevamente Sailor Chibichibi es el personaje más complicado pues es quien tiene más objetivos por realizar porque debe hacerle ver a Chibimoon la realidad de la batalla y su importancia. Al desaparecer Chibimoon se vuelve un apoyo para Sailor Moon y a su vez debe lograr que Usagi entienda el por qué debe cumplir su encomienda. Esto lo consigue cuando la salva del ataque de Caos en la tercera secuencia y le hace ver el por qué debe destruir el caldero, acción que la heroína se negaba a realizar pero que entiende es por el bien de todos.

Sailor Galaxia es el personaje que sufre más cambios internos pues de inicio continúa en el rol de villana ya que el deseo de ser la sailor más fuerte del universo la ha impulsado a matar a todas las Sailor Senshi de la Vía Láctea y querer destruir a Sailor Moon para entregar el trono supremo.

Su maldad la ratifica al matar a Mamoru y; por ende, a Chibimoon, sin embargo al creer que Sailor Moon había perdido su anhelo y debilitándola es traicionada por el verdadero mal. Ella se da cuenta de que al ver a Sailor Moon sola y consciente de ya no querer pelear, Galaxia entiende que tampoco tiene ya un objetivo en la vida y lo encuentra con Usagi y la posibilidad de volver a empezar con algo bueno; pero es demasiado tarde porque Caos la mata y desaparece sin saber si podía hacer el bien. Por lo tanto, este personaje a pesar de que llegó a canalizar maldad a través de sus acciones, al final vio lo que Sailor Moon transmite: esperanza y Galaxia lo logró expresar.

Mamoru logra su objetivo: ayudar a Galaxia a cualquier precio y que cumpla su ambición; puesto que, al dejarse sacrificar le da más poder y Sailor Moon es en este momento en que se siente sola y débil porque ya no hay un significado para su batalla.

Aquí entra un nuevo personaje Caos y como villano está muy balanceado pues si Sailor Moon se fusiona con él, se convertirá en un ser supremo y por lo tanto, será el amo del Universo. Gracias a que Caos revela el origen de sus enemigos y de las Sailor Senshi, se conoce la esencia de cada batalla dentro de la saga del manga por lo que la acción primordial de este personaje lleva el peso del capítulo y la responsabilidad de equilibrar la historia. Además de proyectar la maldad pura que se presenta al matar fríamente a Galaxia cuando ella quería ser buena, Caos lo que hace únicamente es proteger sus intereses destruyendo lo que le estorba en ese momento.

La aparición de los personajes Queen Metalia, Death Phantom, Pharaon 90 y Neherenia que menciona Caos como recuerda Sailor Moon hacen un refuerzo a lo que Caos le evoca a Usagi. El objetivo



de estos personajes –durante la trama– era obtener el Cristal de Plata –fuente sagrada de un ilimitado poder– para ser invencibles, sin embargo; se esclarece que al provenir de un lado oscuro, ellos necesitaban la luz que los complementara –una acción relativa: la luz llama a la oscuridad y la oscuridad llama a la luz– que emanaba de la heredera de ese lado: Sailor Moon. Lógicamente todas las acciones que en determinado momento hicieron cada uno como villano son justificados en su respectiva saga pero con mayor respaldo en esta parte de la historia, haciendo un complemento para cada uno.

Esto ayuda a entender a Sailor Moon en la búsqueda que hizo para reunirse con cada uno de sus amigos; puesto que al estar unidos son una sola persona y forman parte de un sólo ser: Sailor Moon.

El **CAPÍTULO 52** –al igual que en el 50 y 51– (*apéndice 1C páginas 232-236*) está constituido por cuatro secuencias, la penúltima funciona como desenlace y la última como epílogo. En este episodio se concluye con las revelaciones: se le da un orden al personaje más complicado de la historia; esto ayuda a entender el por qué de tantos misterios; pero también es el episodio más triste pues se hace uso del recuerdo y esto genera melancolía, nostalgia. Agregando que es el final de la serie.

Sailor Moon en este episodio tiene tres misiones por cumplir. En las dos primeras secuencias desea salvar al universo del mal que se aproxima para que llegue el futuro que desea y para lograrlo debe destruir al villano –acción que en determinado momento la heroína duda si lo logrará porque siente que no sea lo correcto. Logra con éxito su encomienda pero desaparece. Con este sacrificio hace que Sailor Cosmos se dé cuenta del error en el que estaba y retome sus ideales para defender el futuro. Dentro del caldero –en la tercera secuencia–, Usagi desea que llegue Tokyo de Cristal por lo que se cumple su deseo y ahora su misión será proteger a la nueva Tierra que nació gracias a su esfuerzo, al lado de sus seres queridos.

Sailor Moon en este episodio transmite la esperanza y perseverancia que el ser humano debe tener para lograr lo que quiere. Después de todo ella lo alcanza a costa de sacrificios y sufrimientos que son recompensados y por lo cuales ahora deberá seguir adelante.

Las Sailor Senshi dejan el rol de villanas para volver a ser heroínas y mantener su objetivo hasta el final proteger a Sailor Moon y a la Tierra; después de todo, Usagi logró vencer al mal gracias al apoyo moral que cada sailor le brinda. El papel que juegan en este episodio es de apoyo moral; pues gracias a que desaparecen Usagi se siente impulsada a querer rescatarlas. Al final todas vuelven a ser una para crear su futuro.

Queda claro que al ser invocadas por la heroína y creen un poder supremo al lado de Sailor Moon; el estar junto a su amiga Usagi y ser damas de honor en su boda demuestran que desde el principio de la



historia, ellas emanan el poder de querer alcanzar los sueños de uno, en pocas palabras, el apoyo que necesita toda persona.

Mamoru sufre un cambio –al igual que las Sailor Senshi– del villano frío y malévolo al héroe tierno y protector que siempre fue; por ende vuelve a cumplir su misión: el proteger a costa de su vida a Sailor Moon. Mientras las Sailor Senshi son el complemento de Usagi y Mamoru es el "motor" que impulsa a la heroína para alcanzar sus metas, es su alma gemela y su guía que le ayuda a crecer, madurar y tomar decisiones difíciles.

Al final, él hace una reflexión que como seres humanos nos hacemos –unos con frecuencia, otros no tanto– algún día nosotros desapareceremos pero una nueva generación ha de nacer –el ciclo de la vida en sí– para encargarse de proseguir nuestra misión. Es una constante que Mamoru deja en claro y no lo niega, al contrario; la acepta y decide que todos han de dar lo mejor de ellos para que su sueño alcanzado se fortalezca y no pierda su brillo inicial.

Caos queda como un personaje que definitivamente será el futuro y pretexto para que Sailor Moon vuelva a pelear bajo su nueva identidad; pues desea y busca complementarse con Usagi y crear su Universo propio, lograría alcanzar su ambición porque ya no existiría el lado bueno, es decir, la balanza se inclinaría al mal y la eterna batalla entre estos dos bandos tendría un final. Sin embargo, al entrar la luz a la oscuridad era lógico que al ser más fuerte el brillo de Usagi dispersara a la oscuridad que representaba Caos. Pero también lo irónico del resultado de esta pelea es que Caos vuelve a la vida para enfrentarse a Sailor Moon por lo que la batalla a de repetirse.

Al final deja representado que después de cada logro que tengamos, volverá el desequilibrio para enfrentarnos a nuevos problemas que hemos de superar para alcanzar el nuevo sueño que cumpliremos. Finalmente de eso se trata la vida: hacer realidad nuestros ideales a través de la superación de las incertidumbres y sufrimientos que se vivirán a lo largo de nuestra historia.

Sailor Chibimoon revela su identidad en este episodio: es el futuro definitivo de Sailor Moon; aunque nunca entendió el por qué tuvo que pelear con sus enemigos anteriores. Al comprender que el caldero no puede ser destruido porque todo nace de él y conocer su tarea como una guerrera gracias a Usagi le ayudan a ver su realidad por lo que se transforma en su yo real: Sailor Cosmos. Ella comprende que el legar un poder significa también llevar consigo una responsabilidad de la que no se puede huir fácilmente.

El desequilibrio que tenía este misterioso personaje se logra entender el por qué de estas acciones y dejando claro que para toda acción hay una consecuencia de la que cada uno es responsable y no se puede evadir. Sailor Cosmos comprende esto y vuelve a tener confianza en ella por lo que se retira al futuro para esperar su despertar y combatir como una sailor digna.



Nuevamente las Sailor Asteroids sirven como punto de partida para que Sailor Cosmos explique origen, motivo y culminación de las batallas en la historia del manga.

Sailor Chibimoon mantiene hasta el final su deseo: que todas lleguen al Siglo XXX. Este personaje es la representación de la semilla de la esperanza que se tiene para emprender lo que se quiere. Si no hay esperanza y motivación no se puede lograr nada. Sailor Chibimoon funcionó así y lo transmite al final cuando dice a Usagi que la esperará en el futuro, si Usagi no tuviese el sueño de creer en el futuro no habría peleado hasta el final y por lo tanto no se habría logrado el lugar de ensueño de los personajes: Tokyo de Cristal.

En este episodio se presenta un personaje curioso y lleno de significado: la *Guardiana del Cosmos*; ella tiene como principio el cuidar el orden dentro del caldero y que Usagi viva su futuro tranquila al lado de sus seres queridos, pues es lo que deberá hacer después de que Usagi unió su vida a la del caldero. Sin embargo, este personaje posee el don de hacer que cualquier cosa viva o muera según su destino. Es por eso que aunque ella tiene la misión de vigilar que todo esté tranquilo dentro del caldero no tiene el control de lo que sucede afuera por lo que se crean las Sailor Senshi para proteger la paz del Universo.

Este personaje representa dos cosas: por un lado juega el papel de Dios, pues es ella la que, con ayuda del caldero; crea el Universo pero también es quien lo destruye. Por otro lado, es el Destino, puesto que dicta el rol de cada ser en la Galaxia —ambos papeles unidos— por lo que puede decirse que ella es la responsable de todo lo que ocurre dentro de la historia y de qué les sucede a las heroínas.

A pesar de que su presencia es momentánea representa un gran evento que vive cada ser: con todas estas revelaciones hace ver al lector que puede identificarse plenamente en este momento. Pues uno como individuo emprende una búsqueda por la o las personas que serán su complemento y que al final se convertirán en uno para ser más fuertes. Ciertamente, Usagi lo logró con las Sailor Senshi, si no hubiese sucedido esto, entonces no habría llegado el futuro que ella esperaba y gracias a cada personaje que va conociendo, evoluciona y madura —como nosotros— para ir creciendo hasta lograr su meta marcada por el destino. Si se nos diera todo en nuestra vida no maduraríamos, no habría un sueño por cumplir, un objetivo que alcanzar y mucho menos algo que anhelar y esperanza por esperar. Es por tal motivo que *Guardiana del Cosmos* tenía que llegar hasta este momento —el final del manga— para aparecer y hacer entender a las heroínas —y por ende al lector— el significado que tiene vivir y luchar por lo que uno quiere.

A pesar de lo poco que dice este personaje, cada palabra lleva el mensaje que la autora da a conocer a través de **BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON: luchar por tu sueño significa esperanza de un mañana y sentirse vivo.**



4.6 ANÁLISIS FINAL

Como el cine, el comic ha incorporado técnicas de relato de las cuales cabe suponer que influyen sobre los hábitos de lectura, aunque no se las perciba conscientemente.

Como ejemplo, pueden señalarse las innovaciones en la sucesión de los cuadros que fueron introduciendo novedades en el ritmo de la narración, en el diseño de la página, en la valorización de algunas escenas en relación con otras. Y que sirvieron también a un tipo muy especial de reflexión del comic sobre la historia misma, cuando convierte a sus características como género en el motivo de un desarrollo humorístico.

De este modo despliega sus atractivos no sólo en relación con el carácter mítico de algunos de sus personajes sino también sobre la base de la presencia de formas narrativas fuertemente particulares.

Un comienzo sin otras aspiraciones, que las del impacto como entretenimiento popular masivo no lo privaron de un complejo desarrollo estético posterior. Los momentos temáticos y formales de su impulso envían el problema de la clasificación de las áreas de producción estética de la tira dibujada. Por lo menos tres vertientes, a veces superpuestas, concurren en la búsqueda estética del comic en su nivel gráfico. La primera proviene del dibujo y la pintura en general, cuyos momentos históricos —en especial los clásicos— se han adaptado o reproducido en tiras famosas.

Una segunda vertiente avanza desde la caricatura y el cartoon, especialmente los de los siglos XVIII y XIX y se expresa en buena parte del grotresco que hizo pie en el género. Una tercera fuente de búsqueda se relaciona con las indagaciones, conscientes o inconscientes, acerca del tema de la secuencia gráfica.

La concepción de un comic exige combinar tres componentes a) una historia narrada en una sucesión de imágenes, b) un personaje central o un grupo de personajes; y c) un texto o diálogos comprendidos en el interior de los dibujos. Lo que le da su característica distintiva es la interdependencia de texto e ilustración. La habilidad del creador resalta en el efecto inesperado, suspenso final, la historia misma, los personajes, el grafismo y el diálogo.

Propone situaciones de privilegio en relación con los mitos. Los temas que explota son un tanto semejantes a los del cine: en ellos se encuentra amor, celos, venganza, ciencia ficción, aventuras, terror; en fin, una gama de temas a explorar.

La imagen permite comprender de un solo vistazo la situación que el relato puramente verbal haría parecer complicado. El lenguaje que va unido a la representación pictórica está voluntariamente simplificado para dar relevancia a la imagen.



El comic y sus héroes son excelentes promotores. Existen tres maneras de utilizar este apoyo para alabar las cualidades de un producto: a) el renombre del personaje, b) la reputación del dibujante y c) el comic, un moderno medio de comunicación.

El mensaje puede presentarse de distintas maneras. En primer lugar, es necesario distinguir el comic (humorísticas o no) que sobrellevan una crítica social o política, del hecho de recurrir a esos dibujos para enviar un mensaje. En este caso no es tan importante la representación gráfica, pues en realidad sólo cuenta el texto, ya que los dibujos sirven para facilitar con ellos la comprensión.

Multitud de hechos y circunstancias convergieron en el origen de la narrativa mediante secuencias de imágenes dibujadas. Desde un punto de vista tecnológico, lo más importante fue el conjunto de invenciones acertadas al extraordinario desarrollo de la prensa capaz de producir fabulosos tirajes diarios y de imprimir en color. Partiendo de una perspectiva sociológica, destaca la contemplación de imágenes que a la lectura. A través de un prisma cultural, también la preferencia hacia la iconografía supera el nivel de las masas requeridas por el negocio periodístico, el interés en los textos.

La repetición industrializada y perfectamente homogénea es consustancial con el comic. Incluso las formas actuales "contraculturales" del mismo —underground, comix, fanzines—, aunque el "purismo" originario pretenda una difusión no comercializada, han de contar con un instrumento multiplicador de los originales que, si desde una perspectiva de optimización económica no es el más idóneo, no por ello es menos técnica.

Surge así como instrumento polarizado hacia el entretenimiento y diversión, con una función distractiva casi exclusiva. Pero las necesidades sociales por una parte, y de otra la necesidad de prestigio social, lo obligan a una derivación progresiva hacia el campo educativo.

Los recursos utilizados son múltiples: desde la identificación de un personaje con una ideología, a fin de proyectar sobre el personaje, y por transferencia sobre la ideología, unas actitudes definidas, hasta el fácil recurso de la página con informaciones de las más tradicionalmente identificadas con una cultura institucionalizada.

La reflexión sobre los contenidos que superan el complejo nivel de potencia del comic han sido frecuentes. La identificación de personajes con actitudes, sistemas ideológicos, e incluso la justificación de su éxito por el mecanismo de proyección del hipotético "ciudadano medio" sobre el héroe, se ha malgastado en la literatura sobre el tema. Generalmente no es otra cosa que la aplicación de la oposición entre "lenguaje aparente" y "lenguaje oculto", entre el nivel del relato y el nivel del discurso, que aparece prácticamente en todos los medios de difusión colectiva.

La adaptación de estos valores ocultos, de estos mensajes implicados en el trasfondo del comic, puede realizarse de forma genérica mediante la reflexión sistemática sobre contenidos y formas de



expresión de una serie. Pero ha de tener un soporte informativo, tal vez a un nivel no demasiado explícito que permita fomentar el mensaje.

Diversos estudios sobre el comic otorgan formas de cómo abordarlo; el Estudio Sistemático de lo Verboicónico es uno de los más exactos -a mi criterio- puesto que aborda el lenguaje icónico y verbal por completo, sin tomar viñetas que se pueden considerar altamente significativas o que se toman al azar.

El procedimiento que muestra esta técnica no omite ningún elemento que lo integra y funciona muy bien como instrumento para aplicar sobre los niveles de contenido -pre iconográfico, iconográfico e iconológico- ya que no permite confundir alguno de éstos.

La posibilidad de realizar la matriz y caracterizar cada elemento permite destacar el uso de éstos con respecto a la narración y sobre todo conocer de forma directa cómo influye en la continuidad de la historia y sobre el mensaje.

Describir cada secuencia funciona para conocer el comportamiento y actitudes -aspectos psicológicos- de los personajes para evaluarlos correctamente y así dar una adecuada interpretación al mensaje del comic a estudiar.

Se puede decir que el uso de ambas técnicas en conjunto ofrecen una posibilidad de interpretación de mensaje mucho más veraz y correcta puesto que ambas sirven de apoyo para la otra.

Posiblemente es una metodología muy elaborada y se tarda en aplicar, pero una vez teniendo este paso, la interpretación del análisis y de los elementos en conjunto se facilitan enormemente y sobre todo con mayor fuerza en cuanto al significado del mensaje.

A lo largo de la investigación también se pudo demostrar que todos los autores finalmente aceptan que el comic en general es un proceso de narrativa a través de dos lenguajes icónico y verbal; sin embargo, cada uno tiene su propio criterio para su respectiva investigación. Además de otorgar elementos y características que le atribuyen un lugar para ser un medio de comunicación masiva.

Esto da como resultado una reflexión sobre el lenguaje verboicónico generando una tolerancia crítica ante el análisis efectuado sobre el mensaje implícito en el manga como meta final cuyo resultado se ve plasmado en la propuesta **AMAZON**.

El tomar como tema de investigación al comic y otorgarle valor como medio de comunicación es importante ya que gracias a los diversos autores que lo han abordado le dio una consideración al uso de elementos estructurales con niveles de significación y poniéndolo en un nivel universal cuyo objetivo es romper la etiqueta de "lectura barata".

El comic en general es un vehículo interesante de actitudes y valores humanos, es un instrumento adecuado para la información de acontecimientos. Otorga los recursos para reflejar nuestra época,



vivencias personales, sentimientos, en fin; relatos en imágenes que fascinan y son en cierta forma, depósitos de lo imaginario, pero depósitos sin fondo.

Muestra diversas formas de representar la realidad -desde caricaturas de animales que hablan hasta retratos detallados tanto de personas como de objetos-; al igual que la televisión, radio y prensa posee un mercado inagotable y muy variado.

Actualmente se maneja como un medio de expresión al alcance de todos puesto que lo pueden leer desde niños hasta adultos.

El manga y el comic en general han formado una industria -muy importante y fuerte- que se orienta y gira en torno a este producto, destinando así, una fuente de ingresos impresionante que da vida a un imperio económico y por supuesto que lo mantiene de pie. La existencia de una gran diversidad de géneros y mercados genera una amplia gama de posibilidades puesto que siempre habrá alguien a quien le agrade un determinado tema.

Como se puede ver, la creatividad para impulsar e introducir al mercado un nuevo título depende de la cantidad de valores que un personaje puede tener.

Por ejemplo, en *Bishoujo Senshi Sailor Moon*, los amigos, la familia de Usagi y compañía son quienes marcan la inocencia de las jóvenes contrastando el salvajismo que se llega a presentar en la serie cuando están en batalla. A pesar de estar en constante peligro, son una representación de apoyo moral que necesitan las *Sailor Senshi* -después de todo es por sus seres queridos que toman su responsabilidad para un futuro tranquilo y feliz-. A pesar de estar en distintos niveles -padres, amigos, compañeros, etcétera- las *Sailor Senshi* marcan una clara diferencia por el hecho de que estas últimas son quienes los protegen.

En la serie van dejando sola a la protagonista hasta que Usagi se da cuenta que la soledad no es tan buena como ella siempre pensó. Parece que tanto familia y amigos marcan la necesidad del hombre de tener a alguien con quién estar y confiar.

De hecho, un concepto muy presente -y marcado al final de la historia- es la soledad. Cada *sailor* se encontraba sola por distintos motivos y ese vacío siempre se ve reflejado por el comportamiento que ellas tienen y el cómo son vistas a través de los ojos de los que les rodean hasta que conocen a Usagi y ella les comienza a cambiar la vida.

La búsqueda que tienen las amigas y enemigos de Usagi -ellas, el querer ser parte de un grupo y aceptadas por la sociedad y el lado oscuro, el querer ser dueños del universo es, después de todo, su objeto de deseo, y por lo tanto les hará felices- este factor es latente, nunca se niega el valor que posee la soledad como un sentimiento que si a la vez hace crecer y madurar también es dolor y sufrimiento;



cuestiones que al final hacen de este manga una forma de reflexión sobre la necesidad de estar al lado de otras personas que lo complementen.

Y este complemento se presenta con la amistad que se va reflejando al ir conociendo a cada sailor y su necesidad de estar al lado de alguien que las valore por sus dones. Además, este grupo se va haciendo más grande y completo porque a pesar de las diferentes personalidades logran hacer un buen equipo.

Este concepto –amistad– presente en **BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON** está formado a través de valores como hermandad, respeto y unión. Se manifiesta al final cuando todas vuelven a reunirse y se despiden la alegría en el ambiente oscuro y triste que se presenta en el manga.

El último sentimiento que se expresa es el del amor –apegado al de amistad–, tanto de pareja como fraternal. Usagi comprende que el motor que impulsa a todo ser para hacer las cosas es el amor.

Felicidad, hermandad, inocencia, los sueños, la esperanza; van de la mano con estos tres grandes sentimientos. Después de todo si hay soledad hay la necesidad de estar con alguien y amarlo, si hay un sueño por lograr hay una esperanza por realizar.

Cada personaje tiene una función dentro del mensaje que desea transmitir la autora; **BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON**, a pesar de ser un manga shoujo, transmite un concepto puro del significado de **QUERER VIVIR LA VIDA**.

Los valores que reúnen en general los personajes son la hermandad pues se ayudan entre ellos, la confianza que se tienen para lograr su cometido y la responsabilidad de proteger a los que aman.

Los elementos centrales en esta serie son los sentimientos son la tristeza y la ironía en que se ven envueltos cada personaje a un principio por lo que se refugian en la soledad .un sentimiento latente en toda la historia- y la alegría que obtienen sus protagonistas cuando logran encontrar a personas que les demuestran la importancia que tienen como seres humanos y de la capacidad de amar y ser amados.

conclusions





Parentemente, el lenguaje del comic se presenta en general en cualquiera de éstos, sin embargo, la forma en que se estructura para contar una historia es lo que identifica a cada uno de ellos.

Posiblemente una característica muy especial del manga es la exagerada expresividad con que un mangaka dibuja a los personajes otorgándole así, vida propia —que llegue a empatar al lector con lo que vive sus personajes—.

Pero también es cierto que no se puede determinar en la historia del manga una “edad de oro” puesto que las nuevas generaciones de autores, escritores y dibujantes deben creer que dejarán una huella después de un tiempo a pesar de que hay autores que han marcado definitivamente la creación, valorización y desarrollo de este producto desde hace mucho.

A lo largo de esta investigación se ha podido ver cómo el manga tiene características que lo hacen diferente del comic americano, el tebeo español o la historieta latinoamericana. Sin embargo, ha sido su técnica que se ha comenzado a copiar para los anteriores productos mencionados.

Los comics americanos comienzan a tener una muy marcada influencia debido a su concepto como producto. A pesar de que su estructura es casi similar a la del comic es el uso de elementos de éste el que lo diferencia puesto que de acuerdo a lo que se quiere expresar es la presentación que se le da.

Son realmente pequeñas las diferencias entre el arte del manga y el comic del resto del mundo: uso de tramas, blanco y negro, formato pequeño, 200 páginas por tomo, géneros mucho más minuciosos para cada tipo de lector. A pesar de estos detalles gráficos no se comparan al efecto que tienen sobre sus lectores, como el durar más de diez años en venta de un sólo personaje — puesto que (como se vio en su historia), los personajes van creciendo y conforme viven sus aventuras, también cambian y evolucionan hasta encontrar el sentido de la vida sin tener que estar renovando su imagen a cada rato como suele suceder con los superhéroes americanos—, el hacer un velorio para uno de éstos, el lanzamiento de animaciones, videojuegos, juguetes, c.d's, ovas, en fin.

Es esto lo que hace que el manga se diferencie del comic: su uso como medio de comunicación entre autor—lector, no es sólo mercadotecnia, es el apoyo de miles de personas que se entregan a un personaje determinado y que llega a ser parte de su vida.

Este fenómeno no se ve con los superhéroes americanos, europeos o latinoamericanos. Sin embargo, hay que reconocer que en general muchos personajes —de cualquier país— llegan a convertirse en íconos representativos de una nación cuyo nivel se proyecta mundialmente puesto que finalmente el comic —ya sea americano, japonés, español, mexicano, o de cualquier parte del mundo— forman parte de una sociedad global, cuyo objetivo es proyectar la imaginación y visión de cada país plasmado en hojas de papel.

El hecho es que se ha visto que el manga no es sólo sexo y violencia, también hay amor, aventura, romance, muerte, tragedia, alegría, tristeza; en fin, una mezcla de sentimientos.

A nivel icnológico —el cuál siempre está presente— no puede transmitir una no—ideología ya que, si bien es conocido, Japón quedó marcado por la violencia que sufrió en décadas pasadas y que actualmente trata de no volver a repetir esa tragedia de su historia. El manga ha ocupado para este país —y comienza a serlo a nivel mundial— un comunicado de paz y armonía cuya violencia solamente sea plasmada en dibujos y no en nuestra realidad.

Debido a su gran trayectoria cada vez se ha prestado para ser un reflejo de una sociedad que ha ido aprendiendo de sus errores; los visualiza y plasma —al igual que sus frustraciones, éxitos, miedos y privilegios— para nunca olvidar. Es por esta razón que la profesión del mangaka se considera todo un arte que se le reconoce.

Es precisamente que títulos como BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON son conductores de tal mensaje puesto que se resaltan valores y sentimientos a favor de la esperanza y los sueños de un mundo mejor.

Con lo anterior no se pretende cuestionar a otros géneros como el yakuza, dark, yaoi, shonen por mencionar algunos; son mercancía destinada abiertamente a todo el público pero es exactamente que se necesita balancear estos títulos con otros que resalten mucho más una ideología pacifista.

A través de todo el análisis aplicado; la narrativa, los gráficos y su modo de presentarlos —en parte novedosos—, el manga BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON reproduce los componentes esenciales en cuanto a relato, repertorio de los personajes y referencias contextuales del género shoujo.

Los elementos que componen el manga de Sailor Moon son visualmente atractivos, es decir, las viñetas se presentan de forma —en su mayoría— de trapecio debido a la constante acción en que se desarrolla la historia, además de ofrecer en esta presentación una simetría y una composición más estética en las páginas. Se encuentran adornadas con marcos más elaborados como puntos de referencia para la narración y enfatizar el dibujo.

Se presentan en un eje vertical para contar la historia, hay que mencionar que este manga presenta una narración no lineal ya que comienza con puntos climáticos y a mitad de la historia se presenta el origen de las acciones con flashbacks tramando así una aventura más compleja.

Este punto es una característica muy especial del manga ya que se está acostumbrado a una historia que comienza con la introducción de lo que ha de suceder pero la narrativa del manga es un poco más compleja para así explotar mejor los recursos con los que cuenta el autor.

La cantidad de viñetas por página es menor que la de un comic —debido a la importancia que el mangaka le da a los detalles estéticos—; así como el uso decorativo para los bocadillos —que no existe en sus homólogos—.

Otro punto es el detalle de acciones —cuadro por cuadro— que lleva a cabo un personaje y los presentan implícitamente de ahí también la necesidad de una mayor cantidad de páginas para contar un historia debido a que los protagonistas están bien definidos tanto física como psicológicamente.

Lo fundamental en este título —como resultado del análisis— fue encontrar el uso de los valores sobre adversidades como la amistad y la esperanza ante la soledad; es decir, el mensaje a enviar está enfocado a superar este aislamiento en el que el humano en ocasiones entra y difícilmente sale sin la ayuda de un amigo.

Los personajes están elaborados con sentimientos no acartonados, es decir, cuyas acciones se justifican con valores. Jóvenes estudiantes de secundaria cuyo estilo de vida aparentemente es normal ya que sólo se ocupan de ir a clases, de sus deberes y amistades. Por otra parte, el rol que toman como heroínas es una gran responsabilidad para unas adolescentes que deben aprender a tomar fuertes decisiones y madurar mucho más rápido que el resto de sus compañeros.

Físicamente, el estilo del manga hacen ver a las jóvenes altas y delgadas, ya sean rubias, morenas y trigueñas o jugar con colores en el cabello que en la realidad se consideran excéntricos como el azul, rosa o verde con cierto toque sexy para llamar la atención del lector pero sin perder la inocencia.

BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON al ser un manga shoujo presenta por ejemplo en su estructura determinadas viñetas y bocadillos muy decorados que marcan una acción de suma importancia. El lenguaje es muy suave, el uso de palabras como matar se sustituyen con destruir o eliminar pero no deja de transmitir la misma intensidad pues se compensa con las acciones —para qué emplear un lenguaje brusco si la imagen lo puede demostrar—.

El uso de onomatopeya parece que es limitado con respecto a representar sonidos de destrucción y explosión, sólo los presentan con **BOOM!**, **DROW!** Y **DOMM!** —claro en uso excesivo—, los paisajes detallados —punto que es a favor, pues actualmente se ha perdido en el comic americano ese detalle— son frecuentes y bien manejados.

En este caso, los elementos temático —magical girls—, estilístico y el lenguaje utilizado sirven para confirmar el verosímil ideológico del manga shoujo.

Finalmente al ser un manga shoujo de este género, la fórmula se basa en que todo se puede hacer con sólo creer en la fuerza del amor y los sueños —algo cursi pero que si se sabe emplear como en este manga se pueden lograr grandes efectos e historia—.

Con respecto a la adaptación que se realizó, está basada en la estructura del manga **BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON**: viñetas rectangulares para la narración en general; de trapecio para marcar acciones —peleas, ataques, transformaciones—; uso de diferentes planos —sin llegar al general y panorámico puesto que en la historia no se requería— encuadre y simetría

variadas; el empleo de viñetas elaborados con moños, corazones, flores o detalles; para presentar un momento climático o de risa; el tramado y sombreado que se requiere —sin exagerarlo—.

No hay adaptación de culturas en ambos episodios debido a que está enfocado a una propuesta que es simplemente independiente y se consideró que era mejor tomar en cuenta más el desenvolvimiento de personajes en cuanto a su forma de ser que en el lugar donde viven; finalmente lo que caracteriza al shoujo manga con las magical girls es que ellas se desenvuelven en los barrios de Japón por la noche.

También se debe a que es un manga por lo que es lógico que si se esté tratando de seguir una estructura ya establecida no se tiene por qué modificar ya que entonces se estaría siguiendo un parámetro americano y no japonés; es decir, los superhéroes americanos por lo regular pelean ya sea de día o noche puesto que “hay que proteger al mundo”; las magical girls viven su vida normal ya que son de día tímidas, inocentes y desprotegidas pero al caer la noche deben proteger al planeta de demonios y enemigos que acechan la paz mundial, pues como —es costumbre en Japón— todo el mundo duerme y las actividades ya se suspendieron deben transformarse en poderosas guerreras y vivir aventuras antes del amanecer.

Los personajes son estilizados, siguiendo la línea de estética del manga: ojos grandes y expresivos, figuras delgadas y jóvenes. La extravagancia radica en el color de cabello de la protagonista: rosa.

Debido a que es una introducción de una historia deja muchas incógnitas pero se puede saber que la protagonista es inquieta, perspicaz e inteligente. Los personajes co protagonistas —Hera y Mirna— están más enfocadas a lo que es responsabilidad y en cierto punto se puede decir madurez. Este punto se debe a que le otorgan un balance al ímpetu de Kara tan eufórico e irresponsable.

Por último es sólo querer encontrar un título que a uno le agrada para cambiar de opinión; hay miles de ejemplares —no sólo de origen japonés—. Yo lo encontré hace mucho tiempo con *BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON* y realmente me cambió la forma de ver los comics, acercarme a un nuevo mundo de posibilidades y sobre todo de mi vida.

Por tal motivo, el manga —y comic en general— puede reclamar su lugar de ejemplaridad, como uno de los temas a estudiar más complejos de significaciones que caracteriza a los “modernos lenguajes de comunicación masiva”.

bibliografía

- ☾ ACEBEDO, Juan. Para hacer historietas. Edit. Popular. Madrid. 1981.
- ☿ ARIZMENDI, Milagros. El comic. Edit. Planeta S.A. Barcelona. 1975.
- ♀ BARBIERI, John. El comic japonés. Edit. Marvel Comics. New York. 1993.
- ♂ BARTHES, Roland. Mitologías. Edit. Siglo XXI. México. 1980.
- ☿ BARTHES, Roland. Retórica de la imagen —Ensayos críticos—. Edit. Six Barral. Barcelona. 1973.
- ♠ BARTHES, Roland. La aventura semiológica. Edit. Piados Comunicación. España, 1990.
- ☾ BAUR, Elizabeth K. La historieta; una experiencia didáctica. Edit. Nueva Imagen. México. 1978.
- ⌘ BERISTÁIN, Helena. Diccionario de retórica y poética. Edit. Porrúa. México. 2000.
- ♣ COMA, Javier. Del gato Félix al gato Fritz; historia de los comics. Edit. Gustavo Gili S. A. Barcelona. 1979.
- ♣ COMA, Javier. Los comics, un arte del siglo XX. Ediciones Guadarrama S. A. Barcelona. 1977.
- ♂ DAHRENDORF, M. Criterios para el análisis del comic. Edit. Norma. España. 1973.
- ♥ ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas. Edit. Lumen. Barcelona. 1977.
- ☾ ECO, Umberto. Semiología de los mensajes visuales —Análisis de las imágenes—. Edit. Tiempo Contemporáneo SRL. Buenos Aires. 1972.
- ☿ GRAVETT, Paul. Shoujo Manga. Edit. Norma. España. 1991.
- ♀ GROENSTEEN, Thierry. L'es Universe des mangas. Edit. Casterman. Francia. 1991.
- ♂ GUBERN, Román. Comics. Edit. Planeta S. A. Barcelona. 1973.
- ☿ GUBERN, Román. El lenguaje de los comics. Ediciones Península S. A. Barcelona. 1972.
- ♠ GUBERN, Román. Mensajes icónicos de la cultura de masas. Edit. Lumen. Barcelona. 1974.
- ⌘ HORN, Maurice. The world Encyclopedia of comic. Edit. Chelsea House Publishers. New York. 1976.
- ♣ ISHIKO, Jun. Historia del manga japonés. Edit. Kodansha. Tokio. 1990.
- ♂ KÜLER, Hans. Literatura y consumismo. Edit. Stuttgart. Italia—España. 1971.
- ♥ LAIGLESIA, Juan Antonio de. El arte de la historieta. Edit. Doncel. Madrid. 1964.
- ☾ LEE, Stan. Marvel's styles. Edit. Marvel Comics. New York. 1995.
- ☿ LORAS, F. El mundo del comic —Lenguaje de la imagen: el cartel, comic, cine, TV—. Edit. Enigma. Valencia. 1976.
- ♀ MANACORDA de Rosetti, Mabel V. La comunicación integral: la historieta. Edit. Kapelusz S. A. Buenos Aires. 1976.
- ♂ MC Carthy, Helen. Manga. Edit. Love Culture. España. 1991.
- ☿ MC Carthy, Helen. Una introducción al yakusa. Edit. El Beso. Barcelona. 1995.
- ♠ METKEN, G. Comics. Edit. Frankfurt. New York. 1970.
- ⌘ MUÑOZ Zielinski, Manuel. El diseño del comic. Ediciones de la Universidad Complutense—Norma. Madrid. 1982.

- Ψ OSHIRO, Yoshitake. *Mitos y realidades del manga*. Edit. Kodansha. Tokio. 1995.
- ♥ PANOFKY, Erwin. *El significado en las Artes Visuales*. Alianza Editorial. Madrid. 19945.
- ∩ RAMÍREZ Dominguez, Juan Antonio. *El "comic" femenino en España. Arte sub y anulación*. Edit. Cuadernos para el Diálogo S. A. Madrid. 1975.
- Ⓒ RIERA, Jorge. *Videoguía manga*. Edit. Midons. España. 1996.
- ⚡ RODRÍGUEZ Diéguez, José Luis. *El comic y su utilización didáctica*. Edit. Gustav Gili S. A. Barcelona. 1988.
- ♀ RODRÍGUEZ Diéguez, José Luis. *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. Edit. Gustavo Gili S. A. Barcelona. 1977.
- ♂ SCHOODT, Frederick. *Manga Manga The world of japanese comics*. Edit. Kodansha. Tokio. 1983.
- ㊦ TAKEUCHI, Naoko. *Bishoujo Senshi Sailor Moon —art book—* Vol. I-IV. Edit. Kodansha. Tokio. 1992-1997.
- ♯ TAKEUCHI, Naoko. *Bishoujo Senshi Sailor Moon —Tomos I al 18—*. Edit. Kodansha. Tokio. 1992-1997.
- ⌘ TAKEUCHI, Naoko—Osa P. *Oficial fan guest book Sailor Moon*, Num. 1-10. Edit. Kodansha. Tokio. 1992-1997.
- Ⓔ WATTERSON, Bill. *Calvin y Hobbes 2*. Edit. Promexa. D.F. 1997

multimedia

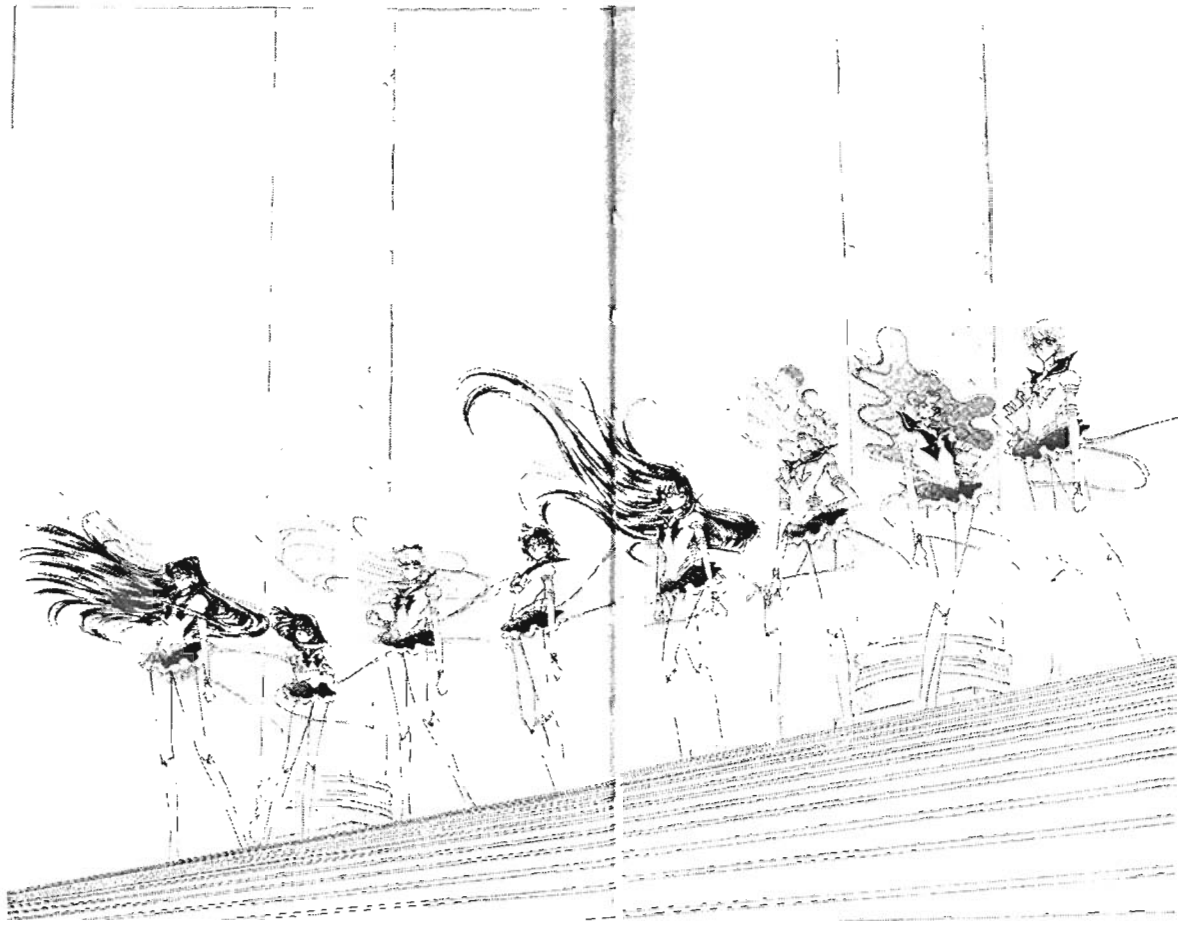
- Ψ CD Multimedia: *Bishoujo Senshi Sailor Moon, manga version*. Kodansha PC International. 1998.

18 - EL CAOS GALÁCTICO



STARS 8. CAPÍTULO 50



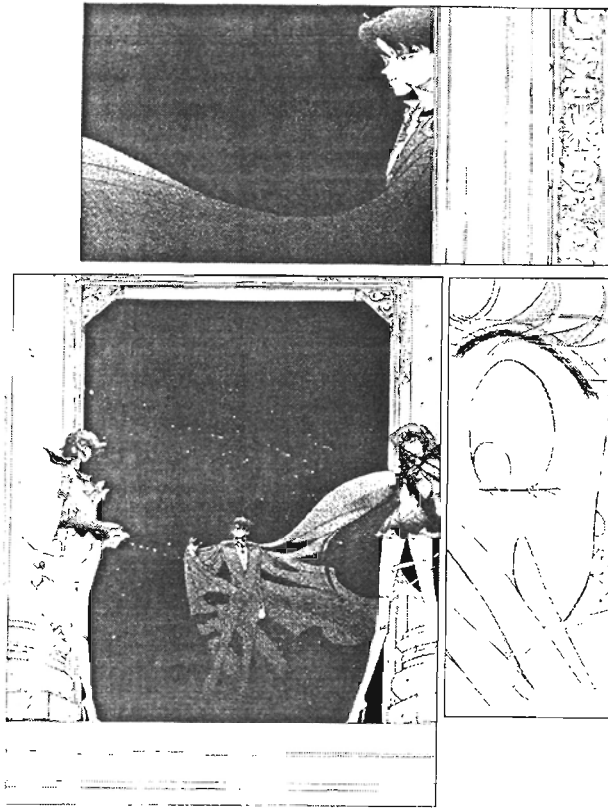


Dos páginas que forman una viñeta completa.
Eje horizontal.
Plano panorámico.
Ángulo apajo.
Enquadre frontal inclinado.
Composición simétrica.



<p>USAGI: ¡Venus!</p> <p>Vñeta de trapecio con eje vertical en primerísimo plano, sin ángulo con encuadre al lado izquierdo con una composición asimétrica y bocadillo eléctrico.</p>	<p>USAGI: ¡Mercury Mars!</p> <p>Vñeta de trapecio, eje vertical en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal con una composición asimétrica y bocadillo eléctrico.</p>	<p>Vñeta de trapecio, eje vertical en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre lado izquierdo con una composición asimétrica y bocadillo eléctrico.</p>
<p>USAGI: ¡Uranus!</p> <p>Vñeta rectangular, con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo con encuadre al lado izquierdo con una composición asimétrica y bocadillo eléctrico.</p>	<p>USAGI: ¡Neptune!</p> <p>Vñeta de trapecio, con eje horizontal en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, una composición asimétrica y bocadillo eléctrico.</p>	
<p>USAGI: ¡Jupiter!</p> <p>Vñeta de trapecio, con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo abajo con encuadre al lado izquierdo, una composición asimétrica y bocadillo eléctrico.</p>	<p>USAGI: ¡Plut!</p> <p>Vñeta de trapecio, con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo abajo con encuadre al lado izquierdo, una composición asimétrica y un bocadillo eléctrico.</p>	<p>USAGI: ¡Saturn!</p> <p>Vñeta de trapecio, eje horizontal sin ángulo vertical en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre lado izquierdo con una composición asimétrica y bocadillo eléctrico.</p>

<p>USAGI: ¡las chicas!</p> <p>Vñeta de trapecio, eje horizontal en primer plano, sin ángulo y encuadre a lado izquierdo con una composición asimétrica y bocadillo eléctrico.</p>		
<p>CHIBIMOON: !!</p> <p>Vñeta de trapecio, con eje vertical en primer plano, sin ángulo y encuadre izquierdo, una composición asimétrica y bocadillo eléctrico.</p>	<p>CHIBI:CHIBI: !!</p> <p>Vñeta de trapecio con eje vertical en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre al lado izquierdo, una composición asimétrica y bocadillo eléctrico.</p>	<p>Vñeta de trapecio, con eje vertical en plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal y una composición simétrica.</p>
<p>CHIBI:CHIBI: ¡Los brazaletes de Galaxia!</p> <p>Vñeta rectangular, eje horizontal en primerísimo plano, sin ángulo encuadre frontal, con una composición simétrica y bocadillo eléctrico.</p>		
<p>ONOMATOPEYA: WOOSH</p> <p>Vñeta rectangular, eje horizontal en plano medio, sin ángulo y encuadre de perfil izquierdo con una composición asimétrica.</p>		



Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo y encuadre lado izquierdo con una composición asimétrica.

ONOMATOPEYA: BAM.

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano general, ángulo abajo y encuadre frontal con una composición simétrica.

Viñeta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal con una composición simétrica.



USAGI (Tuxedo Namer) Mamoru: Viñeta de trapecio con eje vertical, en plano americano, ángulo abajo y encuadre lado derecho con una composición simétrica y bocadillo normal.

CHIBI:CHIBI (Sailor Moon): Viñeta de trapecio con eje vertical, en plano medio, sin ángulo y encuadre derecho con una composición simétrica y bocadillo eléctrico.

ONOMATOPEYA: BOM
Viñeta de trapecio con eje horizontal, en plano medio, ángulo arriba y encuadre derecho con una composición asimétrica.

CHIBI:MOON (Sailor Moon): Viñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo abajo, encuadre frontal, bocadillo eléctrico.

USAGI (Mamoru), ¡las chicas! Viñeta de trapecio con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo y encuadre derecho con una composición asimétrica y bocadillo normal.

MAMORU (Sailor Moon): Viñeta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo abajo y encuadre frontal con una composición simétrica y bocadillo normal.

MAMORU: Mata... ¡y arrebatáale el cristal de plata!
Viñeta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, ángulo abajo y encuadre frontal con una composición simétrica y bocadillo normal.



MERCURY/MARS
S, pero antes... ¡Luchemos!
ONOMATOPEYA WOOSH
Viñeta de trapecio con eje vertical, en composición asimétrica, ángulo abajo y encuadre frontal.

USAGI se encuentra en ángulo inclinado y encuadre frontal

Hay dos planos: Usagi en primerísimo plano y MERCURY y MARS en plano medio

MERCURY: ¡Rapsodia acuática de Mercurio!
ONOMATOPEYA BAAA
Viñeta de trapecio con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo y encuadre derecho, con una composición simétrica y bocadillo eléctrico

MARS: ¡Siete de Marte!
ONOMATOPEYA BAA
Viñeta de trapecio con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo y encuadre frontal con una composición asimétrica y bocadillo eléctrico.



ONOMATOPEYA WISH
Viñeta de trapecio con eje vertical, en primer plano, sin ángulo y encuadre derecho

ASTERIODS: ¡Kyaan!
Viñeta de trapecio con eje horizontal, en plano general, ángulo abajo y encuadre a espaldas con composición asimétrica.

CHIBIMOOH: ¡Ceres, Palas, Juno, Vesta!
ONOMATOPEYA KLAM

Viñeta de trapecio con eje horizontal, en primerísimo plano -CHIBIMOOH- y en plano general -ASTERIODS-, ángulo arriba y encuadre frontal y bocadillo eléctrico y composición asimétrica.

USAGI: ¡Las están manipulando!

Viñeta de trapecio con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal con una composición simétrica y bocadillo eléctrico.

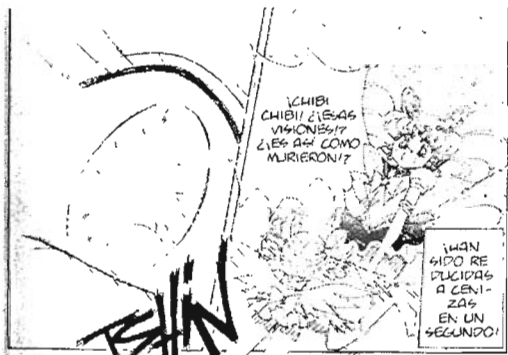
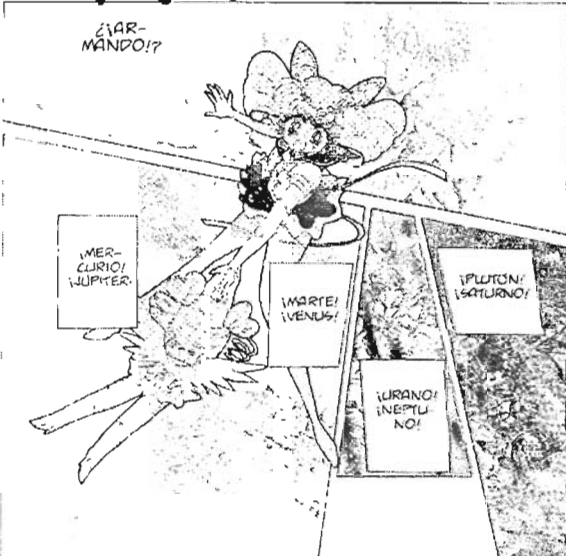
CHIBIMOOH:

¡Sailor Moon!
Viñeta de trapecio con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo y encuadre a espaldas y una composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

CHIBIMOOH: ¡Están bajo la influencia de los brazaletes no son ellas!
Viñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal y una composición asimétrica y bocadillo eléctrico

ONOMATOPEYA: KSHA

Viñeta de trapecio con eje vertical, primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal con una composición asimétrica.



CHIBIMOOO: ¿Chibi o? ONOMATOPEYA: WOOP WOOP

Vñeta de trapecio con eje vertical, en plano americano, ángulo arriba con encuadre frontal y composición simétrica.

ONOMATOPEYA: KEEEP

Vñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo arriba y encuadre frontal y composición simétrica

CHIBIMOOO: ¿Qué? Vñeta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo arriba y encuadre frontal con proporción simétrica

ONOMATOPEYA: TSHIN

Vñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo arriba con encuadre frontal y composición simétrica.

CHIBIMOOO: ¡Chibi! ¿esas visiones?, ¿es así como murieron? ¡Han sido reducidos a cenizas en segundos! Vñeta de trapecio con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo con encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

CHIBIMOOO: ¿Mamoru? Vñeta de trapecio con eje horizontal, en plano americano, ángulo abajo con encuadre frontal, composición asimétrica y sin bocadillo.

CHIBIMOOO: ¡Mercury, Jupiter! ¡Mars, Venus!

Vñeta de trapecio con eje vertical, en plano general, ángulo arriba y encuadre frontal, composición asimétrica y cartel.

CHIBIMOOO: ¡Uranus, Neptune!

Vñeta de trapecio con eje vertical, en plano americano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y cartel.

CHIBIMOOO: ¡Júpiter, Saturn!

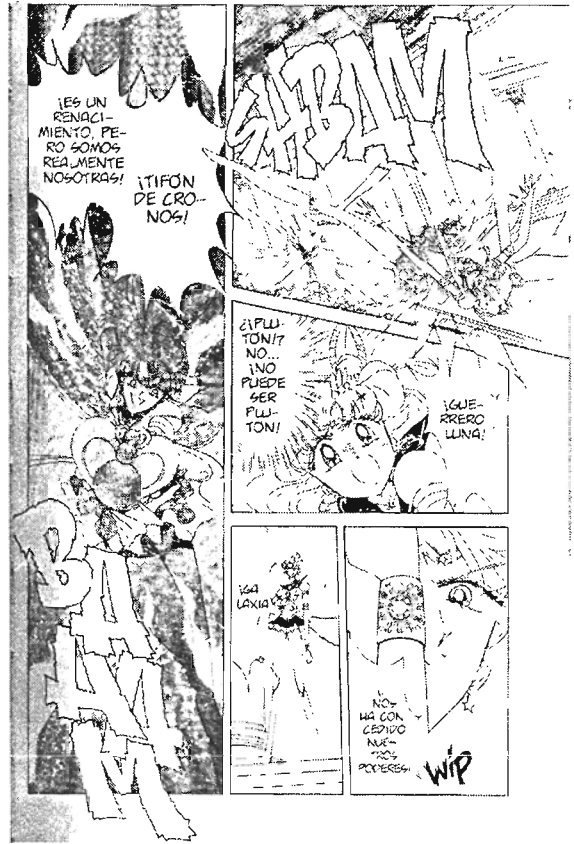
Vñeta de trapecio con eje vertical, en plano americano, ángulo abajo y encuadre derecho, composición asimétrica y cartel.

JUPITER: ¡Anara me toca a mí!

Vñeta rectangular con eje vertical, ángulo abajo y encuadre derecho, en primerísimo plano, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

JUPITER: ¡Revolución de hojas de roble de Jupiter! ONOMATOPEYA: BAAAA

Vñeta rectangular con eje vertical, en plano medio ángulo abajo y encuadre derecho, composición simétrica y bocadillo eléctrico.



ONOMATOPEYA DAAAAM

Víñeta de trapecio con eje horizontal, plano general, ángulo abajo y encuadre frontal, composición asimétrica.

Usagi: se encuentra en primer plano

CHIBIMOON: ¡Sailor Moon!
ONOMATOPEYA: DOOW.

Víñeta de trapecio con eje horizontal, plano medio, sin ángulo y encuadre de lado izquierdo, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

CHIBIMOON: ¡Son nuestras enemigas! ¡Son clones creadas por Sailor Galaxia!

Víñeta de trapecio con eje horizontal, primer plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

USAGI: ¿Nuestras enemigas? ¡No! ¡Esos ataques! ¡Ese poder! ¡Son ellas! ¡Están vivas!

Víñeta de trapecio con eje horizontal, plano medio, ángulo arriba y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

PLUT: ¡SI! ¡Somos nosotras!

Víñeta de trapecio con eje vertical y bocadillo normal.

PLUT: Es un renacimiento pero somos realmente nosotras! ¡Idón de cronos!
ONOMATOPEYA: SHBAM.

Víñeta rectangular con eje horizontal, plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

ONOMATOPEYA SHBAM

Víñeta de trapecio con eje horizontal, plano general, ángulo inclinado y encuadre frontal, composición asimétrica.

Usagi: se encuentra en plano medio, vertical, plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico

CHIBIMOON: ¡Plut! no ¡No puede ser Plut! ¡Sailor Moon!

Víñeta de trapecio con eje horizontal, primer plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

URANUS: ¡Galaxia!

Víñeta rectangular con eje vertical, plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal y bocadillo eléctrico

URANUS: ...¡Nos ha concedido nuestros poderes!
ONOMATOPEYA: WIP

Víñeta rectangular con eje vertical, primerísimo plano, ángulo inclinado y encuadre asimétrica y bocadillo eléctrico.



URANUS: ¡Turbulencias espaciales galácticas!
ONOMATOPEYA: WOO BOOM.

Viljeta rectangular con eje horizontal, plano medio, ángulo abajo con encuadre frontal, composición asimétrica y bocanillo eléctrico.

CHIBIMOOH: ¡Yaaaan!
USAGI: ¡Sailor Chibimoon!
ONOMATOPEYA: BA AAA

Viljeta de trapecio en eje vertical, plano medio, sin ángulo y encuadre inclinado, composición asimétrica y bocanillo eléctrico

ONOMATOPEYA: DOM

Viljeta de trapecio con eje vertical, primer plano, sin ángulo y encuadre derecho, composición asimétrica y bocanillo eléctrico

CHIBIMOOH: ¡Galaxia redujo sus cuerpos a polvo!
ONOMATOPEYA: DOM.

Viljeta de trapecio con eje vertical, primer plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocanillo eléctrico

USAGI: ¡Pero mira, están ahí...! ¡... Frente a nosotras...!
¡...Vivas...! ¡¡Combatíendonos!!

Viljeta rectangular con eje horizontal, plano general, ángulo abajo y encuadre 3/4 frontal, composición simétrica y bocanillo eléctrico.

CHIBIMOOH: ¡Esos no son sus verdaderos poderes! Galaxia las ha resucitado...! ¡...Para matarte!!

Viljeta libre (las viljetas que le rodean marcan su perímetro en la página) con eje vertical, primer plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición asimétrica y bocanillo eléctrico.

SATURN: ¡Tomo el relev!

Viljeta rectangular con eje vertical, plano americano, sin ángulo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocanillo normal.

ONOMATOPEYA: SHHH

Viljeta rectangular con eje vertical, primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición asimétrica



<p>SATURN: ¡Espada galáctica! ONOMATOPEYA: BAAAAM</p> <p>Víñeta de trapecio en eje horizontal, plano medio, ángulo abajo y encuadre de lado derecho, composición asimétrica y bocadillo eléctrico</p>	<p>CHIBIMON: ¡Saturn!</p> <p>Víñeta de trapecio con eje vertical, primerísimo plano, ángulo arriba, encuadre frontal.</p>
---	---

<p>NEPTUNE: ¡A mi fillo de agua sinfónico galáctico! ONOMATOPEYA: WAAAAAM</p> <p>Víñeta de trapecio con eje horizontal, plano americano, ángulo abajo con encuadre a 3/4 lado izquierdo, composición asimétrica y bocadillo eléctrico, composición simétrica y bocadillo eléctrico</p>	<p>ONOMATOPEYA: BAAAAM</p> <p>Víñeta de trapecio con eje horizontal, primer plano, ángulo arriba y encuadre a espaldas con proporción asimétrica.</p>	<p>ONOMATOPEYA BROOAM</p> <p>Víñeta de trapecio con eje horizontal, primer plano, ángulo arriba y encuadre lado derecho y proporción simétrica.</p>
--	---	---

ONOMATOPEYA: DOOOOOO

Víñeta rectangular con eje vertical, plano general, ángulo arriba y encuadre frontal.

SATURN y MAMORU

Víñeta rectangular con eje vertical, ángulo arriba y encuadre frontal, composición asimétrica, encuadre frontal, primerísimo plano

NEPTUNE: Esas chicas están dispuestas a dar mucha guerra... ¡Peor para ellas!

Víñeta rectangular con eje vertical, primerísimo plano, sin ángulo, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

¡SAG: ¡No! ¡Esa fuerza... destructiva! ¡No puede ser Neptune!

Víñeta de trapecio con eje horizontal, plano general, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y cartel.

ONOMATOPEYA: BAAAAM

Víñeta de trapecio con eje horizontal, primer plano, ángulo abajo, encuadre frontal y composición simétrica



P.L.T.: Órbita granular.
SATURN: Espada de silencio / Cañon galáctico.

ONOMATOPEYA: DOOOW BAA

Villeta de trapecio con eje horizontal, plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

USAGI: Chibibibi!
ONOMATOPEYA: KAMI.

Villeta de trapecio con eje vertical, plano general, ángulo arriba, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

ONOMATOPEYA: WOODS!!

USAGI: !!
ONOMATOPEYA: BAAA

Villeta de trapecio con eje vertical, plano medio, ángulo arriba, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.



VENUS: Cadena de amor de Venus / efecto de hechizo galáctico!

ONOMATOPEYA: BAA BAADOOOW.

Villeta libre. Las otras villetas marcan su perímetro con eje vertical, plano medio, ángulo abajo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

Villeta de trapecio con eje horizontal, primer plano, ángulo arriba y encuadre frontal.

Villeta de trapecio con eje horizontal y composición simétrica.

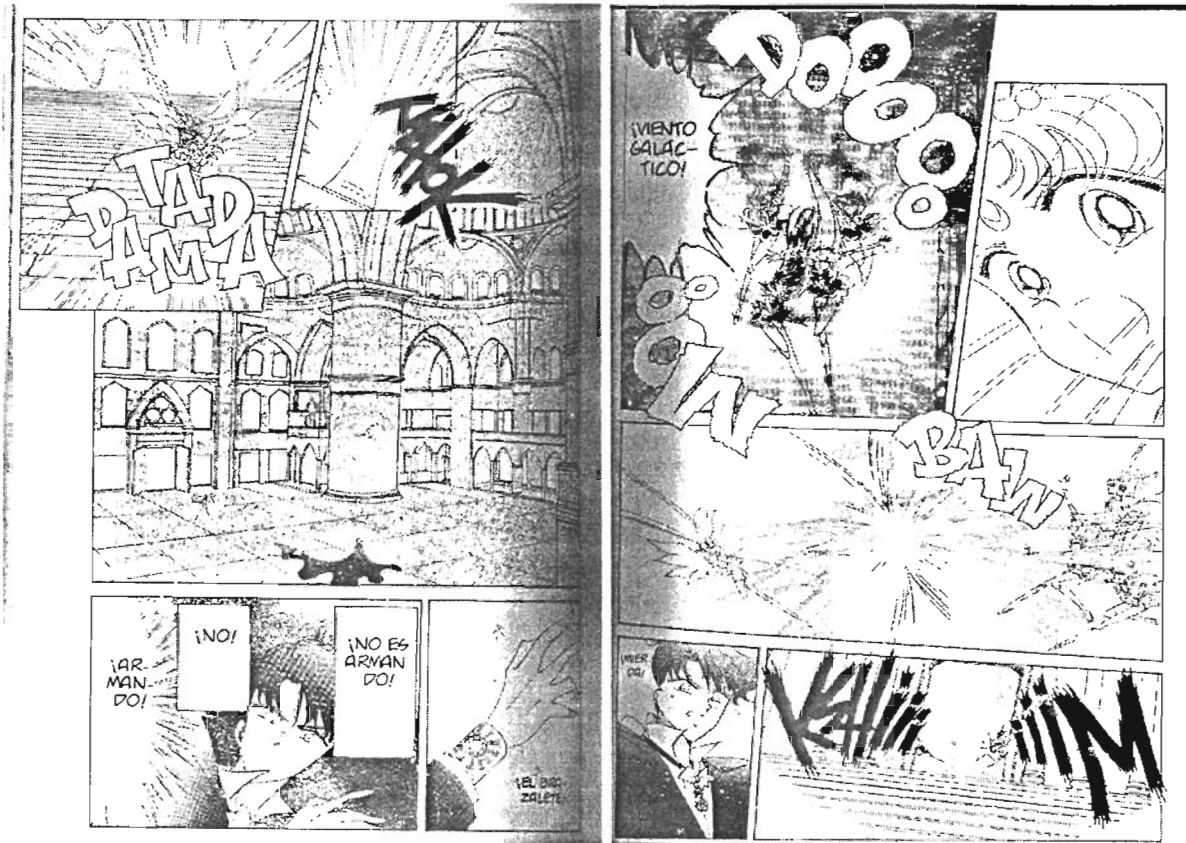
ONOMATOPEYA: KAW.

Villeta de trapecio con eje vertical, plano general, ángulo arriba, encuadre lateral, densidad y composición simétrica.

MAMORU: Ivay!

Villeta de trapecio con eje horizontal, primer plano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

Villeta de trapecio con eje vertical, plano general, ángulo abajo, encuadre de espalda y composición simétrica.



ONCOMATOPEYA: TADAMA.
 Viñeta de trapecio con eje vertical, plano general, ángulo arriba, encuadre frontal y composición simétrica.

ONCOMATOPEYA: TS-DO.
 Viñeta de trapecio con eje vertical, primerísimo plano, sin ángulo, encuadre frontal y composición simétrica.

Viñeta libre con eje vertical, plano panorámico, ángulo arriba, encuadre a espaldas y composición simétrica.

SAILOR SENSUI: ¡Viento galáctico!
ONCOMATOPEYA: Doooo
 Viñeta de trapecio con eje vertical, plano general, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

Viñeta de trapecio con eje vertical, primerísimo plano, sin ángulo, encuadre a 3/4 lado izquierdo y composición asimétrica.

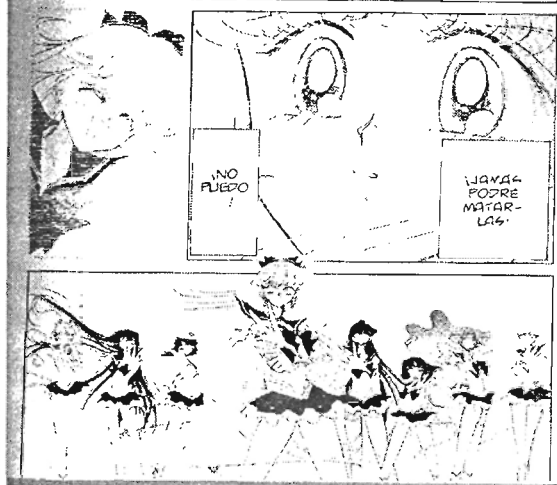
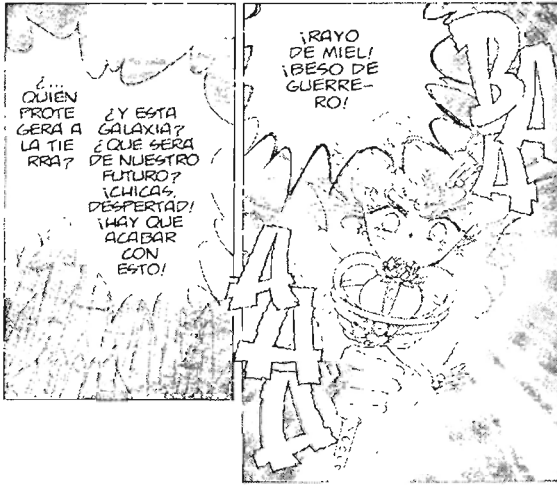
ONCOMATOPEYA: BAN.
 Viñeta de trapecio con eje horizontal, plano general, ángulo arriba, encuadre lado izquierdo y composición asimétrica.

USAGI: ¡Mamorú! ¡Mori! ¡Mori! ¡Mori! ¡Mori!
 Viñeta rectangular con eje horizontal, primer plano, ángulo abajo, encuadre 3/4 derecho, composición simétrica, bocadillo eléctrico y cartela.

USAGI: ¡El brazalete!
 Viñeta rectangular con eje horizontal, primerísimo plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica y sin bocadillo.

MAN'ORU: ¡Rayos!
 Viñeta de trapecio con eje vertical, plano americano, ángulo abajo, encuadre a 3/4 derecho, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

ONCOMATOPEYA: YSHIII IIM.
 Viñeta de trapecio con eje horizontal, plano general, ángulo abajo, encuadre frontal y composición simétrica.



CHIBIMOOD:
 Sailor Moon,
 ¡Sailor Asteroid!

Vineta de trapecio con eje vertical, plano medio, ángulo arriba, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico

CHIBIMOOD: ¡No puede ser!

Vineta de trapecio con eje vertical, plano medio, ángulo arriba, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico

CHIBIMOOD: ¡Si se matan entre ustedes...!

Vineta de trapecio con eje horizontal, plano general, ángulo abajo, encuadre a espaldas, composición asimétrica y bocadillo eléctrico

ONOMATOPEYA: TSHA

Vineta rectangular con eje vertical, primerísimo plano, en ángulo y encuadre a 3/4 derecho y composición asimétrica

ONOMATOPEYA: WOOVOO.
 VENUS: Entonces era este... ¡el famoso poder del cristal de la sailor que se venera en toda la galaxia? ¿Solo una suave brisa?

Vineta rectangular con eje vertical, plano americano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal

CHIBIMOOD: ¿... Quien protegerá a la Tierra? ¿Y esta galaxia? ¿Que será de nuestro futuro? ¡Chicas despiertad! ¡Hay que acabar con esto!

Vineta rectangular con eje vertical, plano medio, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico

USAGI: ¡Rayo de miel! ¡Beso de sailor!

ONOMATOPEYA: BAA AAA.

Vineta rectangular con eje vertical, plano americano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico

Vineta rectangular con eje vertical, plano americano, ángulo multiviso, encuadre eléctrico y composición simétrica

USAGI: ¡No puedo...! ¡Jamás podré matarlas!

Vineta rectangular con eje horizontal, primerísimo plano, en ángulo, encuadre lado izquierdo, composición simétrica y cartela

Vineta rectangular con eje horizontal, plano medio, ángulo abajo, encuadre frontal y composición simétrica



Saiyō Senji: ¡Ataque...! (...de los planetas galácticos!)
 Onomatopeya: SHIBAN.

Víñeta de trapecio con eje horizontal, plano general, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

Onomatopeya: BIM BIM.

Víñeta de trapecio con eje horizontal, plano medio, ángulo horizontal, encuadre lado izquierdo, composición asimétrica.

Víñeta libre con eje horizontal, plano medio, ángulo abajo, encuadre 3/4 lado izquierdo y composición simétrica.

Onomatopeya: POOOW.

Víñeta de trapecio con eje horizontal, en primer plano, ángulo inclinado, encuadre lado derecho y composición asimétrica.

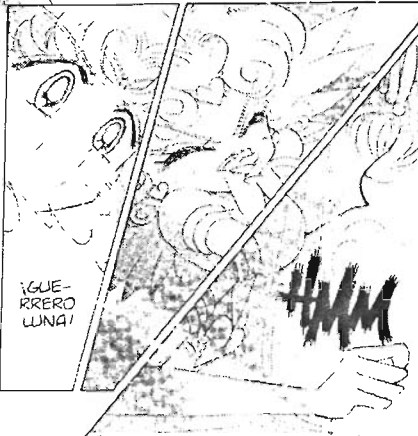
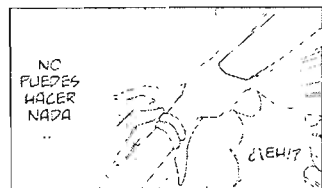
Víñeta de trapecio con eje vertical, en primer plano, sin ángulo, sin encuadre y composición asimétrica.

Onomatopeya: TAP.

Víñeta de trapecio con eje vertical, en primer plano, ángulo abajo, encuadre frontal y composición simétrica.

Memor: ¡Parece que te hemos cortado las alas! ¡Ja, ja, ja!

Víñeta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo arriba y encuadre 3/4 lado derecho, composición simétrica y bocadillo normal.



CHIBIMOOON: ¡SI no lo haces tu lo haré yo!

Vifleta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

CHIBIMOOON: ¡SI no nos deshacemos de ellas todo terminará aquí! ¡Jamás iremos hasta Galaxia HANI!

Vifleta rectangular con eje horizontal, en plano medio, ángulo abajo, encuadre frontal, composición asimétrica, cartela y bocadillo eléctrico.

CHIBICHIBI: Entonces... confía en ella.

Vifleta libre -las viñetas le marcan su perímetro- con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo, encuadre a espaldas, composición asimétrica y bocadillo normal.

Vifleta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo arriba, encuadre a espaldas y composición simétrica.

CHIBICHIBI: No puedes hacer nada.
CHIBIMOOON: ¡Eh!?

Vifleta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo, sin encuadre, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

CHIBICHIBI: ¡No te metas en esto...!

Vifleta rectangular con eje horizontal y bocadillo eléctrico.

CHIBICHIBI: ¡Es la pelea de Sailor Moon! HAN HAN...

Vifleta rectangular con eje vertical, en primer plano, ángulo arriba, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

CHIBICHIBI: Ha venido aquí para esto...
...Es su pelea...

Vifleta rectangular con eje vertical, en plano panorámico, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

MAMORU: ¡ahora...! ¡E golpe de gracia!

Vifleta rectangular con eje vertical, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica, bocadillo normal y en primer plano.

CHIBIMOOON: ¡Sailor Moon!

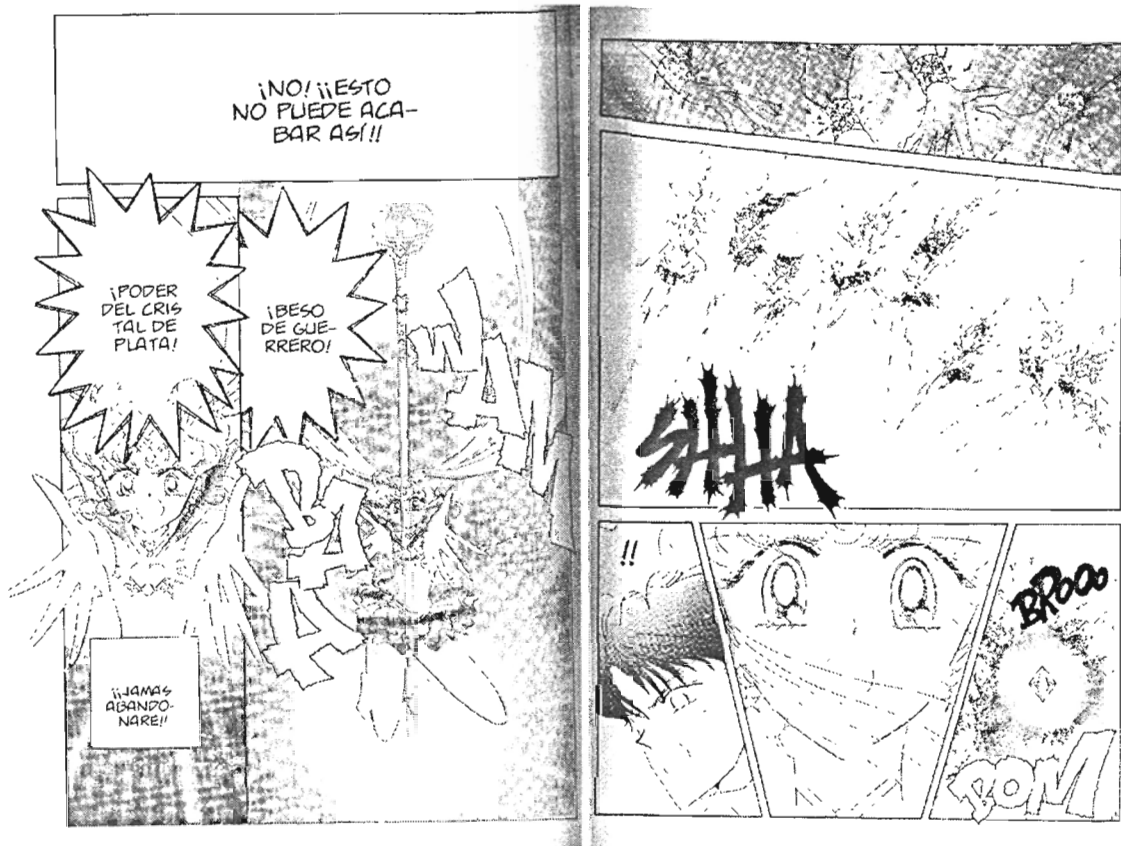
Vifleta de trapecio con eje vertical, en primer plano, ángulo abajo, encuadre derecho, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

CHIBIMOOON: ¡Sailor Moon!

Vifleta de trapecio con eje vertical, en primer plano, ángulo arriba, encuadre frontal y composición asimétrica.

OJOMATOPÉYA HANI!

Vifleta triangular con eje vertical, en primer plano, sin ángulo, encuadre lado derecho y composición simétrica.



USAGI: «¡No! ¡Esto no puede acabar así!»
 Viñeta rectangular con eje horizontal y sin bocadillo

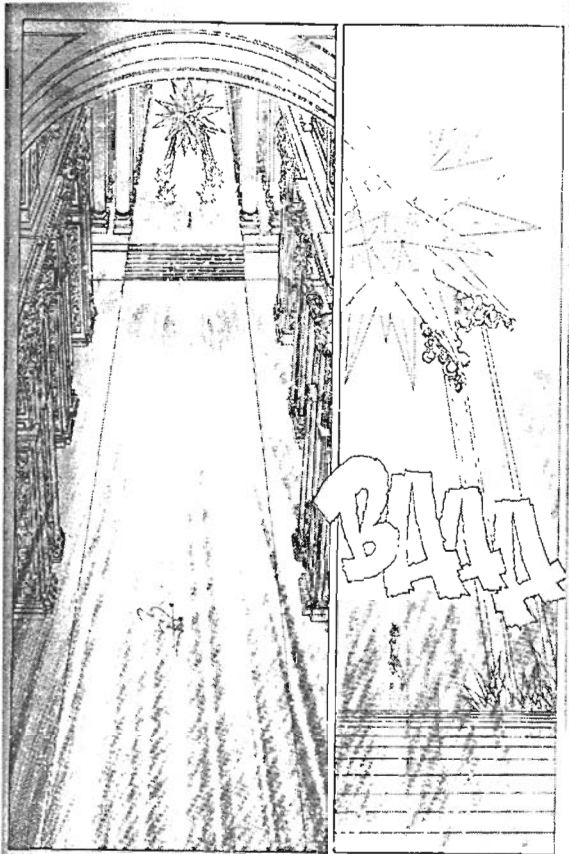
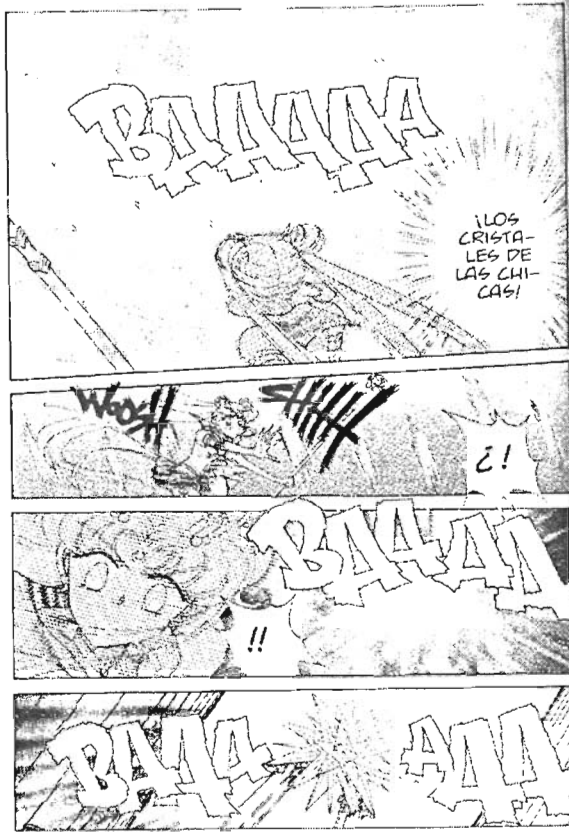
<p>USAGI: ¡Poder del cristal de plata! ¡Jamás abandonaré!</p> <p>Viñeta rectangular con eje vertical, plano americano, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica, bocadillo eléctrico y cartela</p>	<p>USAGI: ¡Beso de Saior! ONOMATOPEYA: BAA WAM</p> <p>Viñeta rectangular con eje vertical, plano general, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.</p>
--	---

Viñeta de trapecio con eje horizontal en primísimo plano sin ángulo, encuadre frontal, y composición simétrica

ONOMATOPEYA: SHIA.

Viñeta de trapecio con eje horizontal, en plano general, ángulo inclinado, encuadre frontal y composición simétrica.

<p>MAMORU: !!</p> <p>Viñeta de trapecio con eje vertical, en primísimo plano, ángulo inclinado, encuadre lado izquierdo, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.</p>	<p>Viñeta de trapecio con eje vertical, en primísimo plano, sin ángulo, encuadre frontal y composición simétrica.</p>	<p>ONOMATOPEYA: BROO BOM.</p> <p>Viñeta de trapecio con eje vertical, en primísimo plano, composición simétrica.</p>
--	---	--



USAGI: ¡Los cristales de las chicas!
 ONOMATOPEYA: BAAAAA.

Viñeta de trapecio con eje horizontal, en plano general, áng. o abajo, encuadre a espaldas, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

USAGI: E!
 ONOMATOPEYA: WOOSH SHHH.

Viñeta de trapecio con eje horizontal, en plano americano, sin ángulo, encuadre derecho, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

USAGI: !!
 ONOMATOPEYA: BAAAA.

Viñeta rectangular con eje horizontal, en primer plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

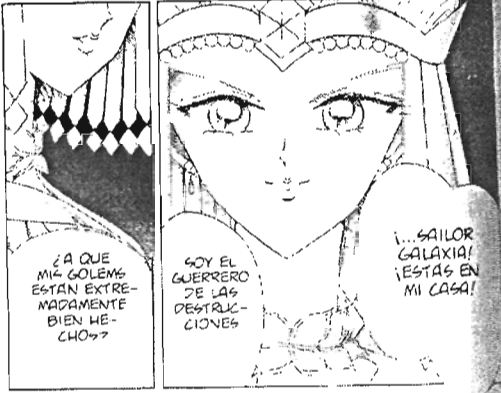
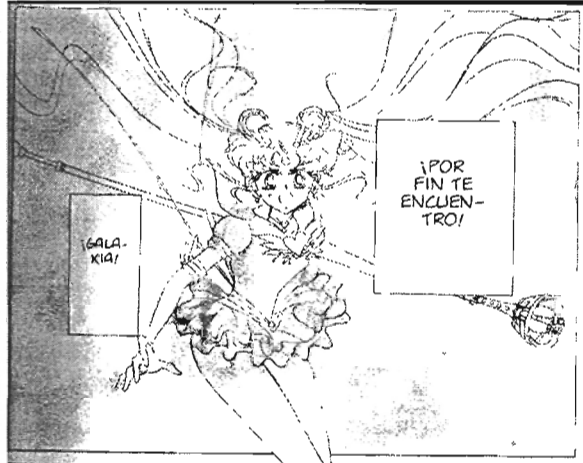
ONOMATOPEYA: BAAA AAA.

Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano medio, ángulo inclinado, encuadre frontal y composición simétrica.

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano panorámico, ángulo arriba, encuadre a espaldas y composición simétrica.

ONOMATOPEYA: BAAA.

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano general, sin ángulo, encuadre lado derecho y composición asimétrica.



Vieta rectangular con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo, encuadre largo deseno y composición simétrica.

USAGI: ¡Galaxia! ¡Por fin te encuentro!

Vieta rectangular con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica y cartel.

GALAXIA: ¿A que mis golems están extremadamente bien hechos?

Vieta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

GALAXIA: Soy la señora de las destrucciones... ¡Sailor Galaxia! ¡Estás en mi casa!

Vieta rectangular con eje vertical, en primer plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

GALAXIA: Se diría que te han cortado las alas.

Vieta rectangular con eje vertical, en plano simétrico, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

USAGI: ¿Has sido tu odio hacia mí el que ha alimentado ya de por sí gran poder de tu cheta.

Vieta rectangular con eje vertical, en primer plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

USAGI: No es el odio... lo que ha multiplicado mis poderes...

Vieta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.



USAGI: ¡...S, no la fe que tengo en nuestra misión de salior!

Vineta rectangular con eje horizontal, en plano general, ángulo arriba, encuadre lado derecho, composición simétrica y bocadillo normal.

USAGI: ¡Y nuestro futuro llegará porque creo en él!

Vineta rectangular con eje horizontal, en plano americano, sin ángulo, encuadre frontal, composición asimétrica, bocadillo normal y cartela.

USAGI: Las chicas siguen superponiendo sus fuerzas a las mias... porque yo creo en el poder de los cristales salior.

Vineta rectangular con eje horizontal y bocadillo normal.

USAGI: Me llegado hasta aquí... ¡...Por que tengo fe en mis propios poderes!

Vineta rectangular con eje horizontal y bocadillo normal.

GALAXIA: ¿Hablas del futuro que te espera con los que amas?

Vineta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, ángulo inclinado, encuadre lado izquierdo, composición asimétrica y bocadillo normal.

USAGI: Quiero volver a la vida con las otras chicas.

Vineta rectangular con eje vertical, en plano americano, sin ángulo, encuadre lado derecho, composición simétrica y sin bocadillo.

derecho

USAGI: ¡Salvare a mis amigas! Renaceremos juntas... ¡Porque yo creo!

Vineta rectangular con eje horizontal, en plano medio, ángulo abajo, encuadre inclinado derecho, composición simétrica y bocadillo normal.

ONOMATOPÉYA: SHHH

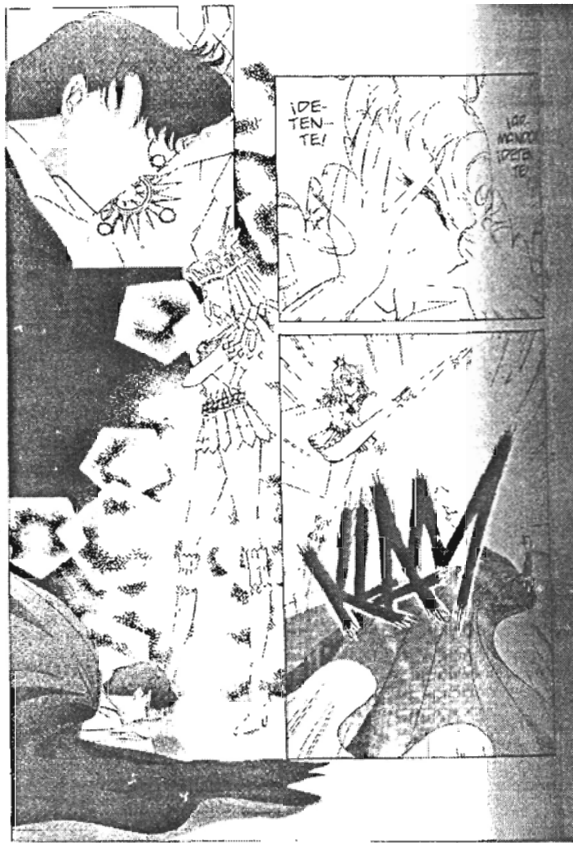
Vineta rectangular con eje vertical, en plano medio, sin ángulo, encuadre frontal y composición simétrica.

perfil

Vineta rectangular con eje vertical, en plano americano, sin ángulo, encuadre lado derecho y composición simétrica.

USAGI: !!

Vineta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo, encuadre



Viñeta rectangular con eje vertical, en primer plano, sin ángulo, encuadre lado derecho y composición asimétrica.

USAGI: ¡Detente! ¡Mamón! ¡Detente!

Viñeta rectangular con eje horizontal, en primer plano, sin ángulo, encuadre perfil lado derecho, composición asimétrica y bocadillo eléctrico

ONOMATOPEYA: KLAN.

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo, encuadre 3/4 lado derecho y composición asimétrica

ONOMATOPEYA: TSHAK.

Viñeta cuadrada con eje vertical, en primer plano, sin ángulo, encuadre a 3/4 lado derecho y composición asimétrica.

GALAXIA: ¡Este hombre está bajo mi dominio, como toda la galaxia...!

Viñeta cuadrada con eje vertical, en primer plano, ángulo abajo, sin encuadre, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

GALAXIA: ¡Si quieres recuperarlo...! ¡...Lucha contra mí...!

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano americano, ángulo abajo, encuadre frontal y bocadillo eléctrico.

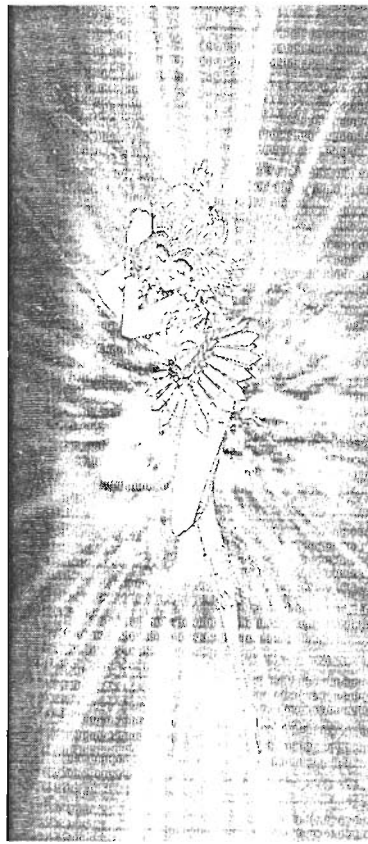
Viñeta libre: las viñetas marcan su perímetro, con eje vertical, en plano medio, sin ángulo, encuadre perfil lado derecho y composición asimétrica

USAGI: ¡Si! ¡Luchemos y acabemos con esto!

Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano americano, sin ángulo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico



Página completa.
Eje vertical.
Plano general.
Sin ángulo.
Encuadre frontal.
Composición simétrica.



Página completa.
Eje vertical.
Plano general.
Sin encuadre.
Encuadre sem. frontal.
Composición simétrica.



ONOMATOPEYA: BWAM.
Página completa.
Eje vertical.
Plano panorámico.
Ángulo abajo.
Encuadre lado derecho-izquierdo.
Composición simétrica.

CAPÍTULO 50*

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">■ ONOMATOPEYA: 64
■ BOCADILLO NORMAL: 25■ BOCADILLO ELÉCTRICO: 71■ SIN BOCADILLO: 3■ CARTELA: 12■ SOLO CON IMAGEN: 55
■ EJE VERTICAL: 103■ EJE HORIZONTAL: 63
■ ÁNGULO BAJO: 73■ ÁNGULO ALTO: 28■ ÁNGULO INCLINADO: 12■ SIN ÁNGULO: 53
■ ENCUADRE FRONTAL: 92■ ENCUADRE LADO IZQUIERDO: 35■ ENCUADRE LADO DERECHO: 32■ ENCUADRE PERFIL IZQUIERDO: 4■ ENCUADRE PERFIL DERECHO: 1■ ENCUADRE A ESPALDAS: 7■ SIN ENCUADRE: 6 | <ul style="list-style-type: none">■ VIÑETA DE TRAPECIO: 83■ VIÑETA RECTANGULAR: 66■ VIÑETA COMPLETA: 4■ VIÑETA CUADRADA: 2■ VIÑETA TRIANGULAR: 1■ VIÑETA SÓLO CON TEXTO: 2■ VIÑETA LIBRE: 7■ VIÑETA DE DOS PÁGINAS: 1
■ PROPORCIÓN SIMÉTRICA: 88■ PROPORCIÓN ASIMÉTRICA: 76
■ PRIMERÍSIMO PLANO: 39■ PRIMER PLANO: 31■ PLANO MEDIO: 40■ PLANO AMERICANO: 23■ PLANO GENERAL: 26■ PLANO PANORÁMICO: 5
■ TOTAL PÁGINAS: 39■ TOTAL DE VIÑETAS: 166 |
|--|---|

SECUENCIAS

1. Aparecen las Sailor Senshi y Sailor Moon - Usagi - corre hacia ellas feliz porque cree que no han muerto, sin embargo, se sorprende porque ve también a Tuxedo Kamen - Mamoru - y éste les ordena que la maten y le quiten el Cristal de Plata.
2. La batalla que libran Sailor Moon y las Sailor Senshi hasta que la derrotan.
3. Chibimoon y Chibichibimoon ayudan a Sailor Moon para que ésta mate a las Sailor Senshi pero Sailor Galaxia aparece diciéndole que ellas eran golems creados por ella.
4. Sailor galaxia y Sailor Moon comienzan a pelear.

❖SECUENCIA 1

Personajes:

**Sailor Moon -Protagonista; Heroína principal-*

**Sailor Senshi -Co protagonistas; heroínas secundarias-*

**Sailor Chibimoon -Co protagonista; heroína secundaria-*

**Sailor Chibichibimoon -Co protagonista; heroína secundaria-*

**Tuxedo Kamen -Protagonista; Héroe principal-*

**Sailor Galaxia -Antagonista; oponente principal-*

Sailor Moon observa que las Sailor Senshi se encuentran con vida al lado de Tuxedo Kamen y corre feliz hacia ellos; sin embargo, Chibimoon ve que sus amigos traen puestos los brazaletes de Sailor Galaxia. Chibichibimoon trata de detener a Usagi porque es una trampa y Tuxedo Kamen ordena a las Sailor Senshi que maten a Usagi y le quiten el cristal de plata.

❖SECUENCIA 2

Personajes:

**Sailor Moon -Protagonista; Heroína principal-*

**Sailor Chibimoon -Co protagonista; heroína secundaria-*

**Sailor Chibichibimoon -Co protagonista; heroína secundaria-*

**Sailor Asteroids -Co protagonistas; heroínas incidentales-*

**Sailor Senshi -Antagonistas; oponente principal - Mercury, Mars, Jupiter, Plut, Uranus, Saturn, Neptune, Venus.*

**Tuxedo Kamen -Antagonista; oponente secundario-*

Usagi se sorprende al ver que Mercury y Mars la atacan, las Asteroids se interponen al ataque de ambas por lo que quedan fuera de combate.

Chibimoon descubre que las Sailor Senshi están siendo manipuladas con los brazaletes pero Chibichimoon le muestra imágenes a Chibimoon cómo mueren cada sailor.

Jupiter toma el relevo y ataca a Usagi. Chibimoon trata de decirle a Usagi que son impostoras las sailor que ve, sin embargo, ésta se rehúsa a creerlo. Plut ataca a Usagi y Chibimoon sabe que no son ellas; Uranus ataca a Chibimoon y ésta le dice a Sailor Moon que ellas son impostoras y que van a matarla. Saturn ataca pero Chibichimoon se interpone y Neptune contraataca pero Usagi desvía el ataque y se da cuenta que son enemigas.

Sailor Plut y Saturn atacan a Chibichimoon por lo que ésta queda fuera de combate. Venus ataca a Usagi pero es desviado; Mamoru corre adentro del palacio y Usagi lo sigue para descubrir que éste no es el verdadero y que está bajo el poder del brazalete.

Mercury, Mars, Júpiter y Venus atacan a Usagi y ésta se defiende. Chibimoon está desesperada porque todas las sailor se destruirán. Usagi ataca a Venus y ésta lo detiene y todas embisten a Sailor Moon; acabando con ella y Mamoru ríe por lo sucedido.

❖SECUENCIA 3

Personajes:

**Sailor Moon -Protagonista; Heroína principal-*

**Sailor Chibimoon -Co protagonista; heroína secundaria-*

**Sailor Chibichimoon -Co protagonista; heroína secundaria-*

**Sailor Senshi -Antagonistas; oponente principal-*

**Tuxedo Kamen -Antagonista; oponente secundario-*

**Sailor Galaxia -Antagonista incidental-*

Chibimoon decide combatir pero Chibichibi la detiene, explicando que es deber de Usagi el combate.

Usagi se levanta y Mamoru ordena a las Sailor Senshi que la maten; Chibimoon y Chibichibi están desesperadas y apoyan a Usagi. Sailor Moon se levanta y mata (X6) a las sailor y los brazaletes desaparecen.

Mamoru se sorprende al ver lo sucedido y Usagi ve los cristales y va detrás de ellos pero desaparecen y Sailor Moon encuentra el contenedor y ve a Galaxia.

❖SECUENCIA 4

Personajes:

**Sailor Moon -Protagonista; Heroína principal-*

**Sailor Galaxia -Antagonista -*

**Tuxedo Kamen -Antagonista; oponente secundario-*

Galaxia aparece y da la bienvenida al castillo a Usagi y le pregunta si el cristal de plata es quien le aumentó su poder, sin embargo; Usagi le explica que es la fe de la misión como Sailor Senshi la que ha hecho que se vuelva fuerte para rescatar a sus amigas.

Galaxia se burla y aparece Mamoru besando a ésta, Usagi se sorprende y ordena a Mamoru que se detenga, Sailor Galaxia pateo y pisa a éste y dice a Sailor Moon que si quiere los cristales pelee con ella por lo que comienzan la pelea.

CAPÍTULO 50
SECUENCIA 1

PERSONAJE	ROL	ACCIONES	ACCIÓN PRINCIPAL	OBJETO MÁGICO	OBJETO DE DESEO	QUÉ TRANSMITE	INTERPRETACIÓN DE LA SECUENCIA
Usagi/Sailor Moon	Protagonista Heroína	Observar Correr	Corre hacia sus amigos	x	(Implícito) rescatar a sus amigos.	Felicidad	La secuencia 1 es una introducción a las siguientes secuencias; sólo se transmite una mezcla de sentimientos, sin embargo, el sentimiento que llega a predominar es el de la desesperación puesto que la heroína principal ve que sus amigos se encuentran con vida pero no sabe lo que le sucederá. Esta secuencia origina al final una gran incertidumbre
Sailor Senshi	Co protagonistas Heroínas secundarias	Observan Rien	Observan de un modo indiferente a Sailor Moon	Brazaletes de Sailor Galaxia, los cuales las manipulan	Desconocido	Ironía Frialdad	
Sailor Chibimoon	Co protagonista Heroína secundaria	Ver Descubrir	Descubre que es una trampa para matar a Sailor Moon	x	(Implícito) ayudar y proteger a Sailor Moon	Inquietud	
Sailor Chibichibi	Co protagonista Heroína secundaria	Impedir Detener	Impedir que Sailor Moon se acerque a sus amigas	x	(Implícito) ayudar y proteger a Sailor Moon	Desesperación	
Mamoru/ Tuxedo Kamen	Protagonista Héroe	Observar Reír Ordenar	Ordenar a las Sailor Senshi que maten a Sailor Moon y le quiten el cristal de plata	Brazaletes de Sailor Galaxia, los cuales las manipulan	El cristal de plata para entregarlo a Sailor Galaxia	Frialdad Maldad	
Sailor Galaxia	Antagonista Villana incidental	x	Se menciona que de ella son los brazaletes	Propietaria de los brazaletes que manipulan a las Sailor Senshi y a Mamoru	El cristal de plata para ser la sailor más fuerte de todo el universo	Manipulación	

**CAPÍTULO 50
SECUENCIA 2**

PERSONAJE	ROL	ACCIONES	ACCIÓN PRINCIPAL	OBJETO MÁGICO	OBJETO DE DESEO	QUÉ TRANSMITE	INTERPRETACIÓN DE LA SECUENCIA
Usagi/Sailor Moon	Protagonista Heroína	Ver Negar Defender Concluir Correr Contraatacar Atacar	El concluir que sus amigas son impostoras y por lo tanto debe atacar para no morir	x	(Implicito) rescatar a sus amigos de Sailor Galaxia	Desconcierto Temor	En esta secuencia se aprecia que es un punto climático muy importante en este capítulo, pues es aquí donde la protagonista se da cuenta de su realidad.
Sailor Chibimoon	Co protagonista Heroína secundaria	Descubrir Convencer	Descubre que las sailor son impostoras por lo que trata de ayudar a Sailor Moon	x	(Implicito) ayudar y proteger a Sailor Moon	Desesperación	Un punto básico en el desarrollo de esta secuencia es el apoyo de ideales que tiene la heroína siendo expresados por las co protagonistas a pesar de que este deseo no es la esencia de esta secuencia.
Sailor Chibichibi	Co protagonista Heroína secundaria	Demostrar Defender	Demostrar que las sailor son sus enemigas	x	(Implicito) ayudar a entender lo que sucede	Ayuda	Lo principal en el desarrollo de esta secuencia es el clima de maldad que se transmite a pesar de lo rápido que se desarrolla.
Sailor Asteroids	Co protagonistas Heroínas incidentales	Defender	Se interponen a un ataque mortal directo a Sailor Moon	x	(Implicito) salvar a Sailor Moon	Lealtad Nobleza	En su totalidad, se desarrolla una idea de muerte e indiferente ante lo que sucederá a la protagonista por parte de los personajes y una gran impresión por parte del lector al ver lo que le sucede a la heroína principal.
Sailor Senshi	Antagónicos Villanas principales	Atacar	Atacan para matar a Sailor Moon	Brazaletes de Sailor Galaxia que las manipulan	(Implicito) matar a Sailor Moon y a sus amigas	Maldad Destrucción	
Sailor Mercury	Antagónico Villana principal	Atacar	Atacar para matar Sailor Moon	Brazaletes de Sailor Galaxia que la manipulan	(Implicito) matar a Sailor Moon	Maldad	
Sailor Mars	Antagónico Villana principal	Atacar	Atacar para matar Sailor Moon	Brazaletes de Sailor Galaxia que la manipulan	(Implicito) matar a Sailor Moon	Maldad	

**CAPÍTULO 50
SECUENCIA 2**

PERSONAJE	ROL	ACCIONES	ACCIÓN PRINCIPAL	OBJETO MÁGICO	OBJETO DE DESEO	QUÉ TRANSMITE	INTERPRETACIÓN DE LA SECUENCIA
Sailor Jupiter	Antagónico Villana principal	Relevar Atacar	Atacar para matar Sailor Moon	Brazaletes de Sailor Galaxia que la manipulan	(Implicito) matar a Sailor Moon	Maldad Burla	
Sailor Plut	Antagónico Villana principal	Atacar Relevar	Atacar a matar a Sailor Moon y a Sailor Chibichibi	Brazaletes de Sailor Galaxia que la manipulan	(Implicito) matar a Sailor Moon y a Sailor Chibichibi	Maldad	
Sailor Uranus	Antagónico Villana principal	Atacar Relevar	Atacar a Sailor Chibimoon	Brazaletes de Sailor Galaxia que la manipulan	(Implicito) matar a Sailor Moon y a Sailor Chibimoon	Maldad	
Sailor Saturn	Antagónico Villana principal	Atacar Relevar	Atacar a matar a Sailor Moon y a Sailor Chibichibi	Brazaletes de Sailor Galaxia que la manipulan	(Implicito) matar a Sailor Moon y a Sailor Chibichibi	Maldad	
Sailor Neptune	Antagónico Villana principal	Atacar	Atacar a matar a Sailor Moon	Brazaletes de Sailor Galaxia que la manipulan	(Implicito) matar a Sailor Moon	Maldad	
Sailor Venus	Antagónico Villana principal	Atacar Defender	Atacar a matar a Sailor Moon	Brazaletes de Sailor Galaxia que la manipulan	(Implicito) matar a Sailor Moon	Maldad	
Mamoru/ Tuxedo Kamen	Antagónico Villano secundario	Reir	Burlarse de la derrota de Sailor Moon	Brazaletes de Sailor Galaxia que lo manipulan	(Implicito) matar a Sailor Moon y obtener el cristal de plata para Sailor Galaxia	Frialdad	

**CAPÍTULO 50
SECUENCIA 3**

PERSONAJE	ROL	ACCIONES	ACCIÓN PRINCIPAL	OBJETO MÁGICO	OBJETO DE DESEO	QUÉ TRANSMITE	INTERPRETACIÓN DE LA SECUENCIA
Usagi/Sailor Moon	Protagonista Heroína	Incorporarse Atacar Matar Ver Encontrar	Matar a las Sailor Senshi impostoras puesto que si no lo hace ella morirá y por lo tanto no habrá futuro para la Tierra	Cristal de plata que le da el poder para ser Sailor Moon Báculo eternal canaliza su poder	Los cristales sailor que se encuentran dentro del contenedor ya que son la esencia de sus amigas y si los recupera, ellas revivirán	Esperanza	Esta secuencia es parte del climax del capítulo puesto que de la incertidumbre y la indiferencia se llega a suprimir ante el poder de la fe y la esperanza que logra despertar la heroína, por lo que marca el inicio del climax ya que su final se encuentra ante Sailor Galaxia por lo que en el último segmento de esta secuencia se crea una cierta curiosidad e incertidumbre al querer saber qué pasará ahora que la protagonista encuentra lo que desea pero también se topa con un nuevo problema
Sailor Chibimoon	Co protagonista Heroína secundaria	Pelear Apoyar	Apoyar a Sailor Moon para que se decida a matar a las Sailor Senshi		(Implicito) que llegue el futuro que todas esperan: Tokyo de Cristal	Ayuda Esperanza	
Sailor Chibichibi	Co protagonista Heroína secundaria	Explicar Apoyar	Explicar a Sailor Chibimoon el por qué Sailor Moon debe matar a las impostoras		(Implicito) que Sailor Moon pelee hasta el final sin huir	Esperanza	
Sailor Senshi	Antagónicos Villanas principales	Atacar	Intentar atacar a Sailor Moon	Brazaletes de Sailor Galaxia que las manipulan	(Implicito) matar a Sailor Moon	Maldad	
Mamoru/Tuxedo Kamen	Antagónico Villano secundario	Ordenar Sorprender Huir	Se sorprende que Sailor Moon mata a las Sailor Senshi por lo que él queda indefenso y huye	Brazaletes de Sailor Galaxia que lo manipulan	(Implicito) matar a Sailor Moon y obtener el cristal de plata para Sailor Galaxia	Sorpresa	
Sailor Galaxia	Antagonista Villana incidental		Aparece de sorpresa ante la mirada de Sailor Moon	Propietaria de los brazaletes que manipulan a las Sailor Senshi y a Mamoru	El cristal de plata para ser la más fuerte del universo	Incertidumbre	

**CAPÍTULO 50
SECUENCIA 4**

PERSONAJE	ROL	ACCIONES	ACCIÓN PRINCIPAL	OBJETO MÁGICO	OBJETO DE DESEO	QUÉ TRANSMITE	INTERPRETACIÓN DE LA SECUENCIA
Usagi/Sailor Moon	Protagonista Heroína	Hablar Desconcierto Ordenar Pelear	Iniciar la pelea contra Sailor Galaxia	La fe de su misión como una Sailor Senshi en la que ella cree ciegamente	Recuperar los cristales sailor para rescatar a sus amigas	Decisión	Como la última secuencia del capítulo es la que contiene el climax, pues aquí, la villana comienza a revelar sus planes, además de provocar a través del villano secundario que la protagonista desee pelear. Por otra parte, marca el final del capítulo, cierta emoción pues da el paso a la batalla final entre heroína versus villana por lo que las últimas viñetas transcurren muy rápido.
Sailor Galaxia	Antagónico Villana principal	Presentarse Preguntar Burlarse Humillar Pelear	Al humillar a Sailor Moon logra que quiera pelear contra ella	Propietaria de los brazaletes que manipulan a Mamoru	El cristal de plata que la hará la más fuerte del universo	Ironía Despotismo Indiferencia	
Mamoru/Tuxedo Kamen	Antagónico Villano secundario	Aparecer Besar	Besar a Sailor Galaxia; ya que ocasiona que Sailor Moon se enfurezca y quiera atacar a Sailor Galaxia	Brazaletes de Sailor Galaxia que lo manipulan	(Implicito) matar a Sailor Moon y obtener el cristal de plata para Sailor Galaxia	Indiferencia Frialdad	



ՏԳՊՏ 9. ՀԱՊՎԵՊԸՕ 51



USAQ: ¡Poder del cristal de Plata! ¡Beso de Sailor!
ONOMATOPEYA: WASH BAA.

Vineta de trapecio con eje vertical, en plano americano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

GALAXIA: inflación galáctica!
ONOMATOPEYA: WOOSH OOOO.

Vineta de trapecio con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

ONOMATOPEYA: BLAOM

Vineta de trapecio con eje horizontal, en primerísimo plano, ángulo arriba y encuadre a espaldas y composición asimétrica.

CHIBIMOOH: Hein ei

Vineta de trapecio con eje horizontal, en plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

ONOMATOPEYA: WOOSH.

Vineta de trapecio con eje horizontal, en plano medio, ángulo abajo y encuadre lado derecho y composición asimétrica.

CHIBIMOOH: ¡Sailor Moon! ¡Galaxia!
ONOMATOPEYA: DAAAAV.

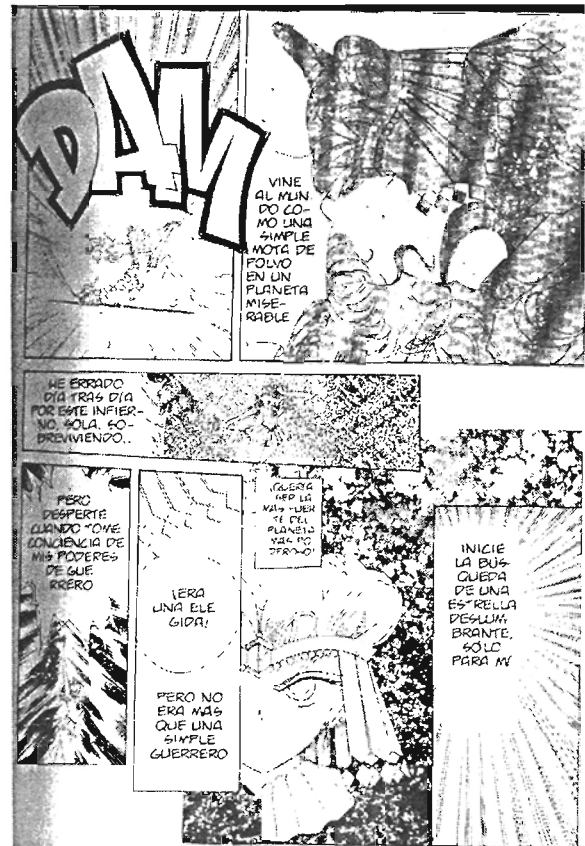
Vineta libre -las viñetas le marcan su perímetro- con eje vertical, en plano general, ángulo abajo y encuadre derecho-izquierdo, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

ONOMATOPEYA: KUA MI KLAM

Vineta de trapecio con eje horizontal, en plano general, sin ángulo y encuadre derecho-izquierdo y composición simétrica.

ONOMATOPEYA: DOOOOOOV.

Vineta de trapecio con eje horizontal, ángulo arriba y encuadre frontal y composición asimétrica.



CHIBIMOON: ¡Chibi-chibi! ¿Sabes algo de ese combate?
ONOMATOPEYA: DAAA.

Víñeta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo y encuadre a espaldas, composición simétrica y bocadillo normal.

CHIBIMOON: Si eres realmente mi hermana Menor... es que nuestro futuro ha llegado... ¿Podremos ganar este combate y ayudar a las chicas?

Víñeta rectangular con eje horizontal, en primer plano, ángulo abajo y encuadre normal, composición asimétrica y bocadillo normal.

CHIBIMOON: Es por eso... ¿Que me dijiste que confiara en Sailor Moon?
ONOMATOPEYA: DAAA.

Víñeta rectangular con eje vertical, en penúltimo plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

CHIBIMOON: Chibi-chibi... ¿Quién eres realmente?
ONOMATOPEYA: WHA SHAA

Víñeta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

Víñeta cuadrada con eje vertical, en penúltimo plano, sin ángulo y encuadre perfil derecho y composición asimétrica.

ONOMATOPEYA: DAAAAY.

Víñeta libre -su perímetro lo marcan las otras viñetas- con eje vertical, en primer plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición asimétrica.

Víñeta cuadrada con eje vertical, en penúltimo plano, sin ángulo y encuadre perfil derecho y composición asimétrica.

ONOMATOPEYA: DAM.

Víñeta rectangular con eje vertical, en plano general, sin ángulo y encuadre derecho-izquierdo y composición simétrica.

GALAXIA: Vine al mundo como una simple mota de polvo en un planeta miserable.

Víñeta rectangular con eje horizontal, en primer plano, sin ángulo y encuadre perfil derecho-izquierdo, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

GALAXIA: He errado día tras día este infierno, sólo sobreviviendo.

Víñeta de trapeo con eje horizontal, en plano americano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición asimétrica y cartela.

GALAXIA: Pero desperté cuando tomé conciencia de mis poderes de sajero.

Víñeta rectangular con eje vertical, en plano medio, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

GALAXIA: ¡Era una ele gida! Pero no era más que una simple sajero.

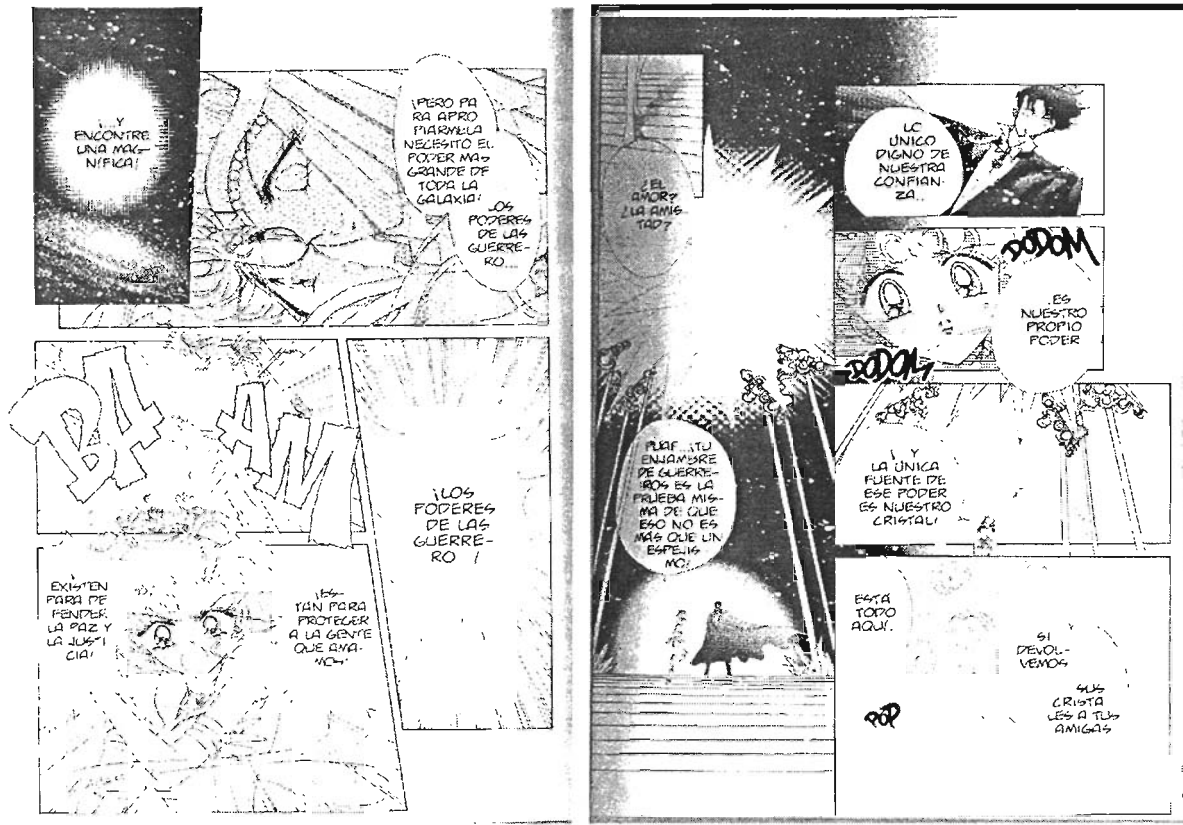
Víñeta rectangular con eje vertical, en penúltimo plano, sin ángulo y sin encuadre, composición simétrica y bocadillo normal.

GALAXIA: ¿Quién ser la más fuerte del planeta más poderoso?

Víñeta libre con eje vertical, en penúltimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición asimétrica y cartela.

GALAXIA: Inicié la búsqueda de una estrella deslumbrante, sólo para mí.

Víñeta rectangular con eje vertical y sin bocadillo.



GALAXIA: ...Y encontré una magnífica!

Víñeta de trapecio con eje vertical, en ángulo mirando, sin encuadre, composición simétrica y bocadillo normal, plano ambiental.

GALAXIA: ¡Pero para aeropólitela necesito el poder más grande de toda la galaxia! Los poderes de las salidor.

Víñeta rectangular con eje horizontal, en primer plano, sin ángulo y encuadre de perfil derecho-izquierdo, composición simétrica y bocadillo normal.

ONOMATOPEYA: BAAAM.

Víñeta de trapecio con eje horizontal, en plano general, sin ángulo y encuadre derecho-izquierdo y composición simétrica.

GALAXIA: ¡Los poderes de las salidor...!

Víñeta de trapecio con eje vertical y bocadillo eléctrico.

USAGI: ...Existen para defender la paz y la justicia! ¡Están para proteger a la gente que amamos!

Víñeta de trapecio con eje vertical, en plano ambiental, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

GALAXIA: ¿El amor? ¿La amistad?

Víñeta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

GALAXIA: Pues... ¡Tu engrime de salidor es la prueba misma de que eso no es más que un espejismo!

Víñeta libre -su penmetro está marcado por las otras- con eje vertical, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

GALAXIA: Lo único digno de nuestra confianza...

Víñeta rectangular con eje horizontal, en primer plano, ángulo abajo y encuadre frontal y bocadillo normal.

GALAXIA: ...Es nuestro propio poder.

ONOMATOPEYA: DODOM DODOM.

Víñeta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

GALAXIA: ...Y la única fuente de ese poder es nuestro cristal!

Víñeta rectangular con eje horizontal, en plano general, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

GALAXIA: Está todo aquí. Si devolvemos... sus cristales a tus amigas.

ONOMATOPEYA: POP.

Víñeta rectangular con eje horizontal, en plano general, sin ángulo y sin encuadre, composición asimétrica y bocadillo normal.



GALAXIA: Sus cuerpos renacerían fácilmente

Vineta rectangular con eje horizontal, en plano general, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

GALAXIA: Pero también... ¿Es posible destruirlos fácilmente? ¡Ja, ja!

ONOMATOPEYA: BAAM

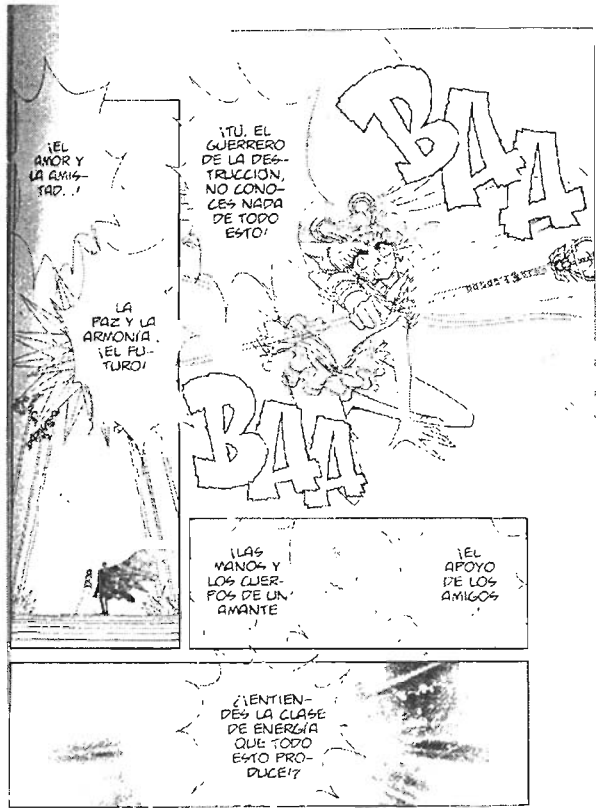
Vineta rectangular con eje horizontal, en plano general, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

ONOMATOPEYA: HA

Vineta rectangular con eje vertical en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal y composición asimétrica

GALAXIA: ¿También debes saber otra cosa? ¿En este efímero cristal hay algo en lo que creo? ¿No quieres saberlo?

Vineta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre a 3/4 lado izquierdo, composición asimétrica y bocadillo eléctrico



GALAXIA: ¡El amor y la amistad! La paz y la armonía... El futuro!

Vineta rectangular con eje vertical, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico

USAGI: ¡Tu, el señor de la destrucción, no conoces nada de esto!

ONOMATOPEYA: BAA BAA

Vineta libre (su penmetro está marcado por las otras), con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico

USAGI: ¡Las manos y el cuerpo de un amante...! ¡El apoyo de los amigos...!

Vineta rectangular con eje horizontal y bocadillo eléctrico.

USAGI: ¿Entiendes la clase de energía que todo esto produce?

Vineta rectangular con eje horizontal y bocadillo eléctrico



USAGI: ¡He llegado hasta aquí...!

Víñeta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal y composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

USAGI: ¡...Y llevaré mi combate como una sailor! ¡...Por todos los que amo!

Víñeta rectangular, con eje vertical, bocadillo eléctrico.

USAGI: ¡Es eso lo que hace de mí...! ¡...La sailor que soy!

Víñeta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

GALAXIA !!

Víñeta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal y composición simétrica y bocadillo eléctrico.

ONOMATOPEYA: WOOSH.

Víñeta de trapecio con eje vertical, plano ambiental, ángulo abajo y encuadre a espaldas y composición simétrica.

USAGI: ¿Dónde ha desaparecido? ONOMATOPEYA: BAM.

Víñeta de trapecio con eje horizontal, en primerísimo plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

GALAXIA: Grrr... ¿Por qué ha de ser ella la que posee...? ¿...El cristal más poderoso de la Galaxia?

Víñeta trapecio con eje horizontal y bocadillo eléctrico.

GALAXIA: ¡Esta mocosa no es nada!

Víñeta de trapecio con eje horizontal y bocadillo eléctrico.

GALAXIA: ¡Quiero ese poder! Lo necesito... Para liberar el caos.

Víñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

GALAXIA: ¡...Y controlar toda la galaxia!!

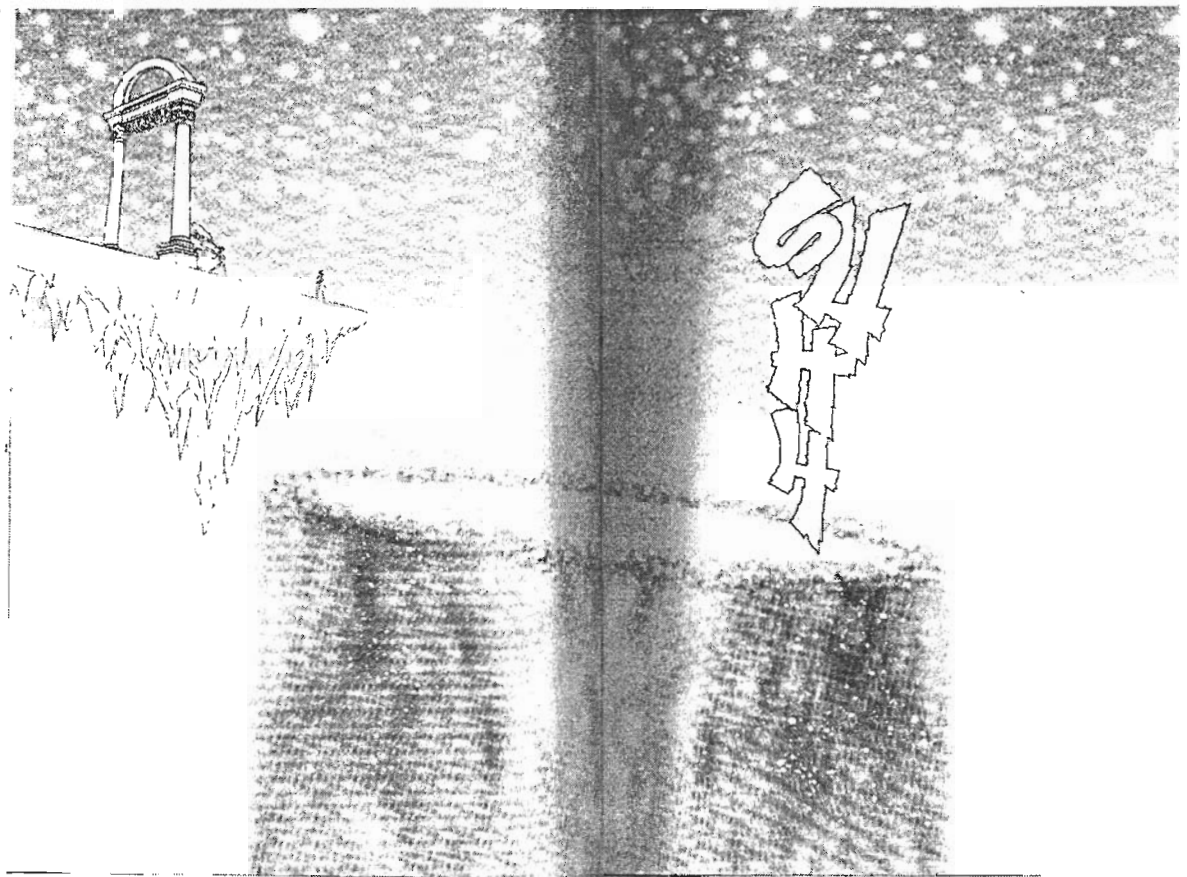
Víñeta de trapecio con eje vertical, en plano ambiental, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y cartela.

ONOMATOPEYA: WOOSH.

Víñeta de trapecio con eje vertical, en plano medio, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica.

USAGI: HA.

Víñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre a 3/4 lado izquierdo, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.



ONOMATOPEYA: SHHH.

Vineta completa -la componen dos páginas-.

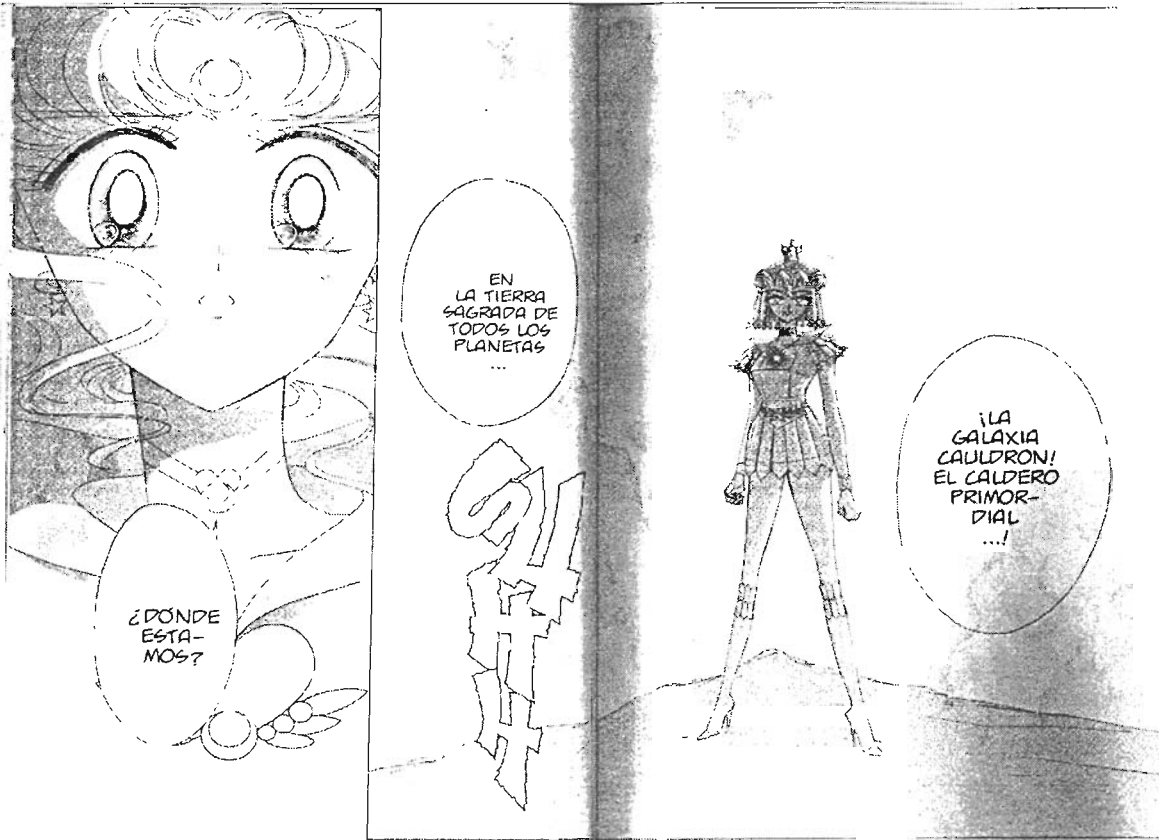
Eje horizontal.

Plano ambiental.

Angulo abajo.

Sin encuadre.

Composición simétrica.



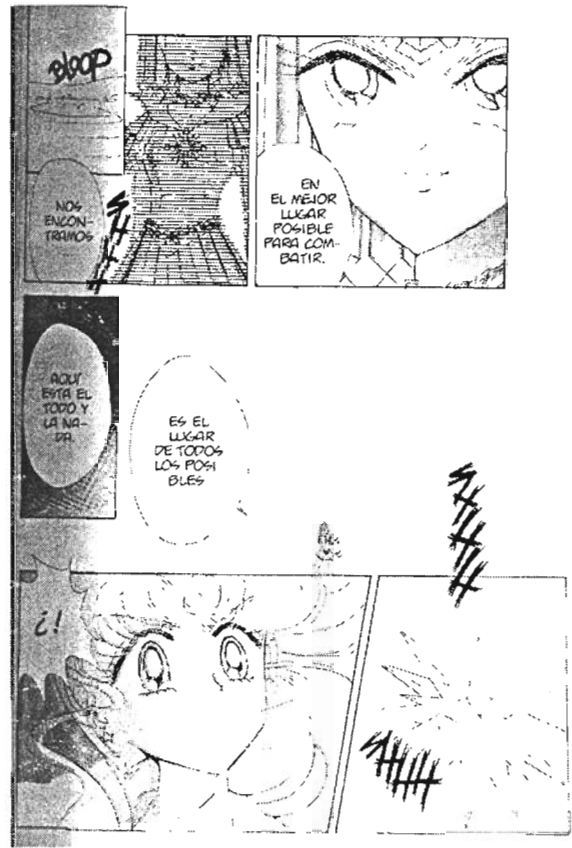
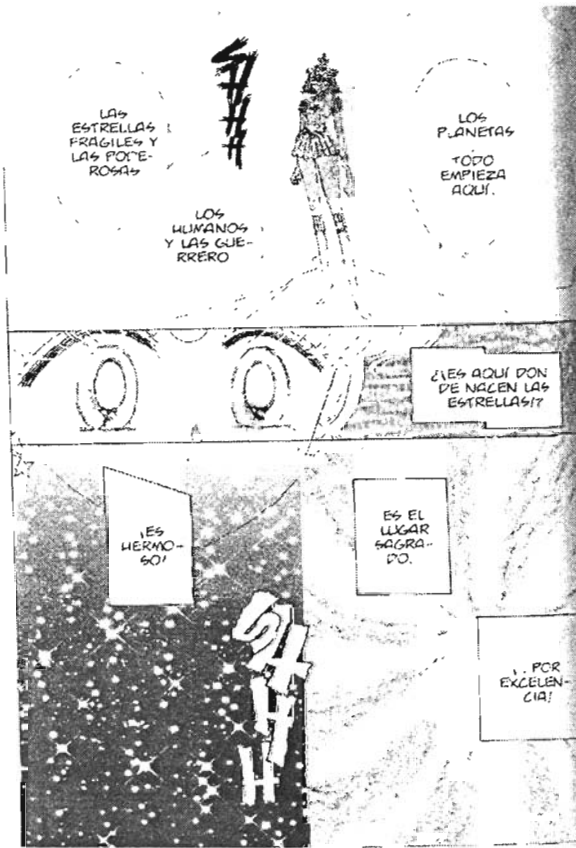
USAGI: ¿Dónde estamos?

Villeta rectangular con eje vertical, en primensio plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

GALAXIA: ¡La galaxia Cauldrón! El caldero primordial...

Villeta cuadrada con eje vertical, en plano general, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

ONOMATOPEYA: SHHH



GALAXIA: Las estrellas frágiles y poderosas los humanos y las salo-
Los planetas... todo empieza aquí.
ONOMATOPEYA: SHHH.

Vineta rectangular con eje horizontal, en plano general, sin ángulo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

USAGI: ¿Es aquí donde nacen las estrellas?

Vineta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición asimétrica y cartela.

USAGI: ¡Es hermoso!
ONOMATOPEYA: SHHH.

Vineta rectangular con eje vertical, en plano ambiental y cartela.

USAGI: Es el lugar sagrado... ¡Por excelencia!

Vineta rectangular con eje vertical, en plano ambiental y cartela.

ONOMATOPEYA: BLOOP

Vineta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y sin encuadre y composición simétrica.

GALAXIA: Nos encontramos.

Vineta rectangular con eje vertical, en plano ambiental, sin ángulo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

ONOMATOPEYA: SHHH

GALAXIA: ...En el mejor lugar posible para combatir.

Vineta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

GALAXIA: Aquí está el todo y la nada.

Vineta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

GALAXIA: Es el lugar de todos los posibles.

ONOMATOPEYA: SHHH.

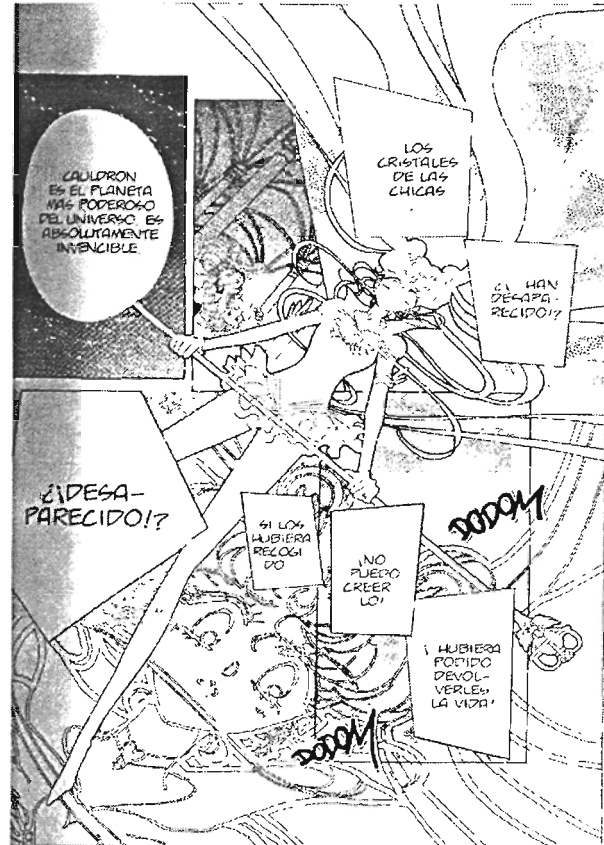
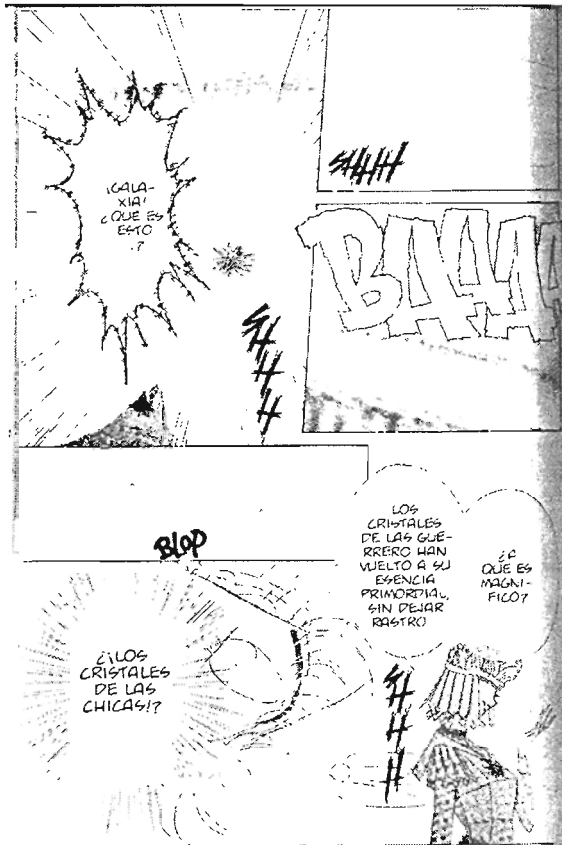
Vineta libre (su perímetro está mirado por 'libre de más' con eje horizontal, en plano general, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal).

USAGI: di

Vineta de trapecio con eje horizontal, en primer plano, sin ángulo y encuadre lado derecho, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

ONOMATOPEYA: SHHH.

Vineta de trapecio con eje vertical, en primer plano, sin ángulo y sin encuadre, composición simétrica.



USAGI: ¿Galaxia! ¿Qué es esto?
ONOMATOPEYA: Shhh

Vineta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en plano panorámico, ángulo arriba y encuadre a espaldas, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

ONOMATOPEYA: SHHH

Vineta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica.

ONOMATOPEYA: BAAAA

Vineta rectangular con eje horizontal, en plano general, sin ángulo y sin encuadre, composición simétrica.

GALAXIA: Cuadrón es el planeta más poderoso del universo. Es absolutamente invencible.

Vineta de trapecio con eje vertical y bocadillo normal.

Vineta de trapecio con eje vertical, plano americano, ángulo arriba inclinado y encuadre frontal, composición asimétrica.

ONOMATOPEYA: BLOP.

Vineta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo y sin encuadre, composición simétrica.

USAGI: Los cristales de las chicas... ¿están desaparecidos? ¿Desaparecidos? ¿Si los hubiera recuperado...

Vineta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en primer plano y plano medio, ángulo arriba inclinado y encuadre frontal, composición asimétrica y cartela.

USAGI: ¡No puedo creerlo!... ¿Hubiera podido devolverles la vida!

Vineta rectangular con eje vertical y cartela.

USAGI: ¿Los cristales de las chicas?
GALAXIA: Los cristales de las guerreras han vuelto a su esencia primordial, sin dejar rastro... ¿A que es magnifico?
ONOMATOPEYA: Shhh.

Vineta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje horizontal, en primerísimo plano -Usagi- y en plano americano Galaxia, sin ángulo -Usagi- y Galaxia en perfil lado derecho, composición asimétrica y bocadillos eléctrico y normal.



USAGI: ¡Devolverles la vida!
¡Era mi última esperanza!

Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición asimétrica y cartela.

USAGI: Las chicas... los crítales...

Viñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición asimétrica y cartela.

USAGI: ¡Wooo!

Viñeta de trapecio con eje horizontal y cartela.

USAGI: ¡lo pagarás caro Galaxia!
ONOMATOPEYA: WOOO OOSH.

Viñeta de trapecio con eje horizontal, en plano medio, ángulo abajo y encuadre a espaldas, composición simétrica y bocadillo eléctrico.



ONOMATOPEYA: BAKASHA

Viñeta libre -superniempo está marcado por las otras- con eje horizontal, en plano general, sin ángulo y encuadre derecho-izquierdo, composición asimétrica.

GALAXIA: ¡S! ¡Vuelve a nacerlo!
¡Descarga tu cólera!

Viñeta rectangular con eje vertical, en primer plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

GALAXIA: ¡Vas a quedarte sola Sailor Moon!

ONOMATOPEYA: ¡TSHO!
Viñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

GALAXIA: ¡Tu corazón va a revelar una fuerza de la que ni siquiera sospechas!
ONOMATOPEYA: WOOOSH.

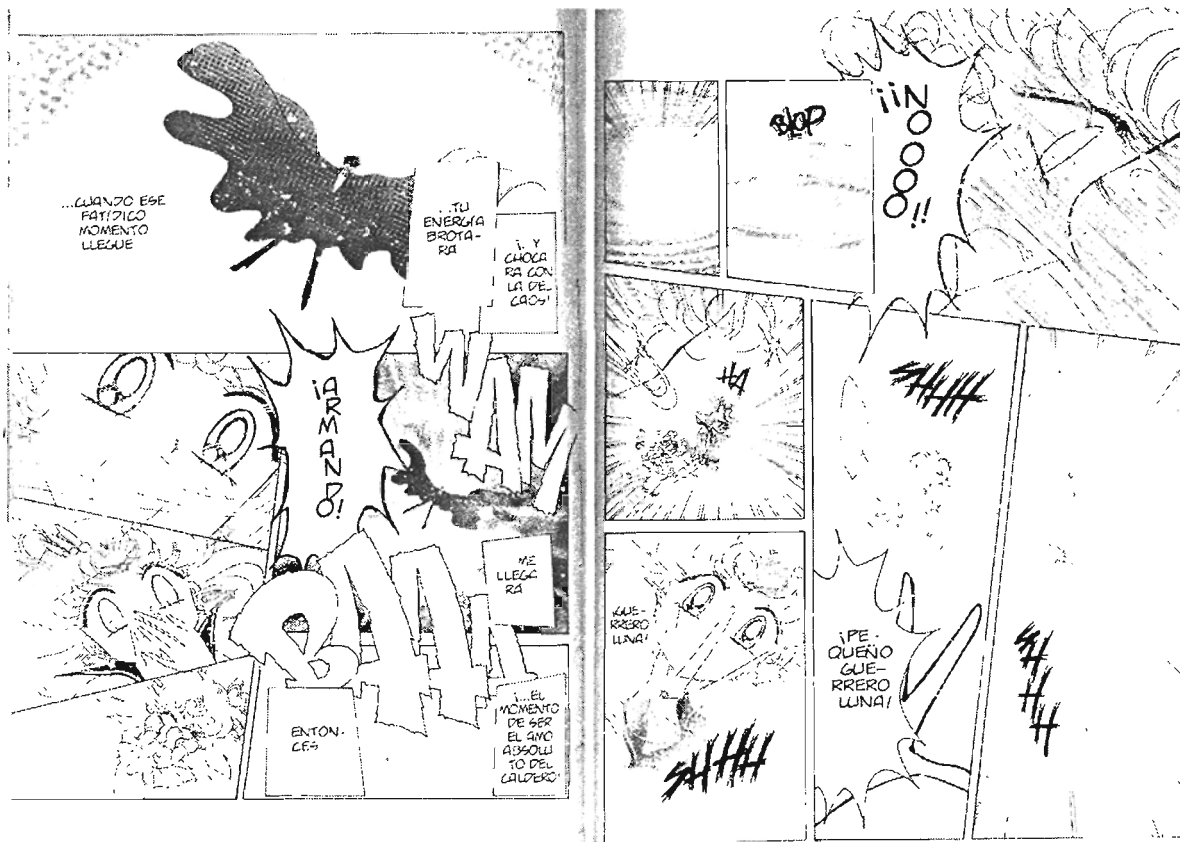
Viñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y sin encuadre, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

USAGI: ¡Mamoré!

Viñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

GALAXIA: Y...

Viñeta de trapecio con eje horizontal, en plano general, sin ángulo y encuadre derecho-izquierdo, composición asimétrica y cartela, bocadillo eléctrico.



GALAXIA: ...Cuando ese fatídico momento llegue...tu energía brotará...
 ¡...Y chocará con la de Caos!

Vineta rectangular con eje horizontal, en plano general, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica, sin bocadillo y cartela.

Vineta de trapecio con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal y composición simétrica.

Vineta de trapecio con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal y composición simétrica.

Vineta de trapecio con eje horizontal, en plano americano, sin ángulo y encuadre frontal, y composición asimétrica.

USAGI: ¡Mimori!
 GALAXIA: ...Me llegará...
 ONOMATOPEYA: WAM BAAA

Vineta rectangular con eje vertical, en plano general, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica, bocadillo eléctrico y cartela.

GALAXIA: ...Entonces...¡El momento de ser el amo absoluto del caldero!

Vineta rectangular con eje horizontal y cartela.

Vineta de trapecio con eje vertical, plano general, ángulo arriba, encuadre frontal y composición simétrica.

CHIBIMON: na.

Vineta de trapecio con eje vertical, en plano medio, ángulo inclinado y encuadre a espaldas, composición asimétrica y sin bocadillo.

CHIBIMON: ¡Sailor Moon!
 ONOMATOPEYA: SHHH.

Vineta rectangular con eje vertical, en primer plano, ángulo arriba y encuadre frontal, bocadillo normal, composición asimétrica.

ONOMATOPEYA: BLOP.

Vineta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo encuadre frontal y composición simétrica.

USAGI: ¡Chibimoon!
 ONOMATOPEYA: SHHH

Vineta de trapecio con eje vertical, en plano medio, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

USAGI: ¡Noooo!

Vineta libre con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo inclinado y encuadre perfil lado derecho, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

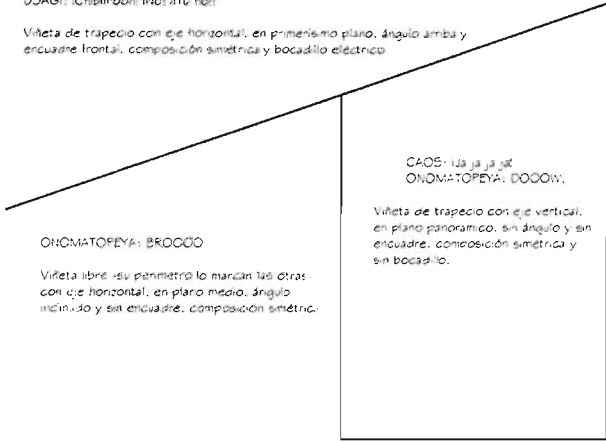
ONOMATOPEYA: SHHH

Vineta de trapecio con eje vertical, en plano medio, ángulo arriba y encuadre frontal y composición simétrica.



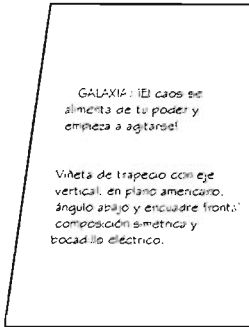
USAGI: ¡Chimpan! ¡No! ¡Tú no!!

Vineta de trapecio con eje horizontal, en primerísimo plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

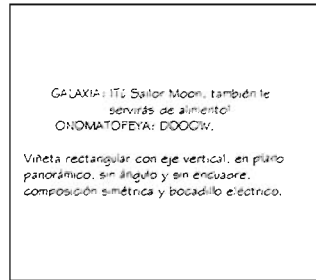


ONOMATOPÉYA: BROOOO

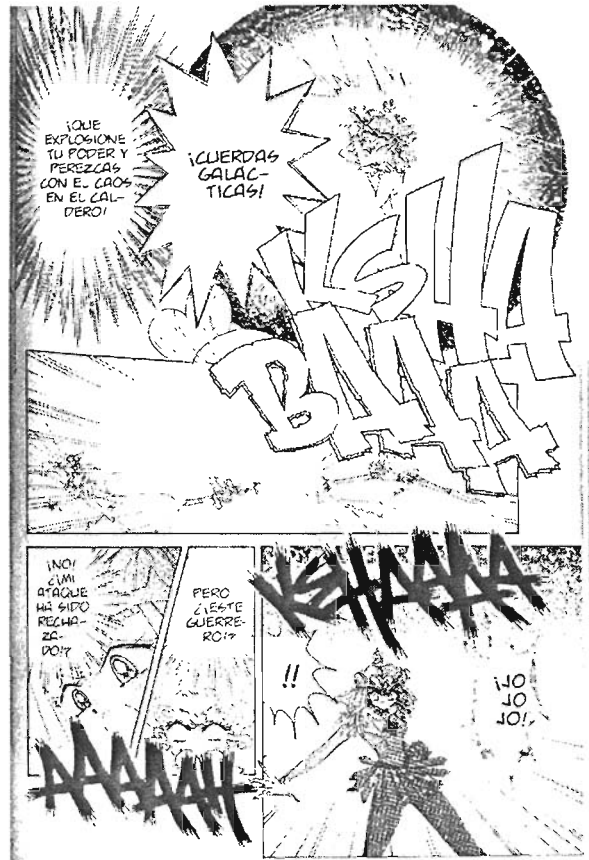
Vineta libre (su perimetría lo marcan las otras), con eje horizontal, en plano medio, ángulo inclinado y sin encuadre, composición simétrica.



Vineta de trapecio con eje vertical, en plano americano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

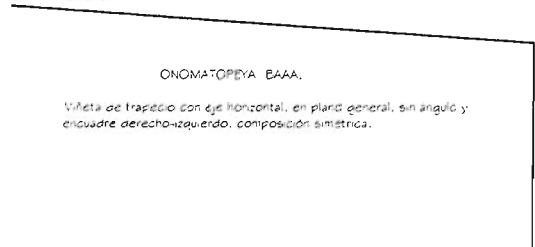


Vineta rectangular con eje vertical, en plano panorámico, sin ángulo y sin encuadre, composición simétrica y bocadillo eléctrico.



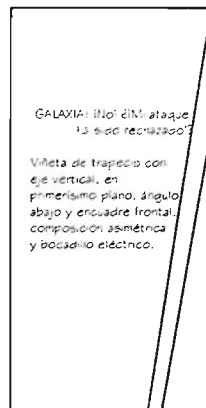
GALAXIA: ¡Que explote tu poder y perezcas con el caos en el caldero!
ONOMATOPÉYA: ¡SHIA

Vineta libre (su perimetría la marcan las otras), con eje horizontal, en plano general, ángulo abajo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

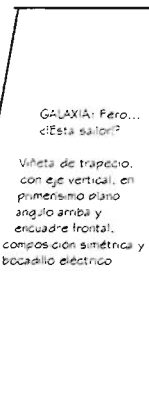


ONOMATOPÉYA: BAAA.

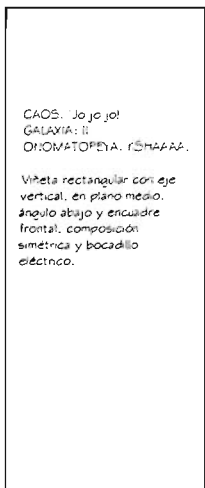
Vineta de trapecio con eje horizontal, en plano general, sin ángulo y encuadre derecho-izquierda, composición simétrica.



Vineta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.



Vineta de trapecio, con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.



Vineta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.



GALAXIA: ¡CAOS!

Víñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

GALAXIA: ¡LA MÁS PODEROSA DE LAS GUERRERAS ES TUYA AHORA! ¡POR FIN HA LLEGADO LA HORA!

ONOMATOPEYA: ¡SHAAAAA.

Víñeta de trapecio con eje horizontal, en plano americano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

GALAXIA: ¡LA HORA DE HACERSE CON EL PODER DE LA GALAXIA! ¡EL UNIVERSO! ¡EL PODER QUE EMANA DE SALTOR MOON ES TUYO!

ONOMATOPEYA: ¡SHAAAAA.

Víñeta de trapecio con eje horizontal, en plano panorámico, sin ángulo y sin encuadre, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

GALAXIA: !!

ONOMATOPEYA: ¡GALAXIA.

Víñeta de trapecio con eje vertical, en plano general, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

USAGI: di

Víñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

GALAXIA: di

Víñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

ONOMATOPEYA: BOOM BOOM.

Víñeta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo y encuadre lado izquierdo, composición asimétrica.

Víñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y sin encuadre, composición simétrica.

ONOMATOPEYA: ¡KJAF

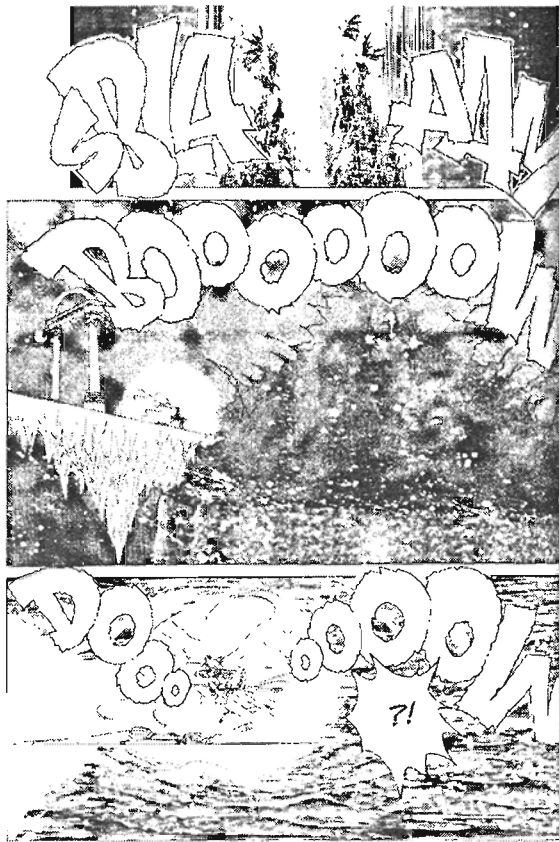
Víñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo arriba y sin encuadre, composición simétrica.

USAGI: diGalaxia?

Víñeta de trapecio con eje vertical, en primer plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

ONOMATOPEYA: WOOSH

Víñeta de trapecio con eje vertical, en plano medio, ángulo inclinado y encuadre frontal, composición asimétrica.



ONOMATOPEYA: SBLA AAM

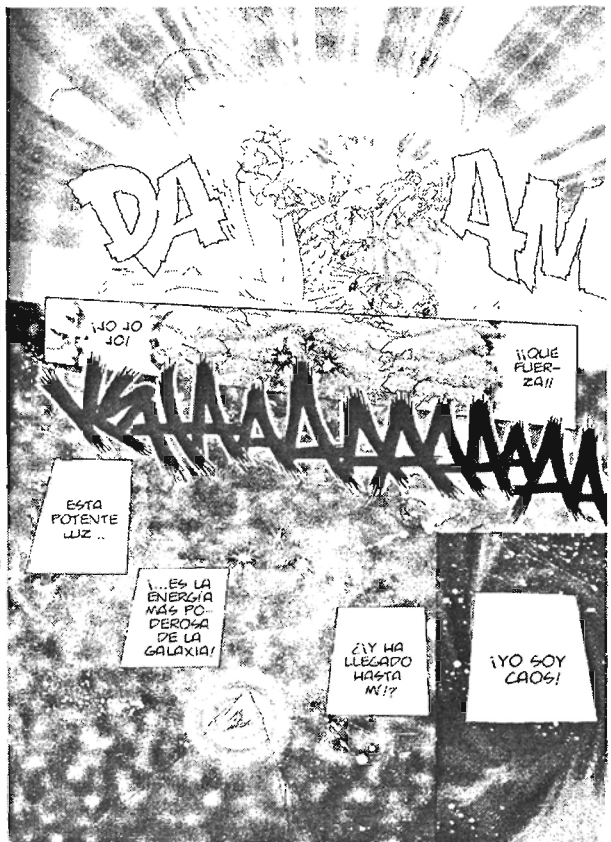
Vineta rectangular con eje horizontal en plano panorámico, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica.

ONOMATOPEYA: BOOOOOON.

Vineta rectangular con eje horizontal, plano panorámico, ángulo abajo y encuadre derecho, composición asimétrica.

USAGI: ??
ONOMATOPEYA: DOOO OOOON.

Vineta rectangular con eje horizontal, en plano general, sin ángulo y encuadre lado derecho, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.



ONOMATOPEYA: DA AM

Vineta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje horizontal en plano medio, sin ángulo y encuadre lado derecho, composición simétrica.

CAOS: ¡Yo jo! ¡Qué fuerza!

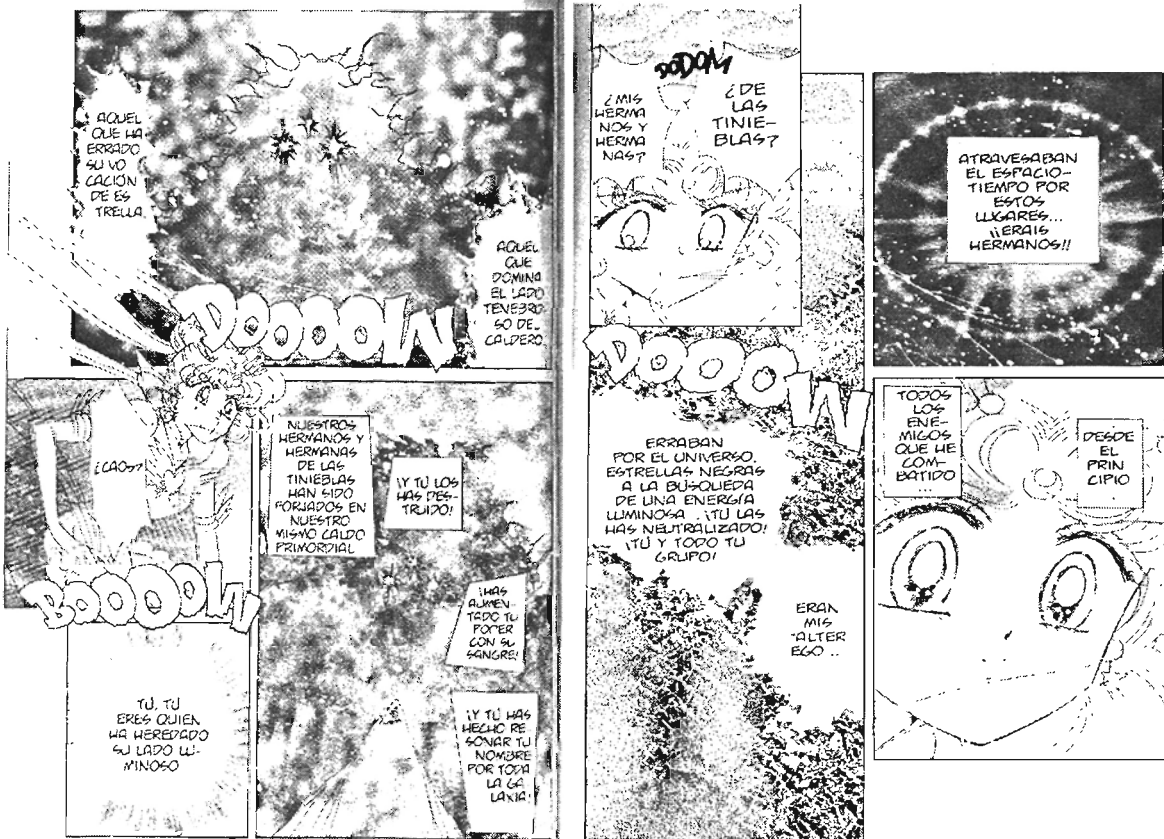
Vineta de trapecio con eje horizontal, en primerísimo plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica.

CAOS: Esta potente luz... ¡Es la energía más poderosa de la galaxia!
¿Y ha llegado hasta mí??
ONOMATOPEYA: TSHAAAAAAAAA

Vineta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en plano panorámico, ángulo arriba y encuadre a espaldas, composición simétrica y cartela.

CAOS: ¡Yo soy Caos!

Vineta rectangular con eje vertical y cartela.



CAOS: Aquel que ha errado su vocación de estrella. Aquel que domina el lado tenebroso del caldero
 ONOMATOPEYA: DOOOOW

Víñeta rectangular con eje horizontal, en plano general, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico

USAGI: ¿Mis hermanos y hermanas? ¿de las tinieblas?
 ONOMATOPEYA: DODOM

Víñeta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

CAOS: Atravesaban el espacio-tiempo por estos lugares... ¡eran hermanos!!

Víñeta rectangular con eje vertical y cartela

USAGI: ¿Caos?
 ONOMATOPEYA: BOOOOW

Víñeta rectangular con eje horizontal, en plano americano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico

CAOS: Nuestros hermanos y hermanas de las tinieblas han sido forjados en nuestro mismo caldo primordial. ¡Y tú los has destruido! ¡Has aumentado tu poder con su sangre! ¡Y tú has hecho resonar tu nombre por toda la galaxia!

Víñeta rectangular con eje vertical, en plano panorámico, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica y cartela.

CAOS: Erraban por el universo, estrellas negras en búsqueda de una energía luminosa... ¡tú las has neutralizado! ¡Tú y todo tu grupo!... ¡Eran mis alter ego...

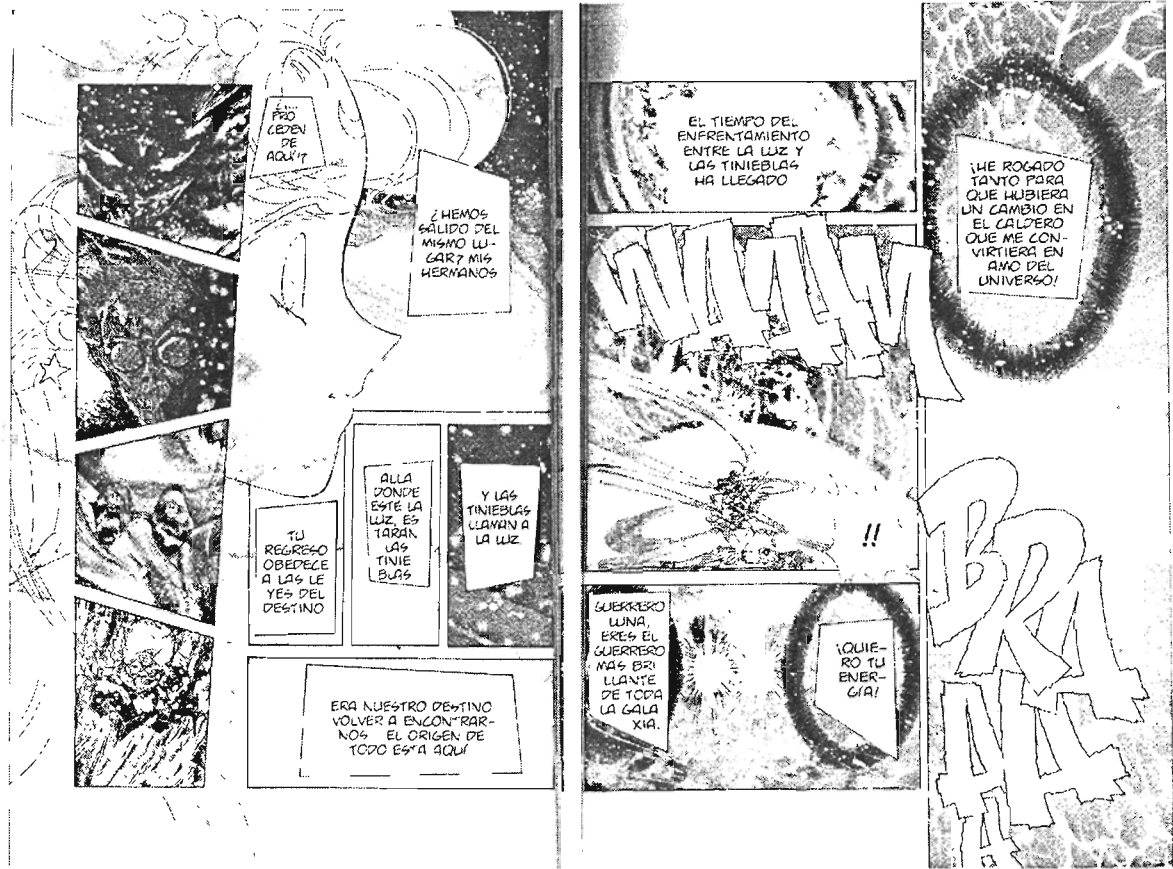
Víñeta rectangular con eje vertical, en plano panorámico, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

USAGI: Todos los enemigos que he combatido... desde el principio...

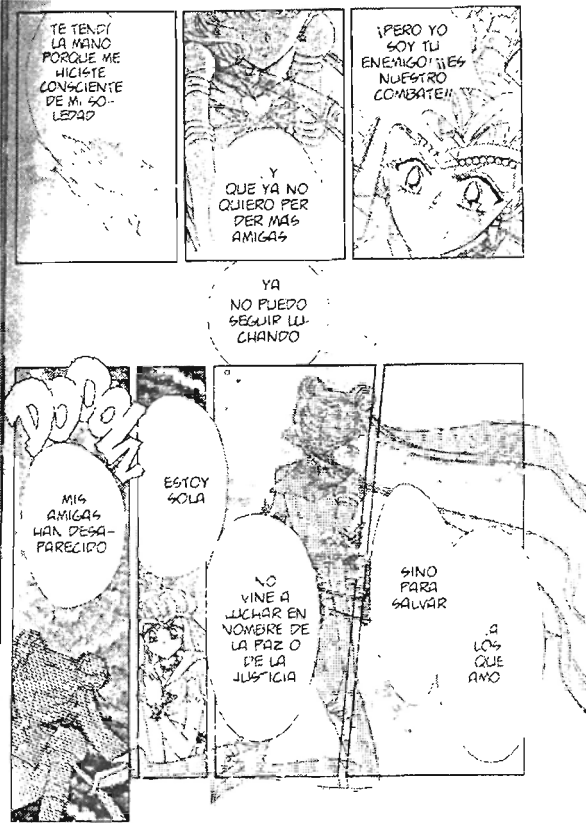
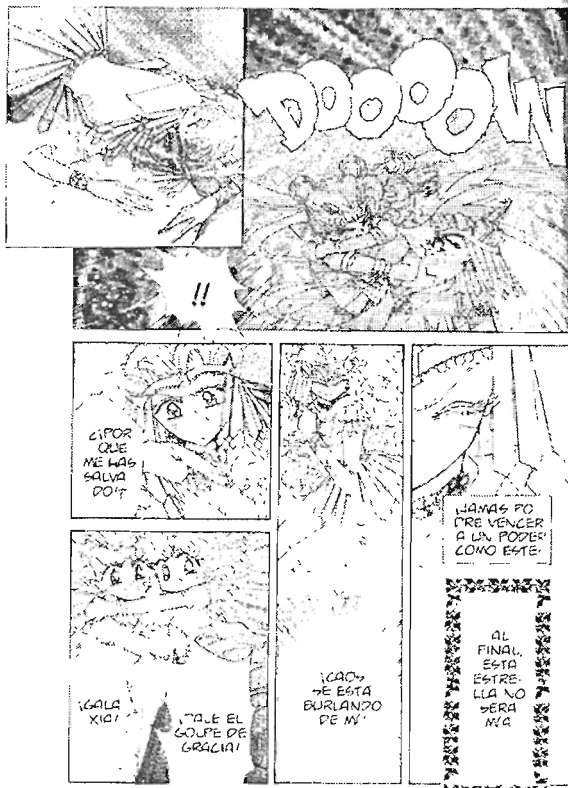
Víñeta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición asimétrica y cartela

CAOS: Tú, tú eres quien ha heredado su lado luminoso...

Víñeta rectangular con eje vertical y bocadillo eléctrico.



<p>Viñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal y composición simétrica.</p>	<p>USAG: ¿Proceden de aquí? ¿Hemos salido del mismo lugar? ¿Mis hermanos...?</p> <p>Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre perfilado derecho, composición asimétrica y cartela.</p>	<p>CAOS: El tiempo del enfrentamiento entre la luz y las tinieblas ha llegado.</p> <p>Viñeta rectangular con eje horizontal y sin bocadillo.</p>	<p>CAOS: ¡He rogado tanto para que hubiera un cambio en el caldero que me convirtiera en el amo del universo!</p> <p>Viñeta rectangular con eje vertical, en plano general, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo con cartela.</p> <p>ONOMATOPEYA: BRA AAA</p>
<p>Viñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal y composición simétrica.</p>	<p>CAOS: Tu regreso obedece a las leyes del destino.</p> <p>Viñeta rectangular con eje vertical y cartela.</p>	<p>CAOS: Allí donde este la luz estarán las tinieblas</p> <p>Viñeta rectangular con eje vertical y cartela.</p>	<p>USAG: !!</p> <p>ONOMATOPEYA: WAAAAM.</p> <p>Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano general, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.</p>
<p>Viñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal y composición simétrica.</p>			<p>CAOS: Sailor Moon, eres la sailor más brillante de toda la galaxia. ¡Quiero tu energía!</p> <p>Viñeta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y cartela.</p>
<p>Viñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal y composición simétrica.</p>	<p>CAOS: Era nuestro destino volver a encontrarnos.. el origen de todo está aquí..</p> <p>Viñeta rectangular con eje horizontal y cartela</p>		



<p>Vineta cuadrada con eje horizontal, en plano americano, ángulo arriba y encuadre derecho y composición asimétrica.</p>	<p>GALAXIA: ¿POR QUÉ ME HAS SALVADO? ONOMATOPÉYA: DOOOOW.</p> <p>Vineta rectangular con eje horizontal, en primer plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.</p>
---	--

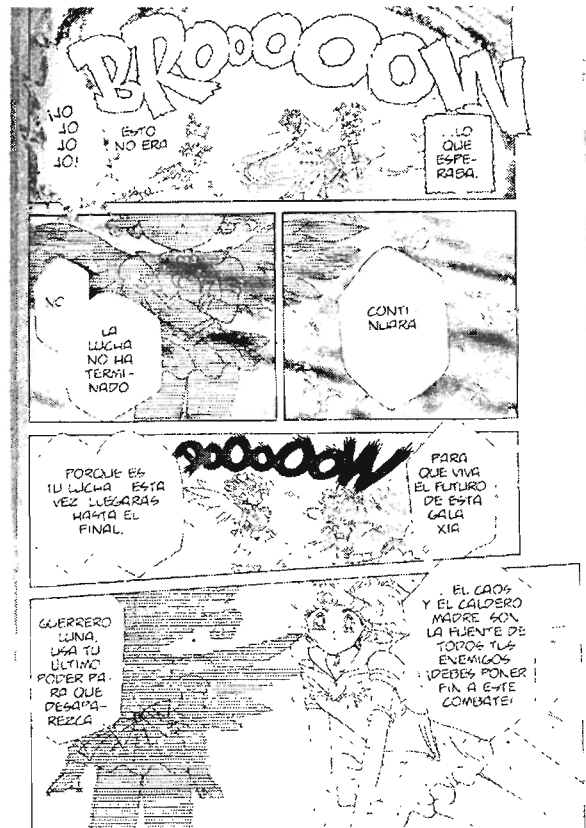
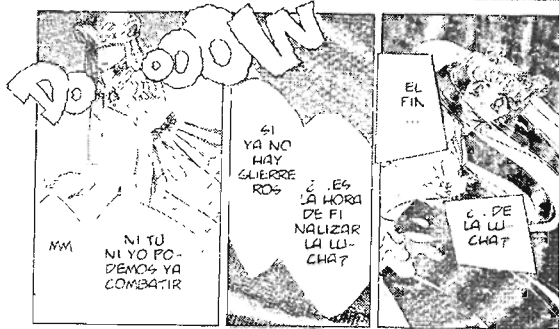
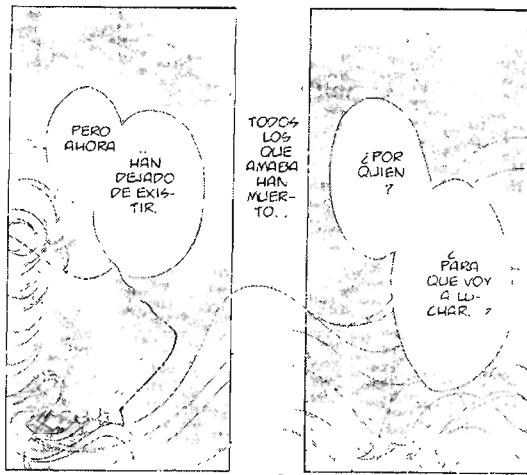
<p>USAGI: Te tendré la mano porque me hiciste consciente de mi soledad.</p> <p>Vineta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo arriba, sin encuadre, composición simétrica y bocadillo normal.</p>	<p>USAGI: ...Y que ya no quiero perder más amigas...</p> <p>Vineta rectangular con eje vertical en plano americano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.</p>	<p>GALAXIA: ¡PERO YO SOY TU ENEMIGO! ¡ES NUESTRO COMBATE!</p> <p>Vineta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.</p>
--	--	--

USAGI: Ya no puedo seguir luchando...

Vineta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje horizontal y sin bocadillo.

<p>GALAXIA: ¿Por qué me has salvado?</p> <p>Vineta rectangular con eje vertical, en primer plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.</p>	<p>GALAXIA: ¡CAOS SE ESTÁ BURLANDO DE MÍ!</p> <p>Vineta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.</p>	<p>GALAXIA: ¡Jamás podré vencer a un poder como este!</p> <p>Vineta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y cartel.</p>
<p>CAOS: ¡Galaxia! ¡Dale el golpe de gracia!</p> <p>Vineta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo y encuadre a espaldas, composición simétrica y bocadillo eléctrico.</p>	<p>GALAXIA: Al final, esta estrella no será mía.</p> <p>Vineta rectangular con eje vertical y sin bocadillo.</p>	

<p>USAGI: Te tendré la mano porque me hiciste consciente de mi soledad.</p> <p>Vineta rectangular con eje vertical, en primer plano, sin ángulo y encuadre a espaldas, composición simétrica y bocadillo normal.</p>	<p>USAGI: Estoy sola.</p> <p>Vineta rectangular, en primer plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.</p>	<p>USAGI: No vine a luchar en nombre de la paz o de la justicia.</p> <p>Vineta de trapecio con eje vertical, en plano medio, sin ángulo y encuadre a espaldas, composición simétrica y bocadillo normal.</p>	<p>USAGI: ...Sino para salvar... a los que amo.</p> <p>Vineta de trapecio con eje vertical y bocadillo normal.</p>
--	--	--	--



USAG: Pero ahora han dejado de existir...

Viñeta rectangular con eje vertical, en primísimo plano, sin ángulo y encuadre perfil derecho, composición asimétrica y bocadillo normal.

USAG: Todos los que antes han muerto...

Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical y bocadillo normal.

USAG: ¿Por quien? ¿Para qué voy a luchar...?

Viñeta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

CAOS: ¡Jo, jo, jo!

CHIBICHIBI: Esto no era... lo que esperaba

ONOMATOPEYA: BROOOOW.

Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano general, sin ángulo y encuadre derecho-izquierdo, composición simétrica, bocadillo normal y cartela.

CHIBICHIBI: No la lucha no ha terminado.

Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

CHIBICHIBI: Continuará...

Viñeta rectangular con eje horizontal y bocadillo normal.

CHIBICHIBI: Porque es tu lucha... esta vez, llegarás hasta el final... para que viva el futuro de esta galaxia.

ONOMATOPEYA: DOOOOW.

Viñeta de trapecio con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo y encuadre derecho-izquierdo, composición asimétrica, bocadillo normal y cartela.

GALAXIA: MM Ni tu ni yo podemos ya combatir

ONOMATOPEYA: DO OOOO.

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo arriba y encuadre lado izquierdo, composición simétrica y bocadillo normal.

GALAXIA: Si ya no hay Sailor... ¿Es hora de finalizar la lucha?

Viñeta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

USAG: El fin... de la lucha?

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo y encuadre lado derecho, composición asimétrica y cartela.

CHIBICHIBI: Sailor Moon, usa tu último poder para que desaparezca... el caos y el caldero madre. Son la fuente de todos tus enemigos ¡Debes poner fin a este combate!

Viñeta de trapecio con eje horizontal, plano medio, ángulo arriba y encuadre a espaldas, composición simétrica y bocadillo normal.



USAGI: ¿Destruir a Caos y al caldero? ¿ChibiChibi?

Viñeta cuadrada con eje vertical, en plano medio, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y sin bocadillo y cartela.

USAGI: Pero... si destruyo al caldero primordial... las estrellas no podrán nacer.

Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en plano americano, sin ángulo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo electrónico.

CHIBI:CHIBI: Es cierto pero si no lo haces... los conflictos y el sufrimiento volverán un día u otro.

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo y sin encuadre, composición simétrica y bocadillo electrónico.

CHIBI:CHIBI: Y será tu culpa Sailor Moon... ¡...Y seguramente lo lamentarás!

Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje horizontal, en primer plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo electrónico.

CHIBI:CHIBI: Caos y el caldero son solo uno ahora.

ONOMATOPEYA: DOOOOO

Viñeta cuadrada con eje horizontal, en primer plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

USAGI: ChibiChibi...

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano americano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y cartela.

CHIBI:CHIBI: Si no lo haces... las estrellas seguirán naciendo, pero volverán los combates.

Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

CHIBI:CHIBI: Para destruir a uno es necesario suprimir a los dos...

Viñeta cuadrada con eje horizontal, en plano medio, ángulo arriba y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

USAGI: ¿La galaxia no tendrá futuro?

Viñeta de trapecio con eje vertical y bocadillo electrónico.

ONOMATOPEYA: DOOOOO.

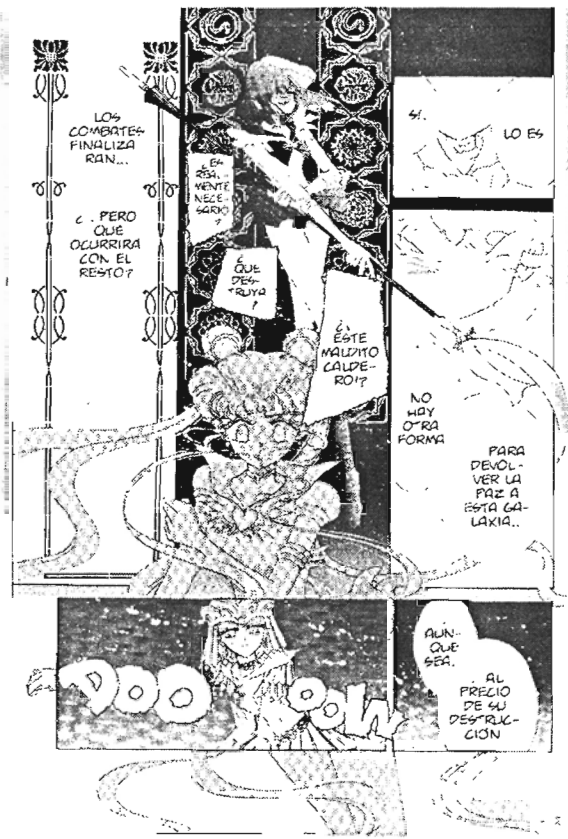
Viñeta cuadrada con eje horizontal, en primer plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica.

CHIBI:CHIBI: ¿Es eso...? ¿...Lo que deseas para esta galaxia?

CHIBI:CHIBI: La luz llama a las tinieblas y las tinieblas llaman a la luz.

Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical y cartela.

Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo y encuadre derecho-izquierdo, composición simétrica, sin bocadillo y cartela.



USAG: Los combates finalizarán... ¿Pero qué ocurrirá con el resto?

Viñeta rectangular con eje vertical y sin bocadillo.

USAG: ¿Es realmente necesario? ¿Que destruya? ¿Este maldito caldero?

Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en plano medio, sin ángulo y encuadre frontal, composición asimétrica y cartela. Usag, se encuentra en plano americano.

CHIBICHIBI: Si no es

Viñeta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

CHIBICHIBI: No hay otra forma... para devolver la paz a esta galaxia...

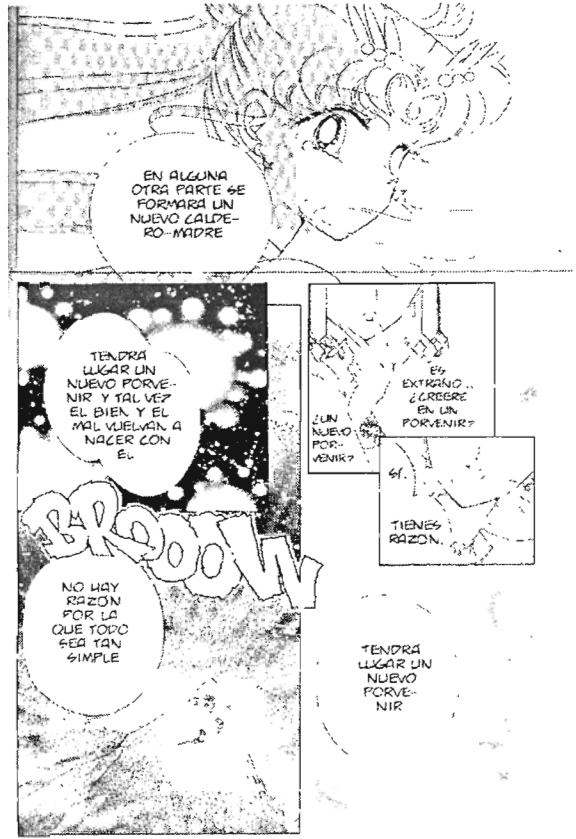
Viñeta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

ONOMATOPEYA: DOO OOV.

Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano medio, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica.

CHIBICHIBI: ...Aunque sea al precio de su destrucción.

Viñeta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.



CHIBICHIBI: En alguna otra parte se formará un nuevo caldero-madre

Viñeta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre a 3/4 lado derecho, composición asimétrica y bocadillo normal.

CHIBICHIBI: Tendrá lugar un nuevo porvenir y tal vez el bien y el mal vuelvan a nacer con él.

Viñeta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

CHIBICHIBI: No hay razón por la que toda sea tan simple.

ONOMATOPEYA: BROOOV.

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano panorámico, ángulo arriba y encuadre a espaldas, composición simétrica y bocadillo normal.

GALAXIA: ¿Un nuevo porvenir? Es extraño... ¿Creeré en un porvenir?

Viñeta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición asimétrica y sin bocadillo.

USAG: Si tienes razón.

Viñeta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

USAG: Tendrá lugar un nuevo porvenir.

Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical y bocadillo normal.



USAGI: Será un lugar para la luz y las tinieblas... combates y esperanzas... la vida y la muerte... alegrías y esperanzas...

Víñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo y encuadre lado derecho, composición asimétrica y bocadillo normal.

USAGI: Encontraremos todo esto.

Víñeta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

GALAXIA: Sailor Moon...

Víñeta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica y cartela.

CHIBI-CHIBI: Si... todo... será un nuevo universo

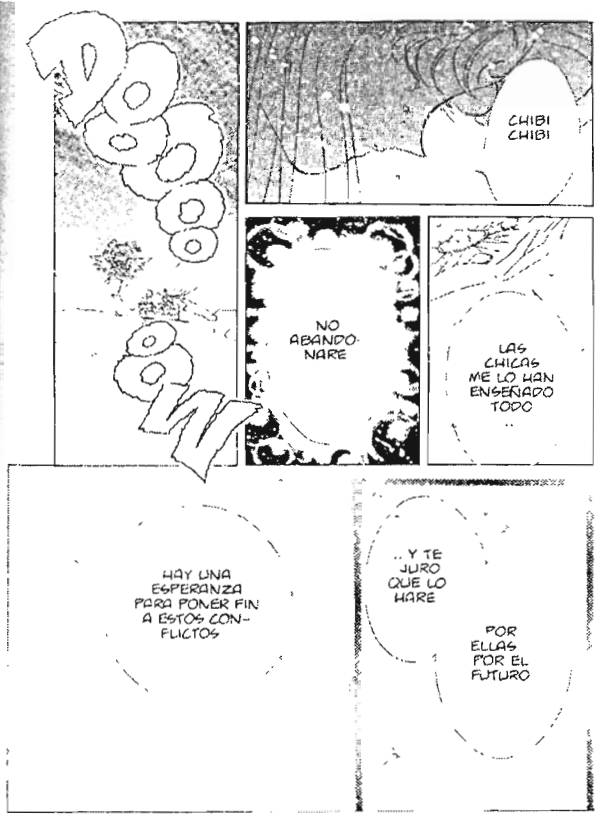
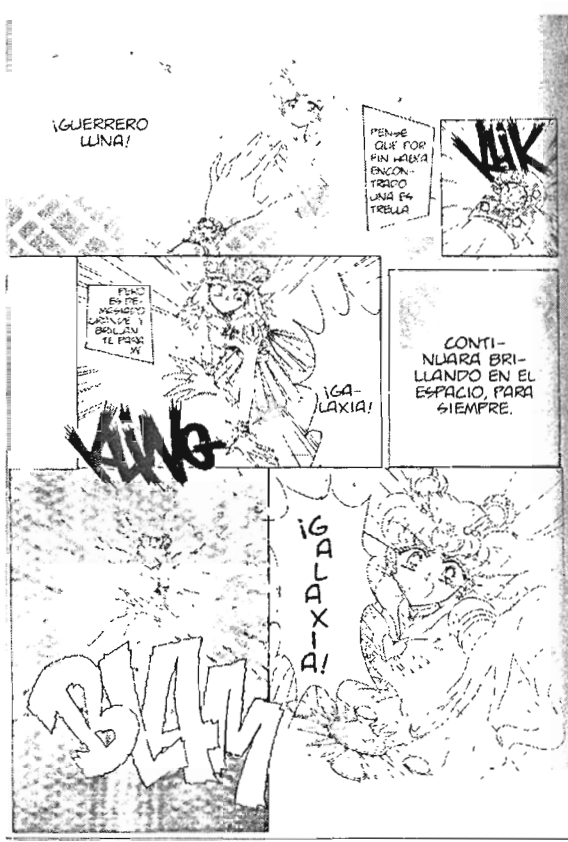
Víñeta rectangular con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

GALAXIA: ¿Realmente crees...? ¿... En el lejano fortalecer de este nuevo universo?

Víñeta rectangular con eje vertical y cartela.

GALAXIA: ¿Crees...? ¿...Que los sailor...? ¿...Lo protegerán?

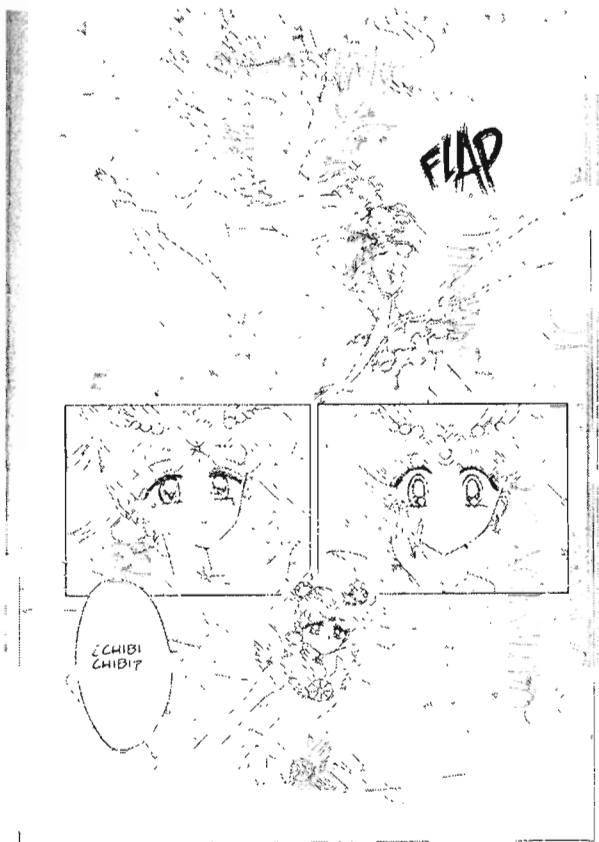
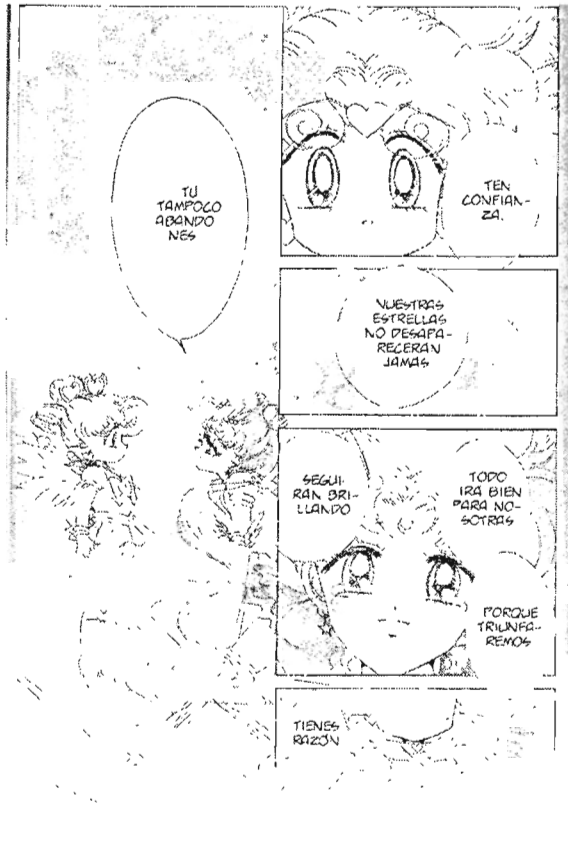
Víñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y cartela.



GALAXIA: ¡Sailor Moon! Pensé que por fin había encontrado una estrella

<p>Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje horizontal, en plano americano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica, sin bocadillo y cartela.</p>	<p>ONOMATOPEYA: KLIX. Viñeta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo arriba y sin encuadre, composición simétrica.</p>
<p>GALAXIA: ...Pero es demasiado grande y brillante para mí. USAGI: ¡Galaxia! ONOMATOPEYA: KING.</p> <p>Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano americano, ángulo arriba y sin encuadre frontal, composición simétrica, bocadillo eléctrico y cartela.</p>	<p>GALAXIA: Continuará brillando en el espacio, por siempre..</p> <p>Viñeta rectangular con eje vertical y sin bocadillo</p>
<p>ONOMATOPEYA: BLAM</p> <p>Viñeta rectangular con eje vertical, en plano americano, ángulo arriba y sin encuadre, composición asimétrica.</p>	<p>USAGI: ¡Galaxia!</p> <p>Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo</p>

<p>ONOMATOPEYA: DOOOO DOOY.</p> <p>Viñeta rectangular con eje vertical, en plano general, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica.</p>	<p>USAGI: Chibichibi...</p> <p>Viñeta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre perfil derecho, composición asimétrica y bocadillo normal.</p>
<p>USAGI: Hay una esperanza para poner fin a estos conflictos.</p> <p>Viñeta rectangular con eje horizontal y bocadillo normal.</p>	<p>USAGI: No abandonaré</p> <p>Viñeta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.</p> <p>USAGI: Las chicas me lo han enseñado todo.</p> <p>Viñeta rectangular, con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y sin encuadre, composición asimétrica y bocadillo normal</p>
<p>USAGI: ...Y te juro que lo haré.</p> <p>Viñeta rectangular con eje vertical y bocadillo normal eléctrico.</p>	<p>USAGI: ...Y te juro que lo haré. Por ellas... por el futuro.</p> <p>Viñeta rectangular con eje vertical y bocadillo normal eléctrico.</p>



USAGI: Tu tampoco abandonas..
 Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en plano medio, sin ángulo y encuadre derecho-izquierdo, composición simétrica y bocadillo normal.

USAGI: Ten confianza...
 Viñeta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

USAGI: Nuestras estrellas no desaparecerán
 Viñeta rectangular con eje horizontal y bocadillo normal.

USAGI: Seguirán brillando. Todo irá bien para nosotras...porque triunfaremos.
 Viñeta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

CHIBI:CHIBI: Tienes razón...
 Viñeta rectangular con eje horizontal, en primer plano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

CHOUATOPPIYA: FLAP.

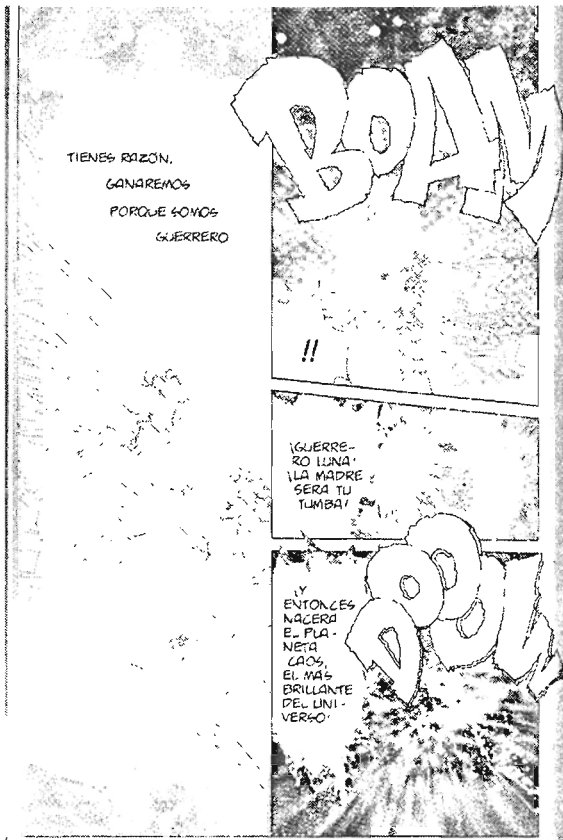
Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje horizontal en plano medio, sin ángulo y encuadre derecho-izquierdo, composición simétrica.

Viñeta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica.

Viñeta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica.

USAGI: ¿Chibi-chibi?

Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje horizontal, en plano medio, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.



COSMOS: Tienes razón. Ganaremos porque somos Sailor.

Víñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, sin ángulo y encuadre derecho-izquierdo, composición asimétrica y sin bocadillo.

ONOMATOPEYA BOAM

Víñeta de trapecio con eje vertical, en plano general, ángulo arriba y encuadre a espaldas, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

CAOS: ¡Sailor Moon! La madre será tu tumba!

Víñeta de trapecio con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

CAOS: ¡Y entonces nacerá el planeta Caos, el más brillante del universo!

ONOMATOPEYA DOOV.

Víñeta rectangular con eje horizontal, en plano panorámico, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

ONOMATOPEYA BAA AAW

Víñeta de trapecio con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

USAGI: Caos...

Víñeta de trapecio con eje horizontal, en plano panorámico, ángulo arriba y encuadre a espaldas, composición simétrica y cartel.

USAGI: Reina Metalia.

Cuatro víñetas de trapecio con sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y cartelas.

USAGI: Death Phantom.

USAGI: Pharaon 90...

Cuatro víñetas de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y cartelas.

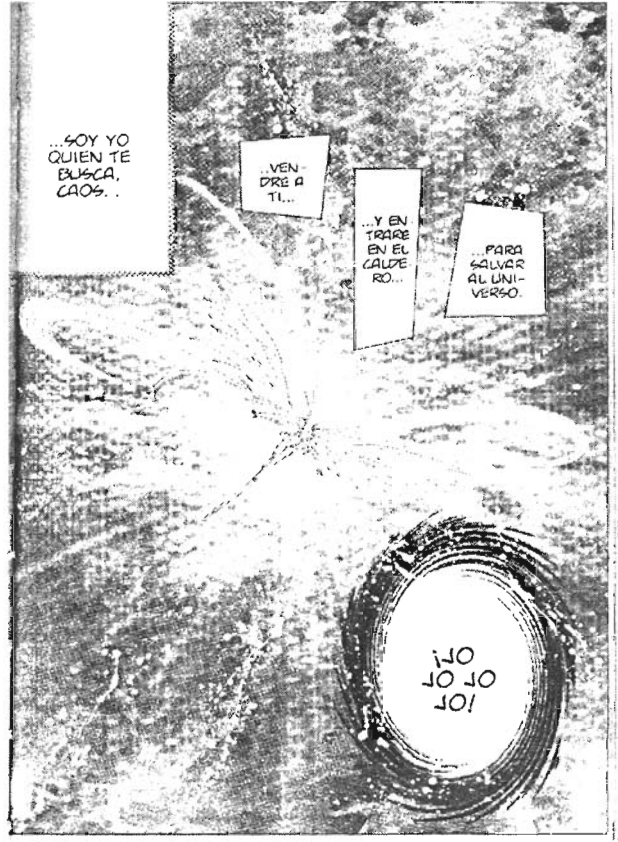
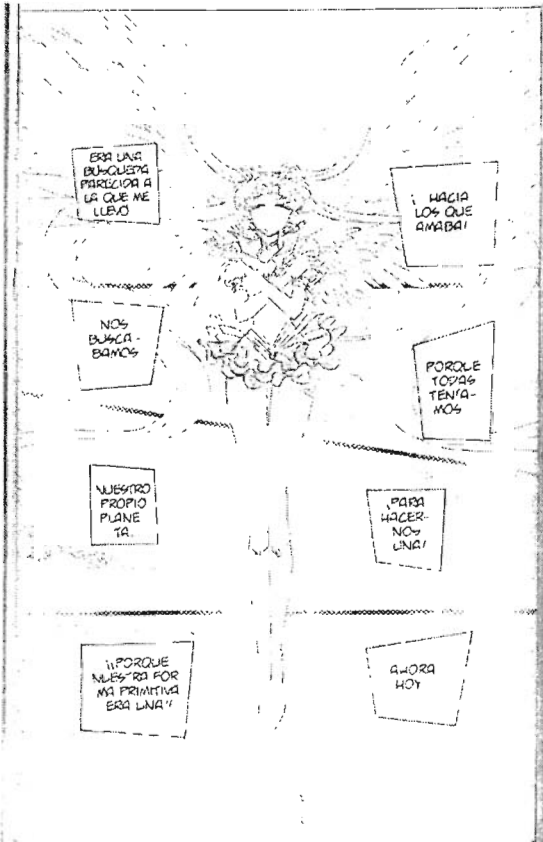
USAGI: Neherenia...

USAGI: Galaxia...

Víñeta cuadrada con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y cartel.

USAGI: ...Ahora ya sé...ya sé por qué buscaban mi poder...

Víñeta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y sin bocadillo.



USAGI: Era una búsqueda parecida a la que me llevó...Hacia los que amaba
 ...Nos buscábamos
 ... Porque todos teníamos...
 ...Nuestro propio planeta...
 ...¡Para hacernos una!
 ¡¡Porque nuestra forma primitiva era una!

Vineta completa con eje vertical, en plano general, sin ángulo y encuadre frontal, composición simétrica y cartela.

USAGI: ... Soy yo quien te busca
 Vineta rectangular con eje vertical y cartela

USAGI: ...Veniré a ti...Y entraré a Caldero...Para salvar al universo...
 CAOS: ¡Jo jo jo!

Vineta libre (su perímetro está marcado por las otras) con eje vertical, en plano panorámico, ángulo abajo y encuadre a espaldas, composición simétrica, bocadillo e estriso y cartela.

CAPÍTULO 51

- ONOMATOPEYA: 87.

- BOCADILLO NORMAL: 86.
- BOCADILLO ELÉCTRICO: 92.
- SIN BOCADILLO: 19.
- CARTELA: ----
- SOLO IMAGEN: 43

- EJE VERTICAL: 159.
- EJE HORIZONTAL: 81.

- ÁNGULO BAJO: 70
- ÁNGULO ALTO: 49.
- ÁNGULO INCLINADO: 6.
- SIN ÁNGULO: 72.

- ENCUADRE FRONTAL: 151.
- ENCUADRE LADO IZQUIERDO: 6.
- ENCUADRE LADO DERECHO: 14.
- ENCUADRE PERFIL IZQUIERDO: -----
- ENCUADRE PERFIL DERECHO: 7.
- ENCUADRE A ESPALDAS: 19.
- ENCUADRE DERECHO-IZQUIERDO: 19.
- SIN ENCUADRE: 24.

- VIÑETA RECTANGULAR: 92.
- VIÑETA DE TRAPECIO: 74
- VIÑETA COMPLETA: 2.
- VIÑETA CUADRADA: 14.
- VIÑETA SÓLO CON TEXTO: 43.
- VIÑETA LIBRE: 14.
- VIÑETA DE DOS PÁGINAS: 1

- PROPORCIÓN SIMÉTRICA: 114.
- PROPORCIÓN ASIMÉTRICA: 83.

- PRIMERÍSIMO PLANO: 36.
- PRIMER PLANO: 21.
- PLANO MEDIO: 55.
- PLANO AMERICANO: 22.
- PLANO GENERAL: 36.
- PLANO PANORÁMICO: 27.

- TOTAL PÁGINAS: 50.
- TOTAL DE VIÑETAS: 240

SECUENCIAS

1. La batalla entre Sailor Moon -Usagi- y Sailor Galaxia, ésta última se da cuenta de que va a perder y huye junto con el contenedor de los cristales sailor al Caldero Xero.
2. Sailor Moon -Usagi- sigue a Sailor Galaxia y ahí ella le explica el por qué quiere los cristales y mata a Tuxedo Kamen -Mamoru- por lo que Sailor Chibimoon desaparece.
3. Caos le explica a Sailor Moon -Usagi- el origen de las batallas que han librado todas las Sailor Senshi.
4. Sailor Moon -Usagi- ve cómo Caos destruye a Sailor Galaxia y se niega a seguir peleando por lo que Sailor Chibichimoon se transforma en una nueva sailor y Sailor Moon decide pelear contra Caos.

❖SECUENCIA 1

Personajes:

**Sailor Moon -Protagonista; Heroína principal-*

**Sailor Chibimoon -Co protagonista; heroína secundaria-*

**Sailor Chibichimoon -Co protagonista; heroína secundaria-*

**Sailor Senshi -Heroínas incidentales-*

**Sailor Galaxia -Antagonista; Oponente principal -*

Usagi ataca a Galaxia y ésta contraataca; el poder que emana de la batalla se dirige hacia Chibimoon pero Chibichibi se interpone; Chibimoon pide una explicación a ésta sobre la batalla.

Galaxia detiene a Sailor Moon y explica que ella buscaba una estrella perfecta que le diera el poder, pero para conseguir ese poder necesitaba las semillas sailor; Usagi contraataca pero Galaxia se burla de ella y hace aparecer momentáneamente a las Sailor Senshi.

Galaxia provoca a Usagi y ésta toma fuerza de su debilidad por lo que Sailor Galaxia decide huir con el contenedor.

❖SECUENCIA 2

Personajes:

**Sailor Moon -Protagonista; Heroína principal-*

**Sailor Chibimoon -Co protagonista; heroína secundaria-*

**Sailor Galaxia -Antagonista; Oponente principal -*

**Tuxedo Kamen -Antagonista; oponente incidental-*

Usagi sigue a Galaxia y llegan al caldero madre, ella le explica que este lugar es donde nacen y mueren todos los planetas, estrellas, humanos y sailor.

Galaxia aparece el contenedor y lo deja caer al vacío. Sailor Moon se sorprende al saber que ya no puede hacer nada puesto que el contenedor desapareció para siempre.

Usagi se enfurece y ataca a Galaxia y como respuesta lanza al vacío a Mamoru para que muera.

Chibimoon grita desesperada porque comienza a desaparecer.

❖SECUENCIA 3

Personajes:

*Sailor Moon -Protagonista; Heroína principal-

*Sailor Chibimoon -Co protagonista; heroína secundaria-

*Sailor Galaxia -Antagonista; Oponente principal -

*Caos -Antagonista secundario; oponente secundario-

*Metalia, Death Phantom, Pharaon 90, Neherenia -Antagonistas incidentales; oponentes incidentales-

Usagi queda impactada por lo que hizo Galaxia y ésta se lanza a matarla pero Chibichibi se interpone y Caos comienza a reír.

Galaxia le dice a Caos que puede matar ya a Sailor Moon pero éste trata de matar a Galaxia y Usagi la ayuda. Caos destruye el palacio y embiste a las tres sailor.

Caos se presenta como el lado oscuro del caldero y dice a Usagi que ella es el lado luminoso.

Caos le dice que al ir matando a sus hermanos de la oscuridad ella se ha hecho fuerte cada vez más puesto que ellos buscaban una energía luminosa.

Usagi descubre que cada enemigo provenían del caldero y que su regreso a obedecía a que la luz llama a la oscuridad y viceversa siendo el destino a volverse a encontrar.

Caos ataca a Sailor Moon y le exige su energía para convertirse en amo del universo.

❖SECUENCIA 4

Personajes:

*Sailor Moon -Protagonista; Heroína principal-

*Sailor Chibimoon -Co protagonista; heroína secundaria-

*Caos -Antagonista secundario; Oponente principal -

*Sailor Galaxia -Antagonista; oponente secundario -

*Metalia, Death Phantom, Pharaon 90, Neherenia -Antagonistas incidentales; oponentes incidentales-

Galaxia despierta y reclama a Usagi que la haya salvado de *Caos*. Éste ordena a *Sailor Galaxia* que mate a sus enemigas. Usagi dice a *Galaxia* que la rescató porque ya no quería perder a más amigas por lo que ella le dice son enemigas y que es su batalla.

Usagi dice que está sola puesto que la batalla era en nombre de sus amigas y no del amor y la justicia. *Sailor Galaxia* se da cuenta que es el final de la pelea y Usagi lo acepta.

Chibichibi niega lo que se decide puesto que le dice a *Sailor Moon* que es su pelea ya que debe salvar el futuro del universo y le pide a ésta que utilice su poder para que destruya al caldero y a *Caos*.

Usagi se niega a hacer lo que pide *Chibichibi* pero ésta le dice que *Caos* y el caldero son uno solo y que es necesario que se destruyan, *Sailor Moon* se da cuenta que si destruye el caldero; las estrellas no nacerán por lo que el futuro nunca llegaría, sin embargo, *Chibichibi* dice que si no se destruye a *Caos* los conflictos y sufrimiento regresarán y será culpa de Usagi, *Chibichibi* dice que la luz llama a la oscuridad y viceversa.

Sailor Moon piensa que en otra parte surgirá otro por lo que será algo nuevo; *Galaxia* se da cuenta de eso y se acerca a Usagi, sin embargo, *Caos* la mata. Usagi decide pelear con *Caos*, *Chibichibi* cambia; Usagi recuerda a cada uno de sus enemigos que ha combatido y se dirige a *Caos*.

CAPÍTULO 51
SECUENCIA 1

PERSONAJE	ROL	ACCIONES	ACCIÓN PRINCIPAL	OBJETO MÁGICO	OBJETO DE DESEO	QUÉ TRANSMITE	INTERPRETACIÓN DE LA SECUENCIA
Usagi/Sailor Moon	Protagonista Heroína	Atacar Contraatacar Enojarse	Al enojarse Sailor Moon hace que Sailor Galaxia huya por miedo	x	Recuperar el contenedor para revivir a sus amigas	Fuerza Voluntad Coraje	<p>La primera secuencia del penúltimo capítulo es mucho más reveladora ya que la villana hace mención de su pasado y el objeto de su deseo; motivos que la impulsan a matar -cuestiones que anteriormente estaban implícitos y no generaban determinados juicios- por lo que continúa como punto climático que deja el final de la última secuencia del capítulo anterior.</p> <p>Se genera una atmósfera basada en la determinación que toma la heroína impulsada por la frialdad del villano y su indiferencia ante los sentimientos humanos por los que hacen que la heroína comience a madurar.</p>
Sailor Chibimoon	Co protagonista Heroína secundaria	Preguntar	Pide una explicación a Chibichibi del por qué debe existir una pelea entre Sailor Moon y Sailor Galaxia	x	(Implicito) saber el motivo de la batalla de Sailor Moon	Incertidumbre	
Sailor Chibichibi	Co protagonista Heroína secundaria	Proteger	Bloque el ataque que emana de la pelea entre Sailor Moon y Sailor Galaxia dirigido inconscientemente hacia Chibimoon	x	(Implicito) ayudar a entender el por qué de la batalla entre Sailor Moon y Sailor Galaxia a Chibimoon	Ayuda	
Sailor Senshi	Co protagonistas Heroínas Incidentales	x	Aparecen momentáneamente como recuerdo de Sailor Moon y de lo que debe hacer para rescatarla	x	x	Desesperación	
Sailor Galaxia	Antagónico Villana principal	Contraataque Detener Explicar Burlarse Aparecer	Explicar el por qué roba todas las semillas sailor del universo, esto provoca que Sailor Moon pelee	Una estrella perfecta que le da un inmenso poder	Obtener todas las semillas sailor que le ayudarán a conseguir la estrella perfecta	Ironía Indiferencia Prepotencia	

CAPÍTULO 51
SECUENCIA 2

PERSONAJE	ROL	ACCIONES	ACCIÓN PRINCIPAL	OBJETO MÁGICO	OBJETO DE DESEO	QUÉ TRANSMITE	INTERPRETACIÓN DE LA SECUENCIA
Usagi/Sailor Moon	Protagonista Heroína	Perseguir Sorprenderse Enojarse Atacar	Al ver que desapareció el contenedor de cristales sailor, ella se enfurece y ataca a Sailor Galaxia por lo que hizo	x	El contenedor de los cristales sailor que ayudarán a revivir a sus amigas	Rencor Odio Furia	<p>Continúa siendo parte de los puntos climáticos de la historia en general.</p> <p>La idea que se maneja esta secuencia es la soledad que ha de experimentar la heroína y esta vivencia ocasiona que ella viva sentimientos destructivos que se canalizan hacia la villana; además se transmite en general una gran impotencia ante la pérdida de los seres amados, por lo que es aquí donde inicia realmente la esencia de la historia.</p>
Sailor Chibimoon	Co protagonista Heroína secundaria	Gritar	Grita porque al morir Mamoru ella desaparece	x	(Implicito) ayudar a Sailor Moon	Pánico Miedo	
Sailor Galaxia	Antagónico Villana principal	Explicar Aparecer Vengar	Hace que el contenedor se desintegre en el caldero madre junto con Mamoru para que se logre su objetivo	El caldero madre, pues en éste nace y muere todo lo que existe en el universo y al entregarle al caldero a Mamoru y el contenedor se hace más fuerte	El cristal de plata para que el caldero sea más fuerte y poderoso y por ende ella lo será también	Prepotencia Frialdad Sarcasmo	
Mamoru/ Tuxedo Kamen	Antagónico Villano incidental	Sacrificio	Se deja empujar por Sailor Galaxia y se desintegra en el caldero madre	Brazaletes de Sailor Galaxia que lo manipulan	(Implicito) ayudar a Sailor Galaxia a costa de su vida para que cumpla su ambición	Indiferencia	

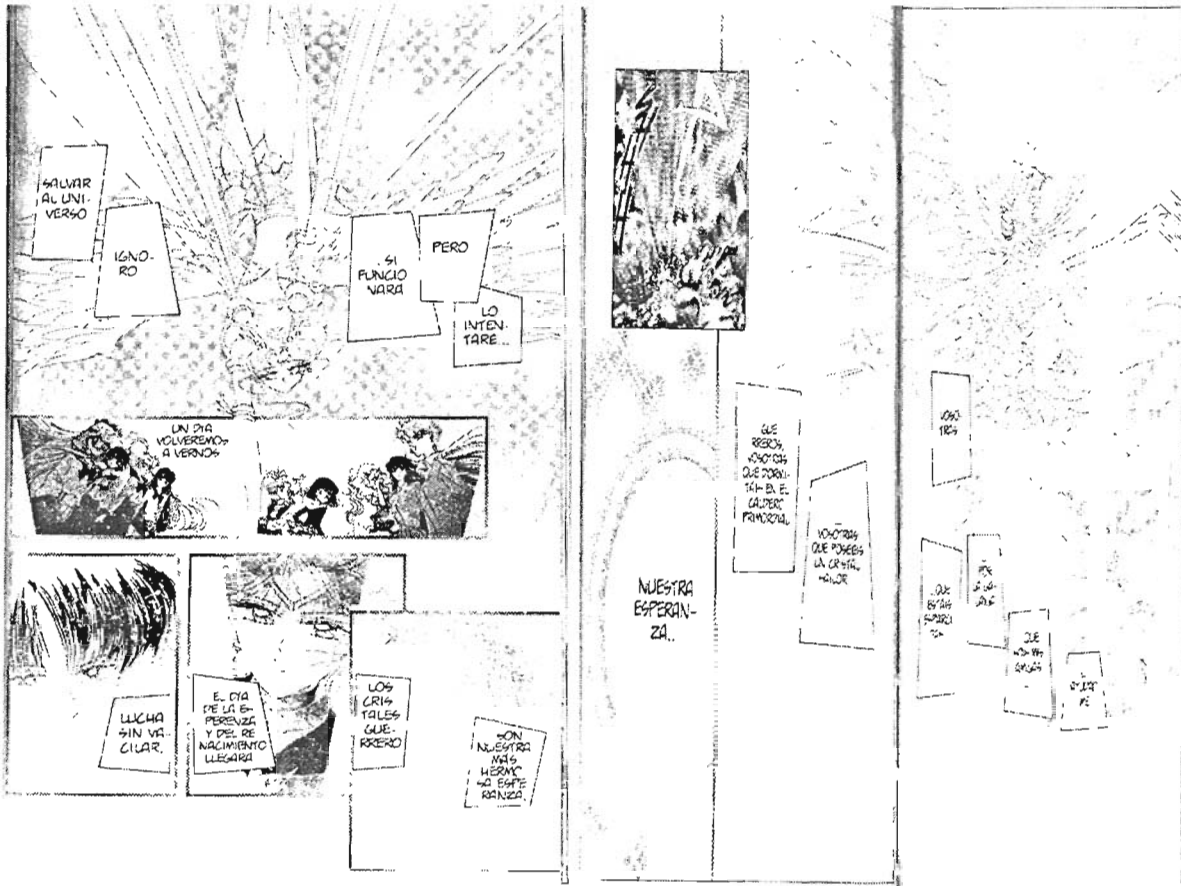
**CAPÍTULO 51
SECUENCIA 3**

PERSONAJE	ROL	ACCIONES	ACCIÓN PRINCIPAL	OBJETO MÁGICO	OBJETO DE DESEO	QUÉ TRANSMITE	INTERPRETACIÓN DE LA SECUENCIA
Usagi/Sailor Moon	Protagonista Heroína	Sorprenderse Auxiliar Matar Fortalecer Descubrir Regresar	Descubrir que cada enemigo con el que se ha enfrentado proviene del Caldero Madre; además de que ella y sus amigas también son parte de ese lugar	x	(Implicito) rescatar a sus amigos y devolverles la vida con la ayuda de los cristales sailor	Sorpresa	Lo importante en esta secuencia radica en la revelación de que la villana es la sirvienta del villano principal por que es atacada por éste para cumplir con sus objetivos. Como punto climático es primordial la revelación que hace el villano a la heroína pues se revela el secreto del origen de sus enemigos y suyo propio, originando una lógica en la historia general del manga.
Sailor Chibichibi	Co protagonista Heroína secundaria	Defender	Se interpone ante el ataque que Caos lanza contra Sailor Moon para matarla	x	(Implicito) ayudar a Sailor Moon	Coraje	
Sailor Galaxia	Antagónico Villana principal	Matar Ordenar	Dice a Caos que puede matar a Sailor Moon, sin embargo, se lleva una sorpresa pues Caos la ataca	x	(Implicito) matar a Sailor Moon para obtener el cristal de plata	Frialdad Sorpresa	Esta secuencia es reveladora, motivo por el cual está llena de sorpresas y revelaciones de orígenes secretos que se ignoraban.
Caos	Antagónico Villano Secundario	Reír Matar Destruir Atacar Presentarse Explicar Exigir	Explica a Sailor Moon el origen de cada batalla que ha tenido desde que se convirtió en sailor senshi; además de hacerle ver de dónde provenían sus amigos y los enemigos, por lo que ahora tenía que enfrentarse a él	El Caldero Madre, lugar donde todo nace y muere, hogar de Caos	Matar a Sailor Moon para ser el amo del universo, puesto que ella es la heredera del lado luminoso y Caos el de la oscuridad; ambos son complemento que originan al Caldero Madre	Maldad	
Queen Metalia Death Phantom Pharaon 90 Neherenia	Antagónicos Villanos Incidentales	Buscar	Ellos pelearon anteriormente contra Sailor Moon y las Sailor Senshi	(Implicito) el Caldero Madre porque de este lugar provienen y necesitaban la luz de Sailor Moon para complementarse	Obtener el cristal de plata para hacerse más fuertes, gracias a que Sailor Moon es la luz que buscaban	Angustia	

**CAPÍTULO 51
SECUENCIA 4**

PERSONAJE	ROL	ACCIONES	ACCIÓN PRINCIPAL	OBJETO MÁGICO	OBJETO DE DESEO	QUÉ TRANSMITE	INTERPRETACIÓN DE LA SECUENCIA
Usagi/Sailor Moon	Protagonista Heroína	Explicar Aceptar Negar Observar Concluir Decidir Pelear Recordar	Concluir que a pesar de destruir al Caldero y a Caos, en otro lugar nacerá un nuevo caldero; por lo que nuevas batallas y esperanzas llegarán y con esto se decide a pelear	El cristal de plata que la hace ser la más fuerte del universo	Salvar a sus amigos que están fusionados al Caldero, por lo que debe entrar en él y rescatarlos para llegar a crear su futuro	Anhelo Esperanza Fe	<p>Parte de esta secuencia sigue siendo un punto climático puesto que siguen existiendo revelaciones importantes, sin embargo; también da paso al climax de la historia.</p> <p>La presencia latente de la tristeza e incertidumbre trascendió a esperanza y fe porque la heroína al tener una coherencia y madurez como persona es capaz de tomar una decisión que afectará su vida y la del resto del universo, lleva a pensar en el anhelo de tener una segunda oportunidad -tal y como lo deseaba la villana- de corregir y mejorar los errores cometidos, por lo tanto el final del penúltimo capítulo de la saga del manga deja un síntoma de melancolía y tristeza pero a la vez de fe y esperanza de un mañana.</p>
Sailor Chibichibi	Co protagonista Heroína secundaria	Negar Explicar Pedir Cambiar	Gracias a que Chibichibi le explica a Sailor Moon que debe destruir al Caldero para evitar más sufrimientos, Sailor Moon se da cuenta de lo que debe hacer	x	Que Sailor Moon destruya al Caldero y a Caos para que no vuelva a existir la pena y el dolor	Comprensión	
Caos	Antagónico Villano Principal	Ordenar Matar	Al eliminar a Sailor Galaxia, Caos hace que Sailor Moon reaccione y quiera pelear	El Caldero, puesto que después de que Mamoru y el contenedor se fusionaran con él, Caos se hizo uno y por lo tanto un ser muy poderoso	Que Sailor Moon se fusione con él para ser uno y llegar a ser el amo del universo	Frialdad	
Sailor Galaxia	Antagónico Villana secundaria	Reclamar Hablar Concluir	Al concluir que Sailor Moon ya no quiere pelear por la soledad que siente, Sailor Galaxia da por terminada su confrontación y decide ser su amiga pero Caos la mata por su traición	Los brazaletes de Caos, los cuales le dan el poder para ser una sailor invencible	(Implicito) una nueva oportunidad para reivindicarse al lado de Sailor Moon	Reconciliación Esperanza	
Queen Metalia Death Phantom Pharaon 90 Neherenia	Antagónicos Villanos Incidentales	x	Enemigos anteriores que Sailor Moon recuerda y la hacen pensar en la búsqueda que hizo para encontrar a sus amigas.	x	Sailor Moon y el cristal de plata, ya que eran el complemento de ellos que tanto buscaban	Melancolía	

STARS 10, CAPÍTULO 52



USAGI: Salvar al universo... Ignoro... Si funcionara... Pero... Lo intentaré.

Vineta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en plano rasado, sin ángulo y sin encuadre, composición simétrica y cartela.

USAGI: Un día volveremos a vernos.

Vineta rectangular con eje horizontal, en plano americano, ángulo abajo y encuadre frontal, composición simétrica y sin bocadillo.

MAMORU: Lucha sin vacilar.

Vineta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica y cartela.

SATURN: El día de la esperanza y el renacimiento llegará.

Vineta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo arriba, encuadre frontal y cartela.

KAKYU: Los ontales sailor... son nuestra más hermosa esperanza.

Vineta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica y cartela.

OYOMATOPEYA, SHHH.

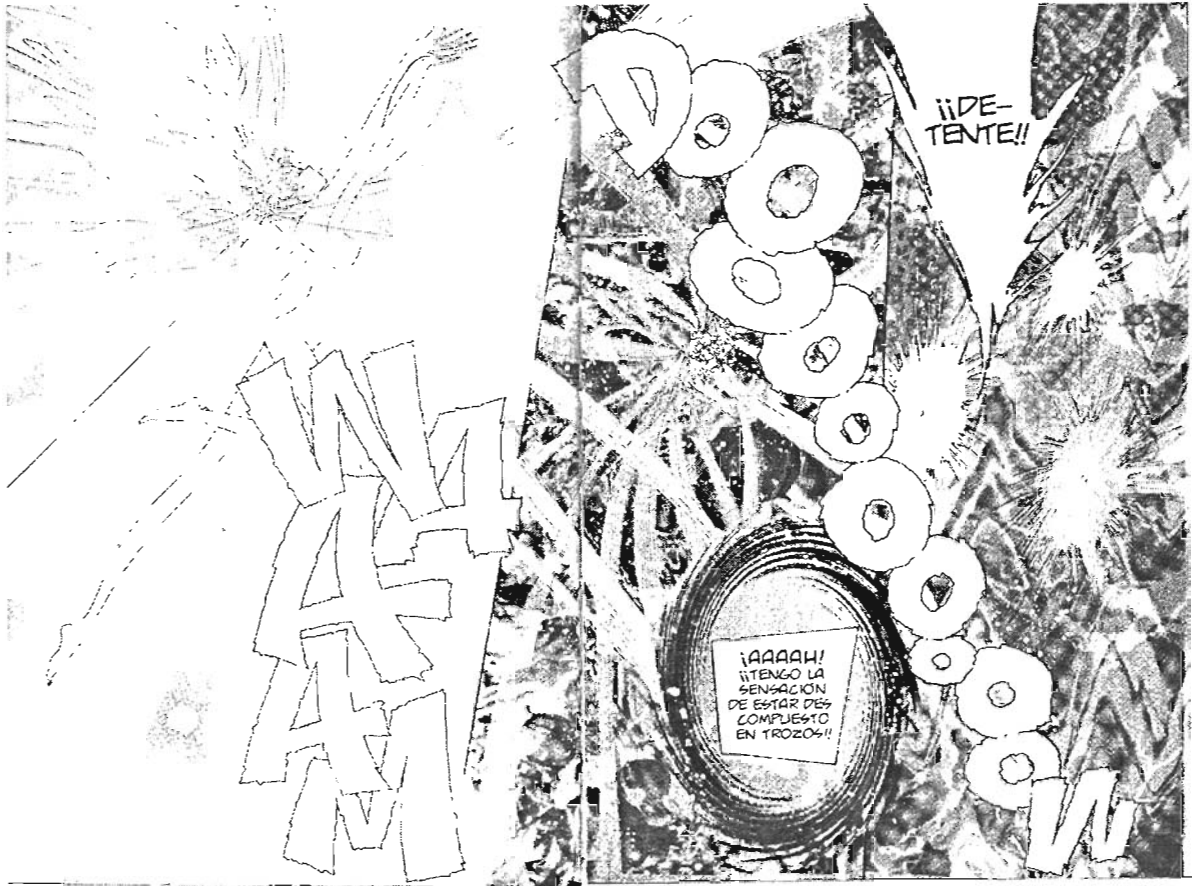
Vineta rectangular con eje vertical, en primer plano, sin ángulo, sin encuadre y composición simétrica.

USAGI: Nuestra esperanza..

Vineta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

USAGI: ...Sailor, ustedes que duermen en el caldero primordial... ustedes que poseen un onstal sailor... ustedes... que están esperados... por la galaxia... que son más amigas... ¡ayúdenme!

Vineta completa con eje vertical, en plano general, ángulo abajo y encuadre lado derecho, composición simétrica y cartela.



USAG: ¡Poder del cristal de plata! ¡Eternal Savior Moon!!

ONOMATOPEYA: BAAAAA.

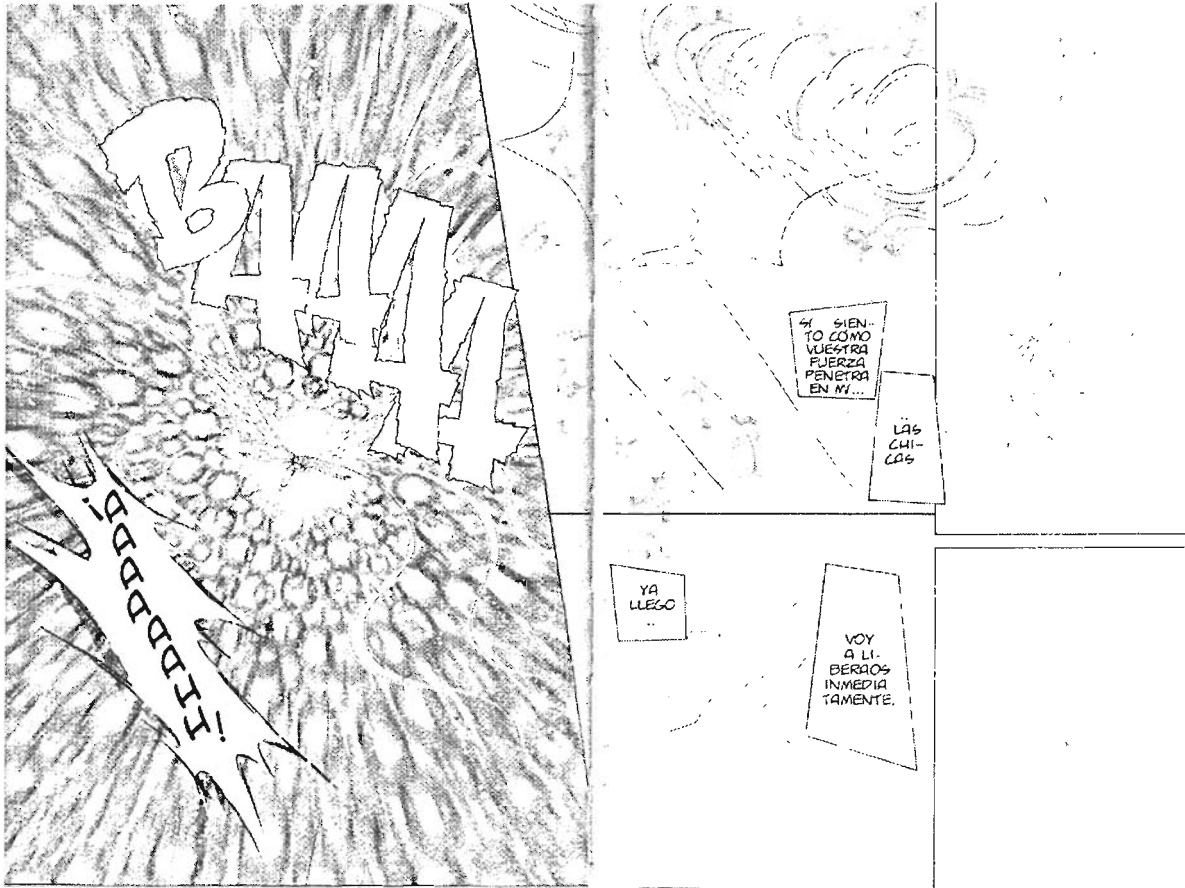
Vileta completa con eje vertical, sin ángulo, encuadre a espaldas, composición simétrica, en plano medio y bocadillo eléctrico

ONOMATOPEYA: DOOOOOOOOOO!!

Vileta rectangular con eje vertical, en plano panorámico, ángulo arriba y encuadre frontal, composición simétrica y Bocadillo con cartela.

CAOS: ¡AAAAH! ¡Tengo la sensación de estar descompuesto en trozos!! ¡¡Detente!!

Vileta rectangular con eje vertical, en plano panorámico sin ángulo, encuadre frontal y composición simétrica.



CAOS ¡AAAAAHH!
ONOMATOPEYA: BAAAA.

Vizeta completa con eje vertical, en plano panorámico, ángulo arriba, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.

USAGI Si... siento cómo su fuerza penetra en mis chicas...

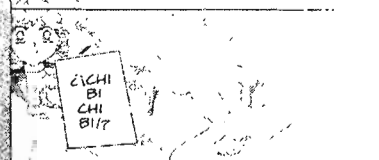
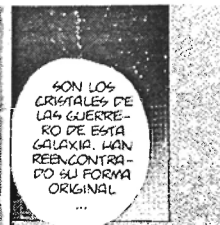
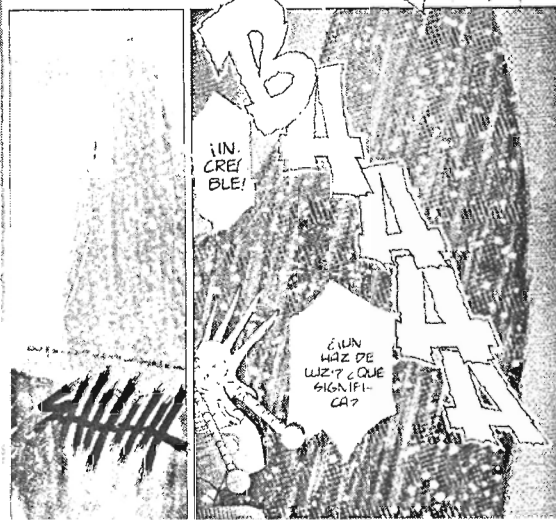
Vizeta de trapecio con eje horizontal, en primerísimo plano, ángulo abajo y encuadre perfil lado derecho, composición simétrica y cartela.

Vizeta rectangular con eje vertical, en plano medio, sin ángulo y encuadre lado derecho y composición simétrica.

USAGI: Ya llego... voy a liberarlas inmediatamente.

Vizeta de trapecio con eje horizontal, en primerísimo plano, ángulo arriba y encuadre frontal, composición asimétrica y cartela.

Vizeta rectangular con eje vertical, en plano medio, sin ángulo, sin encuadre y composición simétrica.



SERES y JUNO «Sailor Moon»
ONOMATOPEYA DOOOOW

Vineta rectangular con eje horizontal, en primer plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

COSMOS: Son los cristales de las saior de esta galaxia han reencontrado su forma original...

Vineta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

Vineta rectangular con eje horizontal, en primer plano, sin ángulo, encuadre perfil derecho y composición simétrica.

ONOMATOPEYA: SHHHH

Vineta rectangular con eje vertical, en plano panorámico, ángulo arriba, encuadre a espaldas y composición asimétrica.

PAJAS: ¡Increíble! ¿Un haz de luz? ¿Qué significa?

Vineta rectangular con eje vertical, en plano general, ángulo arriba, encuadre a espaldas, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

ONOMATOPEYA: BAAAAA.

COSMOS: ...Y retoman el camino de su planeta.

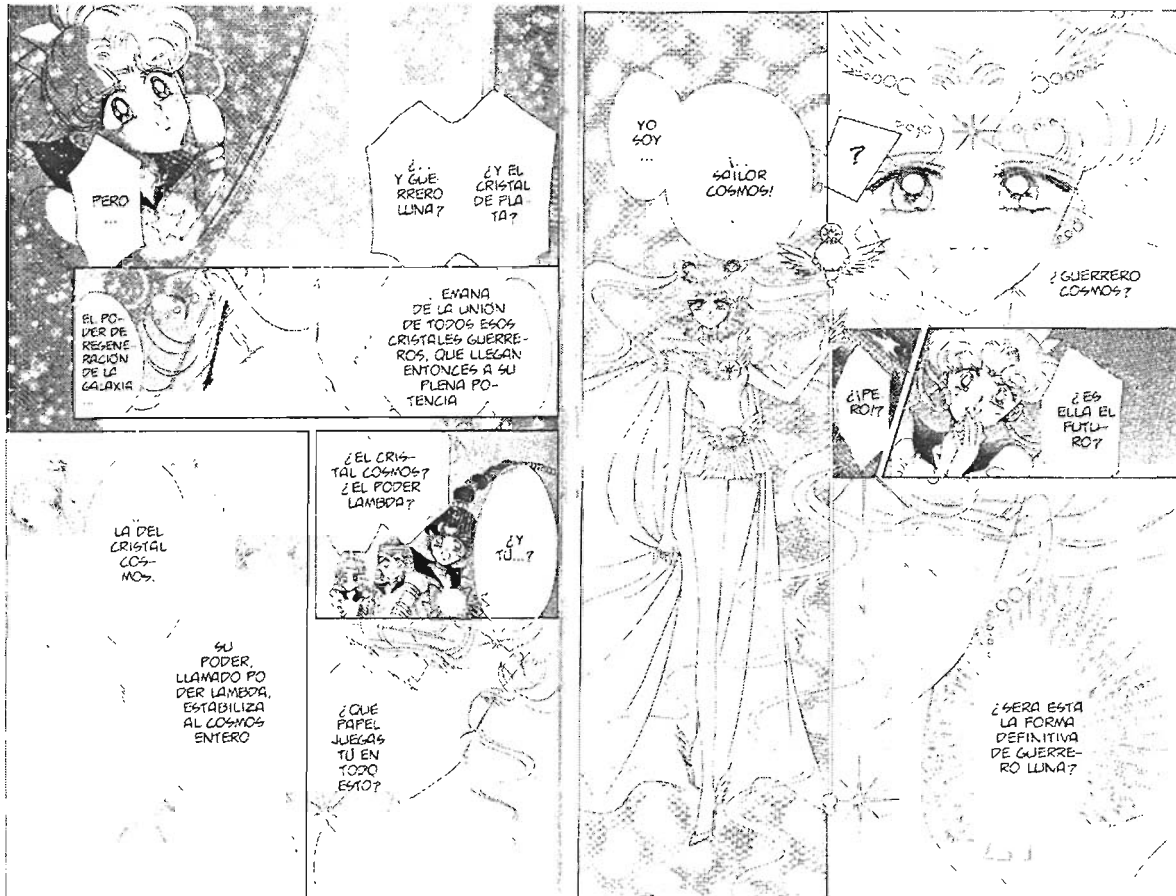
Vineta rectangular con eje vertical, en plano general, ángulo abajo, encuadre a espaldas, composición simétrica y bocadillo normal.

JUNO: ¡Chibi-chibi!

Vineta rectangular con eje horizontal, en primer plano, sin ángulo, encuadre perfil derecho, composición asimétrica y cartela.

COSMOS: En cuanto lleguen a su destino... todas las semillas estelares nacidas de este caldero reencontrarán su forma encarnada y crecerán.

Vineta rectangular con eje vertical, en plano americano, ángulo arriba, encuadre a espaldas, composición asimétrica y bocadillo normal.



JUNO: Pero...¿Y Sailor Moon? ¿Y el cristal de plata?

Vineta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje horizontal, en primer plano, ángulo arriba, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

COSMOS: El poder de regeneración de la galaxia...emana de la unión de todos los cristales sailor, que llegan entonces a su plena potencia...

Vineta rectangular con eje horizontal, en primísimo plano, sin ángulo, encuadre perfil derecho, composición asimétrica y bocadillo normal.

COSMOS: ...Li del cristal cosmos. Su poder llamado Poder Lambda, estabiliza el cosmos entero.

Vineta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

CERES: ¿El cristal cosmos? ¿El poder Lambda?

Vineta rectangular con eje horizontal, en plano americano, sin ángulo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

CERES: ¿Qué papel juegas tú en todo esto?

Vineta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en primísimo plano, ángulo abajo, encuadre perfil derecho, composición asimétrica y bocadillo normal.

COSMOS: Yo soy...
...¡Sailor Cosmos!

Vineta rectangular con eje vertical, plano medio, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

PALAS: ¿Es... or Cosmos?

Vineta rectangular con eje horizontal, primísimo plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica, sin bocadillo y cartel.

JUNO: ¿Pero?!

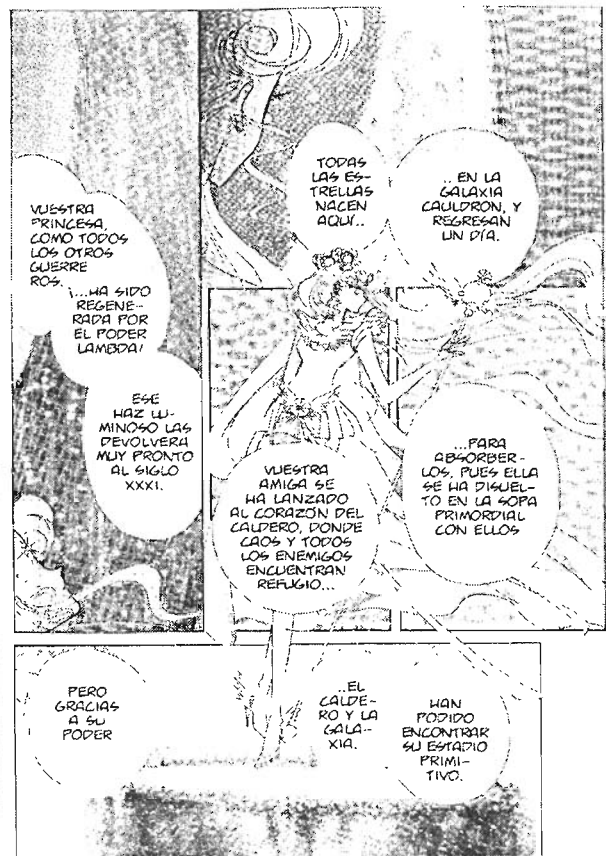
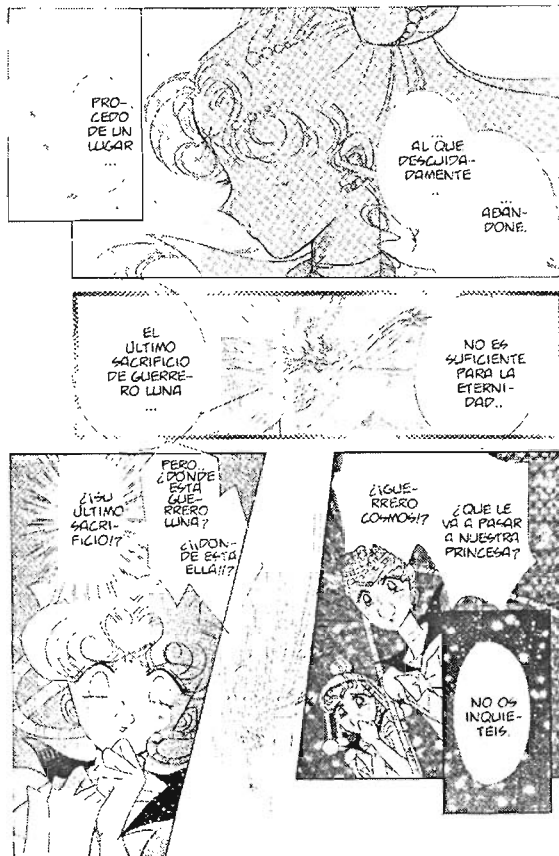
Vineta de trapecio con eje vertical y bocadillo normal.

JUNO: ¿Es ella el futuro?

Vineta de trapecio con eje horizontal, en primer plano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

VESTA: ¿Será esta la forma definitiva de Sailor Moon?

Vineta rectangular con eje vertical, en primísimo plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.



COSMOS: Procedo de un lugar...

Vineta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

COSMOS: ...Al que descuidadamente...abandoné.

Vineta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo, encuadre perfil izquierdo, composición asimétrica y bocadillo normal.

COSMOS: Su princesa, como todas las otras su lo... Ha sido regenerada por el poder lambda! Ese haz luminoso las devolverá muy pronto al siglo XXXI.

Vineta rectangular con eje vertical, en plano general, ángulo arriba, encuadre perfil derecho, composición asimétrica y bocadillo normal.

COSMOS: Todas las estrellas nacen aquí... en la galaxia Caldron, y regresan un día.

Vineta rectangular con eje horizontal, en plano general, sin ángulo, encuadre a espaldas, composición asimétrica y bocadillo normal.

COSMOS: El último sacrificio de Sailor Moon...no es suficiente para toda la eternidad...

Vineta rectangular con eje horizontal, en plano americano, ángulo arriba, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

COSMOS: Su amiga entró al corazón de caldero... donde Caos y todos los enemigos encuentran refugio...

Vineta rectangular con eje vertical, en plano medio, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

COSMOS: ...Para absorberlos, pues ella se ha disuelto en la sopa primordial con ellos.

Vineta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

JUNO: ¿Su último sacrificio? Pero... ¿Dónde está Sailor Moon? ¿Dónde está ella!?

Vineta de trapecio con eje vertical, en primer plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico y normal.

Vineta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en plano medio, sin ángulo, encuadre frontal y composición simétrica.

VESTA: ¿Sailor Cosmos!? ¿Qué le va a pasar a nuestra princesa?

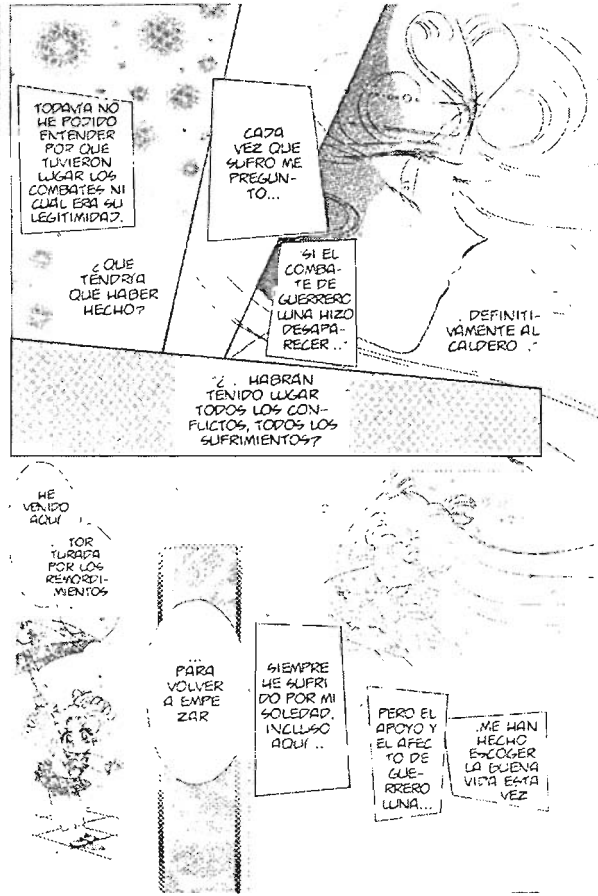
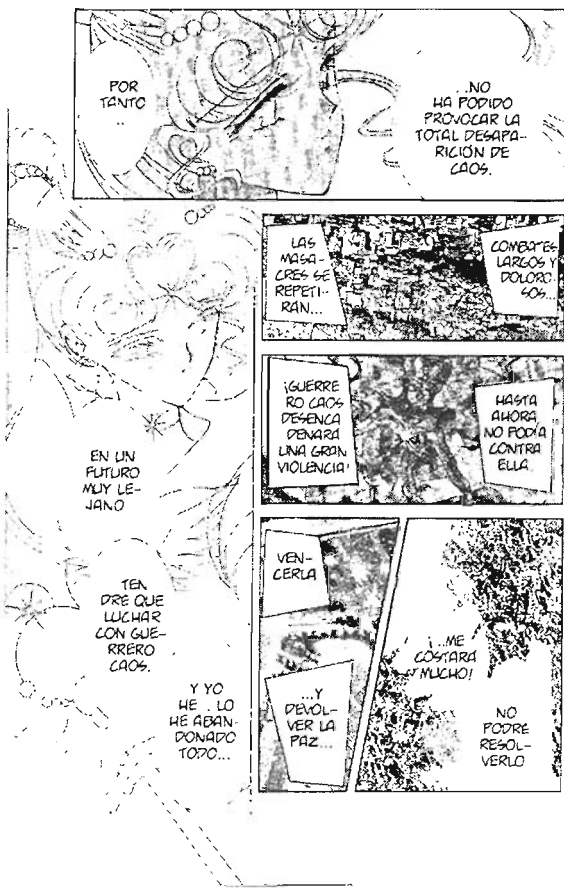
Vineta de trapecio con eje vertical, en plano americano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

COSMOS: Tranquilas...

Vineta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

COSMOS: Pero gracias a su poder...el caldero y la galaxia...han podido encontrar su estado primitivo.

Vineta rectangular con eje horizontal, en plano panorámico, sin ángulo, sin encuadre, composición simétrica y bocadillo normal.



COSMOS: Por tanto...no ha podido provocar la desaparición total de Caos

Víñeta rectangular con eje horizontal, en primensimo plano, sin ángulo, encuadre 3/4 lado derecho, composición asimétrica y bocadillo normal.

COSMOS: No podía entender por qué tuvieron lugar los combates, ni cuál era su motivo

COSMOS: Cada vez que sufro me pregunto.

COSMOS: Si el combate de Sailor Moon hizo desaparecer definitivamente al Caldero *

Víñeta de trapezio con eje vertical, sin bocadillo y cartela.

Víñeta de trapezio con eje vertical y cartela.

Víñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje horizontal, en primensimo plano, sin ángulo, encuadre perfil derecho, composición asimétrica, sin bocadillo y cartela

COSMOS: En un futuro muy lejano...tendré que luchar con Sailor Caos. Y yo abandonaré todo...

Víñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en plano medio, ángulo arriba, encuadre 3/4 lado derecho, composición asimétrica y bocadillo normal

COSMOS: Las masacres se repetirán...combates largos y dolorosos.

Víñeta rectangular con eje horizontal, en plano panorámico, ángulo arriba, encuadre frontal, composición simétrica y cartela.

COSMOS: ¿...Habrán tenido lugar todos los conflictos, todos los sufrimientos?

Víñeta de trapezio con eje horizontal y bocadillo normal.

COSMOS: ¡Sailor Caos desenadenará una gran violencia! hasta ahora, no podía contra ella.

Víñeta rectangular con eje horizontal, en plano americano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y cartela

COSMOS: Vencerá...y devolver la paz...

Víñeta de trapezio con eje vertical, en plano general, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y cartela.

COSMOS: ¡...Me costará mucho! No podré resolverlo.

Víñeta de trapezio con eje vertical y bocadillo normal

COSMOS: Vine aquí... ..tormentada por los remoramientos...

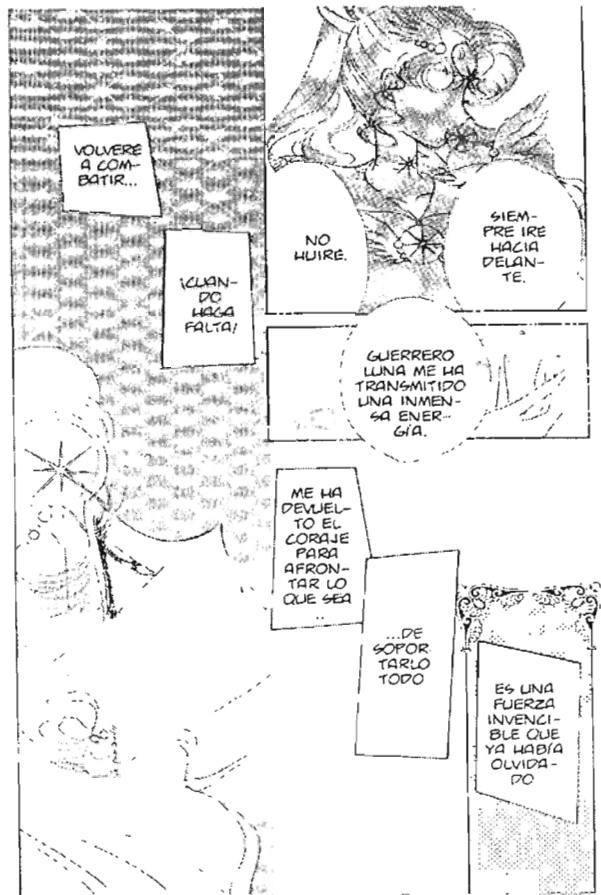
Víñeta rectangular con eje vertical, en plano medio, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

COSMOS: ...Para volver a empezar...

Víñeta rectangular con eje vertical y bocadillo normal

COSMOS: ...Siempre sufrí por mi soledad, incluso aquí...pero apoyo y el afecto de Sailor Moon...me han hecho escoger la buena vida esta vez

Víñeta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo arriba, encuadre frontal, composición simétrica y cartela



COSMOS: Por fin he comprendido... que me equivoqué.

Vineta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

COSMOS: Nadie puede destruir el lugar donde nacen las estrellas.

Vineta rectangular con eje vertical, en plano panorámico, sin ángulo, sin encuadre, composición simétrica y bocadillo normal.

COSMOS: Existimos porque existe este lugar.

Vineta rectangular con eje vertical, en plano panorámico, ángulo abajo, sin encuadre, composición simétrica y cartela.

COSMOS: Volveré a combatir... ¡cuando haga falta!

Vineta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo, encuadre perfil derecho, composición asimétrica y cartela.

COSMOS: No huiré, siempre iré hacia adelante.

Vineta rectangular con eje vertical, en plano americano, sin ángulo, encuadre perfil derecho, composición simétrica y bocadillo normal.

COSMOS: Sailor Moon me ha transmitido una inmensa energía.

Vineta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo, sin encuadre, composición asimétrica y bocadillo normal.

COSMOS: Me ha devuelto el coraje para afrontar lo que sea... de soportarlo todo. Es una fuerza invencible que ya había olvidado.

Vineta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical y cartela.



JUNO: Sailor Cosmos...

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

COSMOS: La Sailor Moon que salvó al universo hoy... es la verdadera Sailor Cosmos.

Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo, sin encuadre, composición asimétrica y bocadillo normal.

COSMOS: Ahora

Viñeta rectangular, con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

COSMOS: ...Vuelvan a casa vuelvan por los que deben proteger.

Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en plano americano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

ONOMATOPEYA: BAAAIV

Viñeta de trapecio con eje vertical, en plano general, ángulo abajo, encuadre frontal, composición asimétrica.

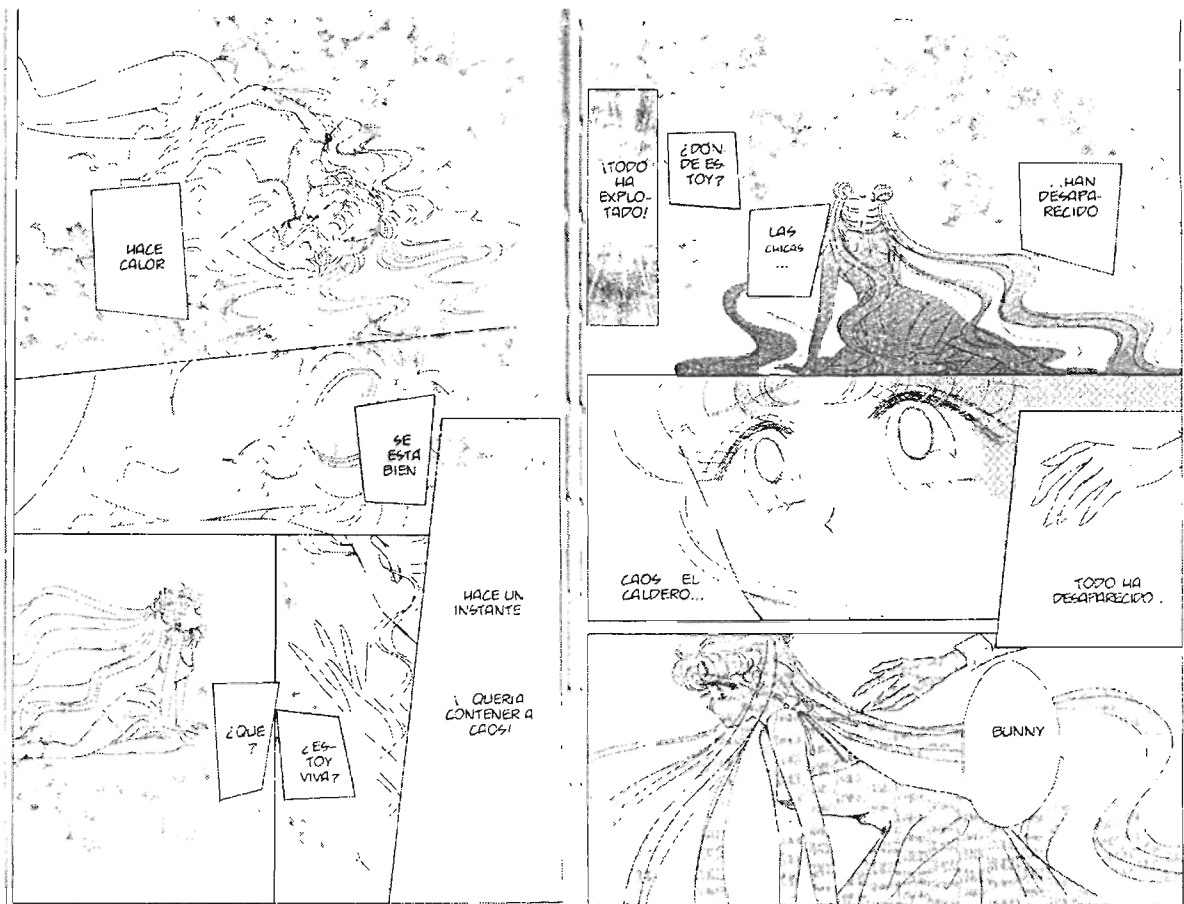
COSMOS: Adquiriendo, como ella...la fuerza y el coraje para afrontarlo todo...
...la verdadera Sailor Cosmos se ha revelado ante mí.

Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

ONOMATOPEYA: KSHA.

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano general, ángulo arriba, sin encuadre, composición asimétrica.

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo abajo, encuadre 3/4 lado derecho, composición asimétrica.



USAGI: Hace calor.

Viñeta de trapecio con eje horizontal, en plano medio, ángulo arriba, encuadre frontal, composición asimétrica y cartela.

USAGI: ¡Todo ha explotado!

Viñeta rectangular con eje vertical y bocadillo eléctrico

USAGI: ¿Dónde estoy? Las chicas...han desaparecido

Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo, encuadre a espaldas, composición: asimétrica y cartela.

USAGI: Se está bien

Viñeta de trapecio con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo, sin encuadre, composición simétrica y cartela.

USAGI: ¿Qué...?

Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo, encuadre lado derecho, composición asimétrica y cartela.

USAGI: ¿Estoy viva?

Viñeta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo arriba, sin encuadre, composición asimétrica y cartela.

USAGI: Hace un instante...¡Quiero contener a Caos!

Viñeta de trapecio con eje vertical y sin bocadillo.

USAGI: Caos...el caldero.

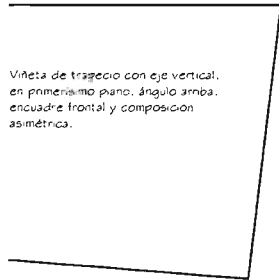
Viñeta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición asimétrica y sin bocadillo

USAGI: Todo ha desaparecido...

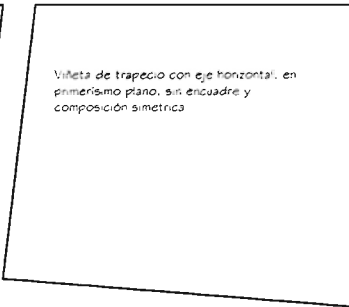
Viñeta de trapecio con eje horizontal, sin ángulo, sin encuadre, composición asimétrica y sin bocadillo

MAMORU: Usagi.

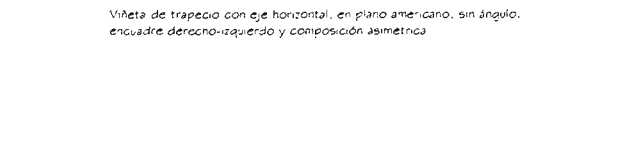
Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo, encuadre lado izquierdo, composición asimétrica, bocadillo normal.



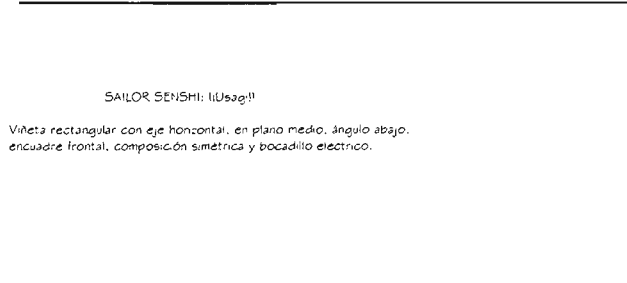
Vineta de trapecio con eje vertical, en primerísimo plano, ángulo arriba, encuadre frontal y composición asimétrica.



Vineta de trapecio con eje horizontal, en primerísimo plano, sin encuadre y composición simétrica

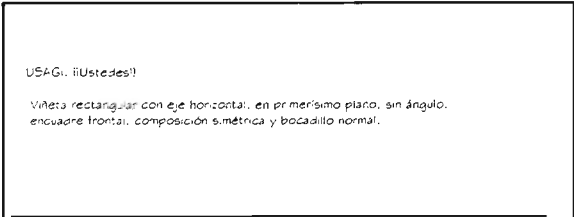


Vineta de trapecio con eje horizontal, en plano americano, sin ángulo, encuadre derecho-izquierdo y composición asimétrica



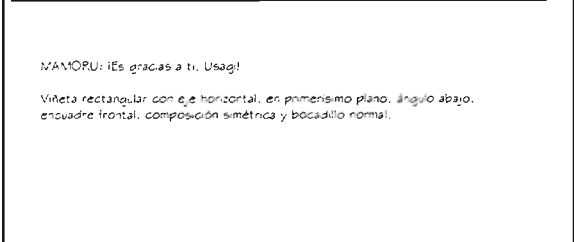
SAILOR SENSHI: ¡¡Usagi!!

Vineta rectangular con eje horizontal, en plano medio, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo eléctrico.



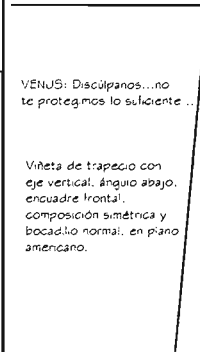
USAGI: ¡¡Ustedes!!

Vineta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.



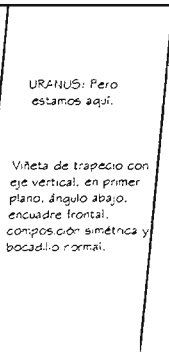
MAMORU: ¡Es gracias a ti, Usagi!

Vineta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.



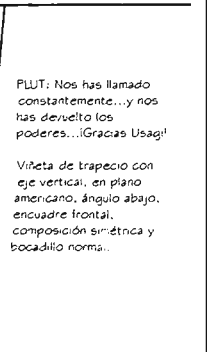
VÉNUS: Disculpamos...no te protegimos lo suficiente...

Vineta de trapecio con eje vertical, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal, en plano americano.



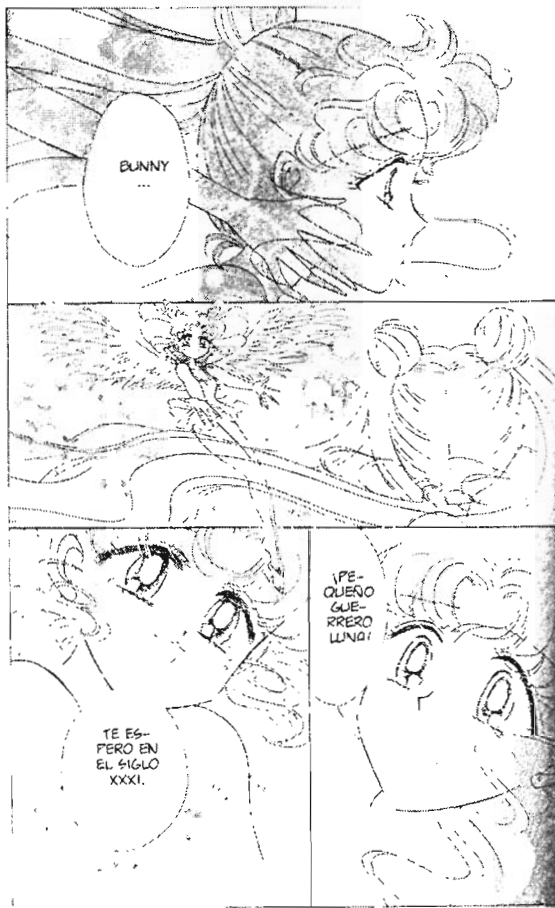
URANUS: Pero estamos aquí.

Vineta de trapecio con eje vertical, en primer plano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.



PLUT: Nos has llamado constantemente...y nos has devuelto los poderes...¡Gracias Usagi!

Vineta de trapecio con eje vertical, en plano americano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.



CHIBIUSA: Usag...

Viñeta rectangular con eje horizontal, en primísimo plano, sin ángulo, encuadre perfil derecho, composición simétrica y bocadillo normal.

Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo, encuadre a espaldas y composición asimétrica.

<p>CHIBIUSA: Te espero en el siglo XXXI.</p> <p>Viñeta rectangular con eje vertical, en primísimo plano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.</p>	<p>USAGI: ¡Chibusá!</p> <p>Viñeta rectangular con eje vertical, en primísimo plano, ángulo arriba, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.</p>
--	--

ONOMATOPEYA. SHHHH.

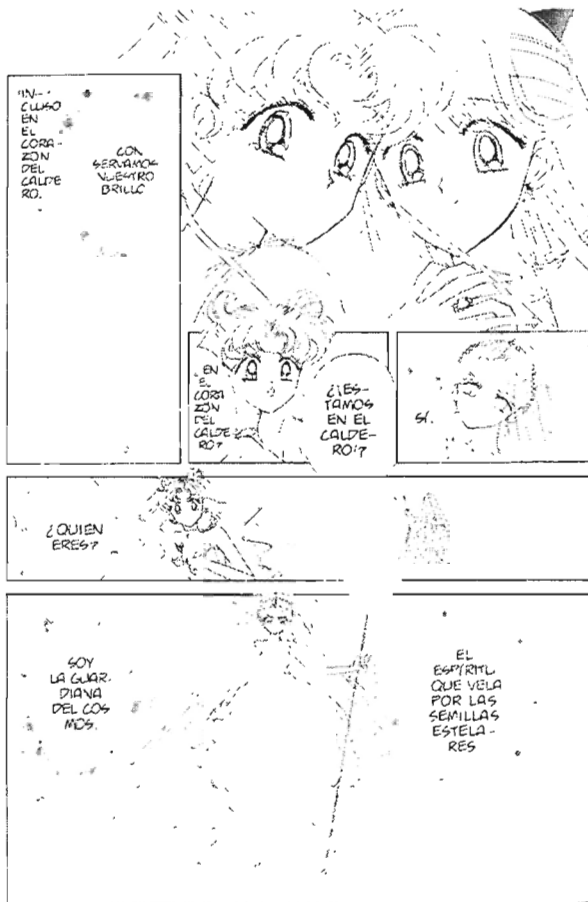
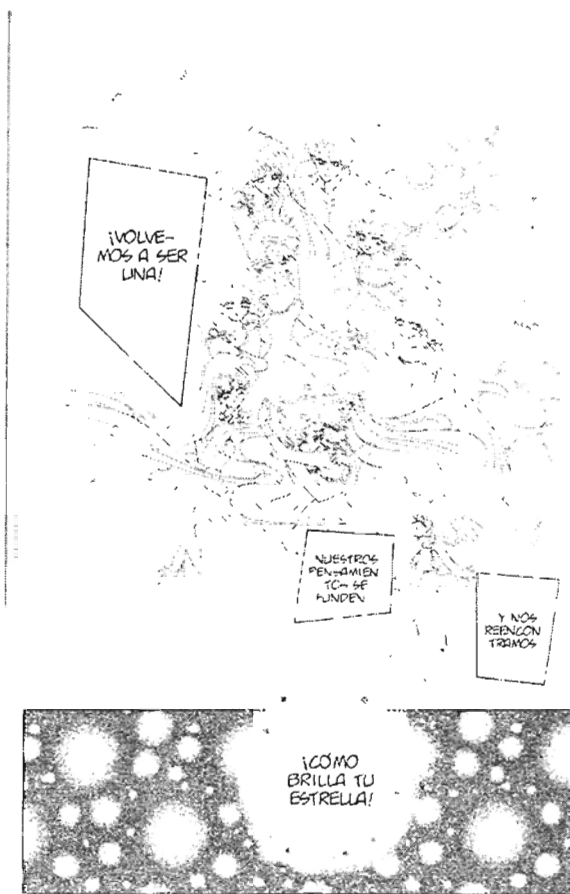
Viñeta rectangular con eje vertical, en plano general, ángulo abajo, encuadre a espaldas y composición simétrica.

<p>USAGI: Crei.</p> <p>Viñeta rectangular con eje vertical y sin bocadillo.</p>	<p>USAGI: Hemos de volver a vernos.</p> <p>Viñeta rectangular con eje vertical y sin bocadillo.</p>
---	---

Viñeta rectangular con eje horizontal, en primer plano, sin ángulo, encuadre a espaldas y composición simétrica.

USAGI: Somos una...otra vez.

Viñeta rectangular con eje horizontal, en primer plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.



USAGI: ¡Volvemos a ser una! Nuestros pensamientos se funden... Y nos reencontramos.

Víñeta rectangular con eje horizontal, en plano general, ángulo arriba, sin encuadre, composición simétrica y cartela.

GUARDIANA: Incluso en el corazón del caldero... conservamos nuestro brillo.

Víñeta rectangular con eje vertical, plano medio, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica y sin bocadillo.

Víñeta libre con eje horizontal, en primer plano, ángulo abajo, encuadre frontal y composición simétrica.

USAGI: ¿En el corazón del caldero? ¿Estamos en el caldero?.

Víñeta rectangular, eje horizontal, primer plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

GUARDIANA: S... Víñeta rectangular con eje horizontal, primer plano, ángulo arriba, encuadre frontal, composición simétrica y sin bocadillo.

USAGI: ¿Quién eres?.

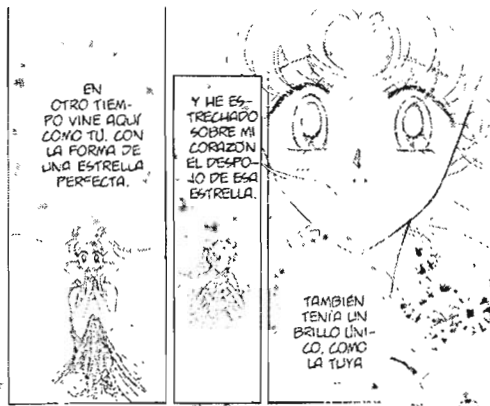
Víñeta rectangular con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

GUARDIANA: ¡Cómo brilla tu estrella!

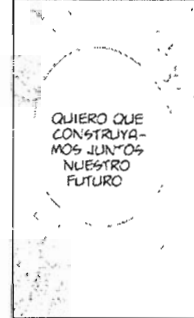
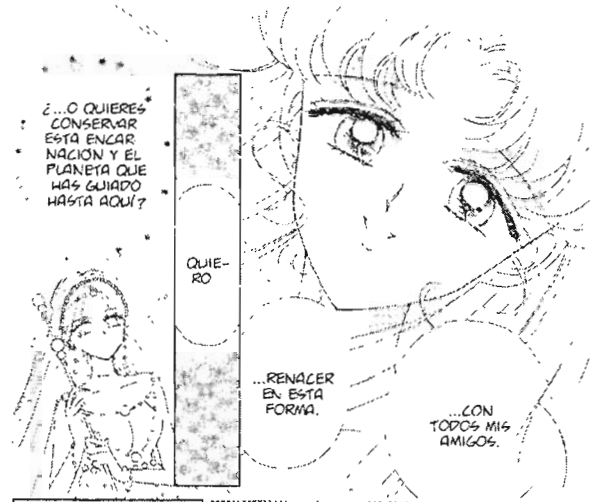
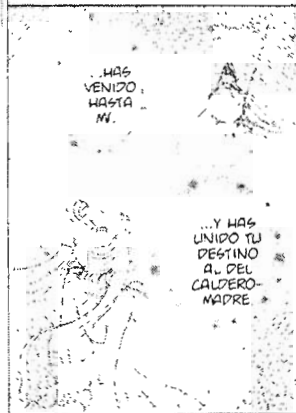
Víñeta rectangular con eje horizontal y bocadillo normal.

GUARDIANA: Soy la Guardiadora del Cosmos: el espíritu que vela por las semillas estelares.

Víñeta rectangular con eje horizontal, en plano medio, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.



GUARDIANA: GUERRERO LUNA?



GUARDIANA: en otro tiempo vine como tú con la forma de una estrella perfecta.

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano americano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y sin bocadillo.

GUARDIANA: Y he estrechado en mi corazón el despojo de esa estrella.

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo arriba, encuadre frontal, composición simétrica y sin bocadillo.

GUARDIANA: También tenía un brillo único, como la tuya...

Viñeta rectangular con eje vertical, en primerísimo plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

GUARDIANA: ¿...O quieres conservar esta encarnación y el planeta que has guiado hasta aquí?

Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en plano americano, ángulo arriba, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

USAGI: Quiero...

Viñeta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

USAGI: ...Renacer en esta forma... con todos mis amigos.

Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en primer plano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

GUARDIANA: Sailor Moon...

Viñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo, encuadre lado izquierdo, composición asimétrica y bocadillo normal.

GUARDIANA: ...has venido hasta mí... ...y has unido tu destino al del caldero madre.

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano americano, ángulo arriba, encuadre a espaldas, composición asimétrica y bocadillo normal.

GUARDIANA: ¿Quieres volver a vivir la historia con un nuevo planeta...?

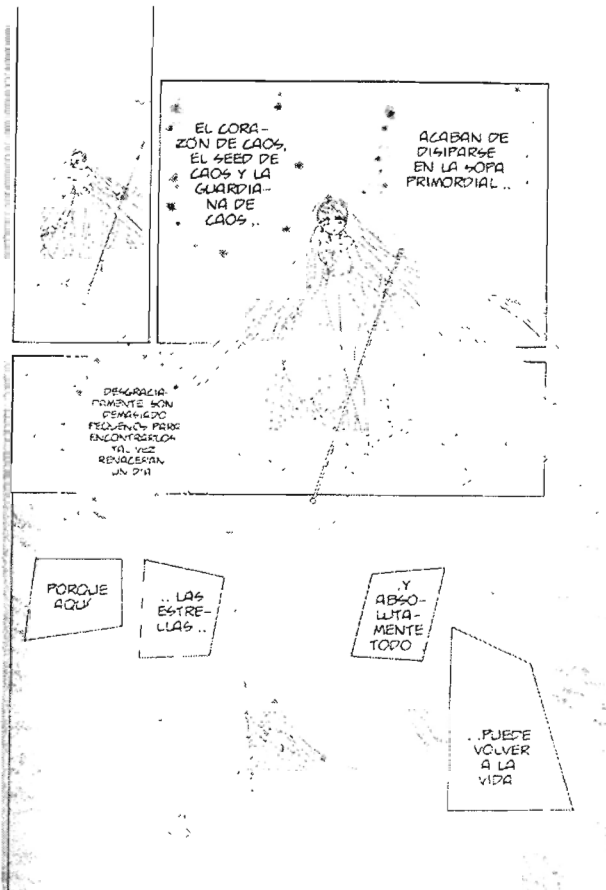
Viñeta rectangular con eje vertical, en plano americano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

USAGI: Quiero que construyamos juntos nuestro futuro.

Viñeta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

USAGI: Aunque sea difícil... es esta la vida que todos queremos.

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo inclinado, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.



USAGI: E!
ONOMATOPEYA: BAW.

Vineta de trapezio con eje horizontal, en primer plano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico

Vineta rectangular con eje vertical, en plano general ángulo arriba, encuadre frontal y composición simétrica

GUARDIANA: El corazón de Caos, la semilla de Caos y la Guardiana de Caos...acaban de dispararse en la sopa primordial..

Vineta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo arriba, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal

ONOMATOPEYA: DOOOOW

Vineta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje vertical, en plano panorámico, ángulo abajo, encuadre frontal y composición asimétrica.

USAGI: ¿Guardiana del Cosmos?

Vineta de trapezio con eje horizontal, en primer plano, ángulo arriba, encuadre a espaldas, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

USAGI: EY CAOS?
ONOMATOPEYA: DOOOOW.

Vineta de trapezio con eje horizontal en primer plano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo eléctrico.

GUARDIANA: ..Desgraciadamente son demasiado pequeños para encontrarlos, tal vez renacerán un día

Vineta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo arriba, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal

ONOMATOPEYA: PAA AAIV.

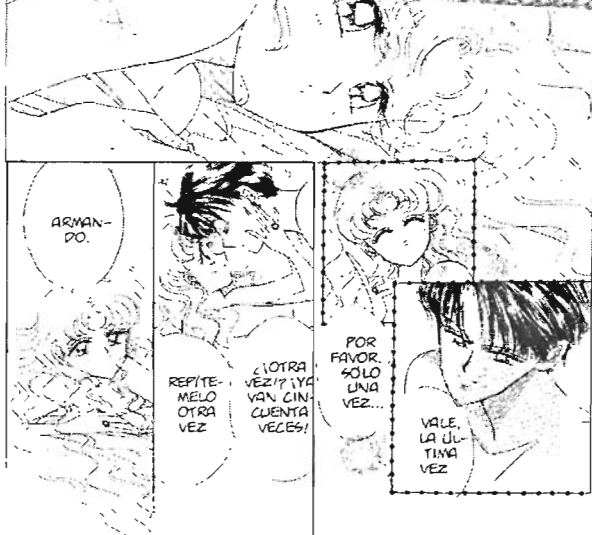
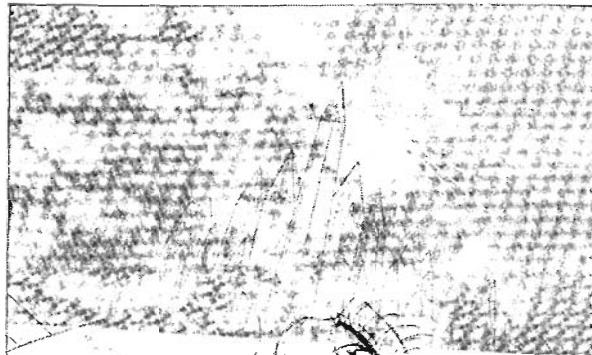
Vineta de trapezio con eje vertical, en plano general, ángulo abajo, encuadre a espaldas y composición asimétrica.

GUARDIANA: Porque aquí...las estrellas...y absolutamente todo...puede volver a la vida.

Vineta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje horizontal, en plano general, ángulo arriba, encuadre frontal, composición simétrica y cartel.



Viñeta de dos páginas.
Eje horizontal.
Plano general.
Sin ángulo.
Encuadre frontal
Composición asimétrica.



Viñeta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo, encuadre perfil derecho-izquierdo, composición simétrica.

MAMORU: Buenos días.
USAGI: Buenos días, Mamoru.

Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano americano, sin ángulo, encuadre izquierdo-derecho, composición simétrica y bocadillo normal.

USAGI: Tengo la sensación...

Viñeta rectangular con eje vertical, en primer plano, ángulo arriba, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

USAGI: ...De salir de un sueño muy largo...

Viñeta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

MAMORU: ¿Qué clase de sueño?

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano americano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

USAGI: No lo sé...

Viñeta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

Viñeta de trapecio con eje horizontal, en plano panorámico, ángulo abajo, encuadre tray composición simétrica.

Viñeta de trapecio con eje horizontal, en primer plano, ángulo arriba, encuadre frontal y composición asimétrica.

USAGI: Mamoru...

Viñeta rectangular, con eje vertical, en primer plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

USAGI: Repítemelo otra vez...
MAMORU: ¿Otra vez? ¡Ya van cincuenta veces!

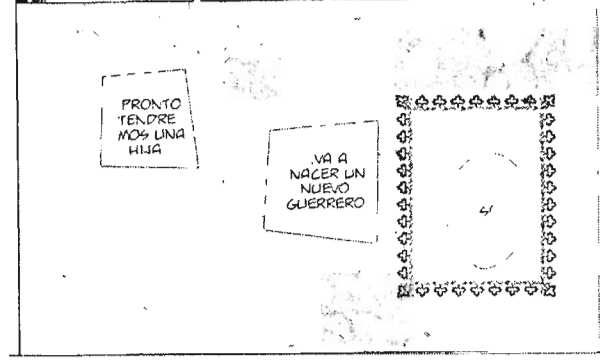
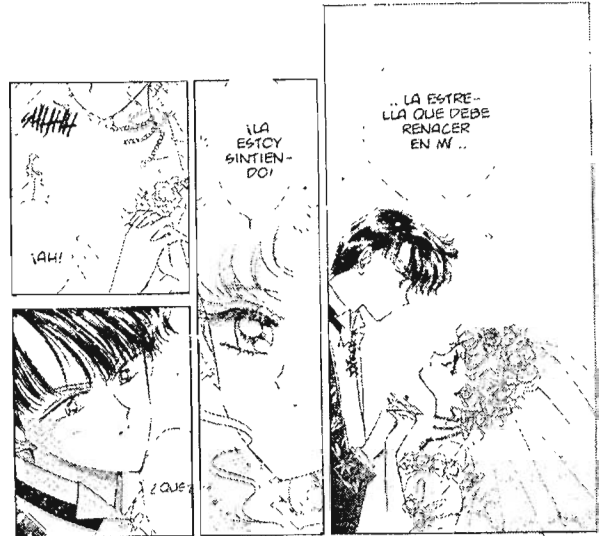
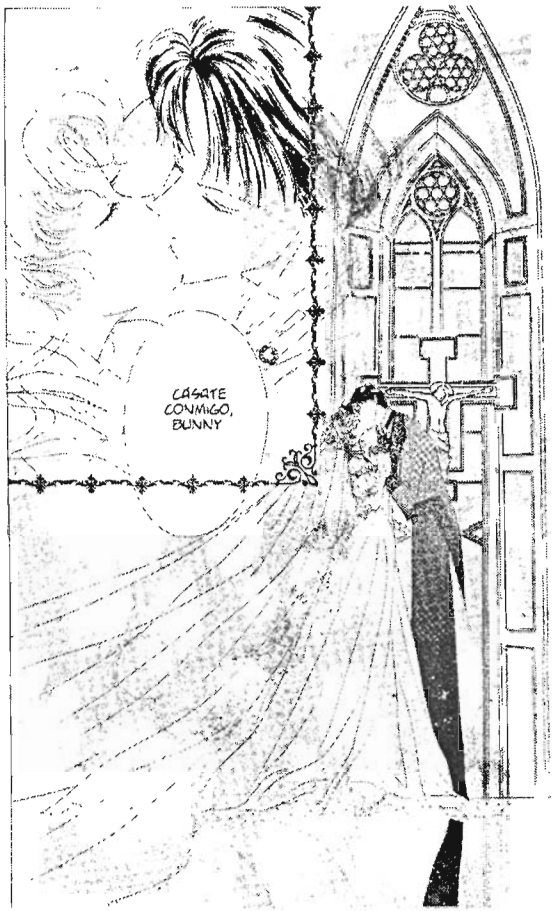
Viñeta rectangular, con eje vertical, en primer plano, sin ángulo, encuadre derecho-izquierdo, composición simétrica y bocadillo normal.

USAGI: Por favor... sólo una vez...

Viñeta rectangular con eje vertical, en primer plano, sin ángulo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

MAMORU: Está bien... la última vez...

Viñeta rectangular, eje vertical, en plano americano, ángulo arriba, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.



MAMORU: Casate conmigo, Usagi.

Viñeta rectangular con eje vertical, en primer plano, ángulo arriba, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal.

USAGI: ¡AH!
OHOMATOPEYA: SHHHH.

Viñeta rectangular con eje horizontal, en plano americano, sin ángulo, encuadre lado derecho, composición asimétrica y bocadillo normal.

USAGI: ¡La estoy sintiendo!

Viñeta rectangular con eje vertical, en primer plano sin ángulo, encuadre frontal y bocadillo normal.

USAGI: ... La estrella que debe renacer en mí...

Viñeta rectangular con eje vertical, en plano americano, ángulo inclinado, encuadre derecho-izquierdo, composición asimétrica y bocadillo normal.

MAMORU: ¿Qué?

Viñeta rectangular con eje vertical, en primer plano, ángulo arriba, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

USAGI: Pronto tendremos una hija...va a nacer una nueva sailor...

Viñeta rectangular con eje horizontal y cartela.

MAMORU: Sí...

Viñeta rectangular con eje vertical y bocadillo normal.

Viñeta libre -su perímetro está marcado por la otra- con eje vertical, en plano general, ángulo abajo, encuadre izquierdo-derecho y composición asimétrica.



USAGI: Hasta el día en el que abandonemos nuestras obligaciones... protegeremos juntos a este planeta

Víñeta rectangular con eje horizontal, en plano americano, sin ángulo, encuadre lado derecho, composición asimétrica y bocadillo normal

MAMORU: Si, lo haremos

Víñeta rectangular con eje vertical, en plano americano, ángulo abajo, encuadre lado izquierdo, composición asimétrica y bocadillo normal

USAGI: Estaré siempre contigo

Víñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje horizontal, en primerísimo plano, ángulo arriba, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal

MAMORU: Yo también...te lo prometo

Víñeta rectangular con eje horizontal y sin bocadillo

USAGI: Viviremos juntos...para siempre ¿verdad?

Víñeta rectangular con eje vertical, en plano medio, ángulo arriba, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal

MAMORU: Te lo juro.

Víñeta rectangular con eje vertical, en plano americano, ángulo abajo, encuadre frontal, composición simétrica y bocadillo normal

USAGI: Te protegeré.

Víñeta rectangular con eje horizontal, en primerísimo plano, sin ángulo, sin encuadre, composición asimétrica y sin bocadillo

USAGI: ...Siempre.

Víñeta libre -su perímetro está marcado por las otras- con eje horizontal, en plano americano, ángulo abajo, encuadre derecho-izquierdo, composición asimétrica y bocadillo normal



Y SIEMPRE PROTEGERE A TODOS MIS AMIGOS



¡ARMANDO!

UN DIA DESAPARECEREMOS...

...NACERAN NUEVOS GUERREROS Y NUEVAS ESTRELLAS

...PERO TÚ, GUERRERO LUNA, TÚ SERÁS INMORTAL. PARA SIEMPRE...

USAGI: Y siempre protegeré a todos mis amigos.

Vineta completa.
Eje vertical.
Plano americano.
Ángulo abajo.
Encuadre a espaldas.
Composición asimétrica.
Sin bocadillo.

USAGI: ¡Mamoru!

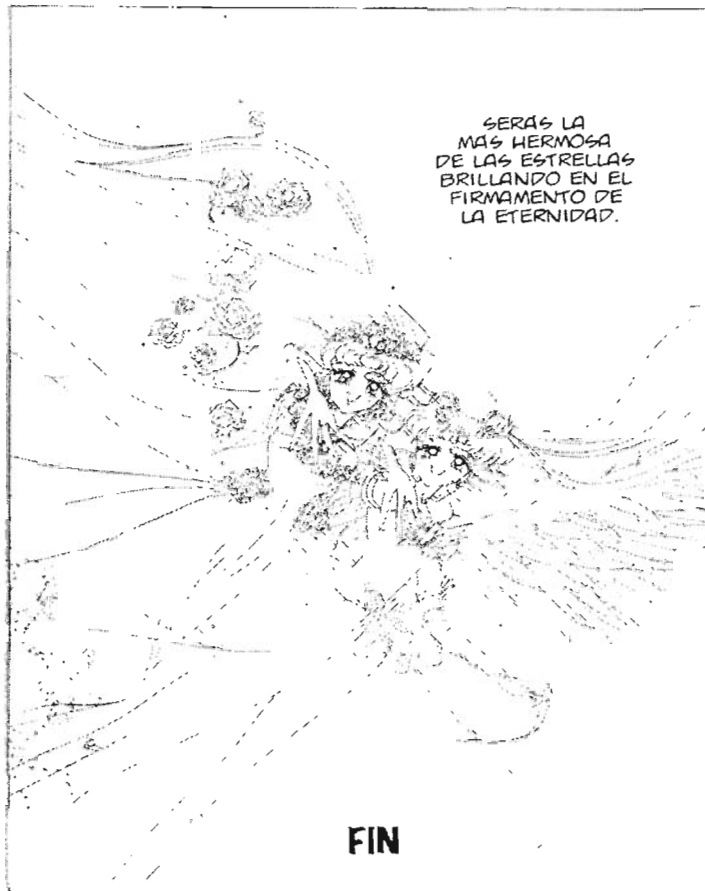
Vineta libre - su perímetro está marcado por las otras - con eje horizontal, en plano general, ángulo abajo, encuadre frontal, composición asimétrica y bocadillo normal.

MAMORU: Un día desapareceremos...nacerán nuevas sailor senshi y nuevas estrellas...

Vineta de trapecio con eje horizontal, en primer plano, ángulo abajo, encuadre 3/4 lado derecho, composición asimétrica, sin bocadillo y cartela.

MAMORU: ...Pero tú, Sailor Moon, tú serás inmortal, para siempre...

Vineta de trapecio con eje horizontal y sin bocadillo.



SERÁS LA
MÁS HERMOSA
DE LAS ESTRELLAS
BRILLANDO EN EL
FIRMAMENTO DE
LA ETERNIDAD.

FIN

MAMORU: SERÁS LA MÁS HERMOSA DE LAS
ESTRELLAS BRILLANDO EN EL
FIRMAMENTO DE LA ETERNIDAD.

-F I N-

Vista completa.
Eje vertical.
Plano medio.
Ángulo inclinado.
Enquadre frontal.
Sin bocadillo.

CAPÍTULO 52

- ONOMATOPEYA: 14

- BOCADILLO NORMAL: 82
- BOCADILLO ELÉCTRICO: 13
- SIN BOCADILLO: 19
- CARTELA: 30
- SOLO IMAGEN: 24

- EJE VERTICAL: 101
- EJE HORIZONTAL: 64

- ÁNGULO BAJO: 39
- ÁNGULO ALTO: 35
- ÁNGULO INCLINADO: 2
- SIN ÁNGULO: 64

- ENCUADRE FRONTAL: 77
- ENCUADRE LADO IZQUIERDO: 3
- ENCUADRE LADO DERECHO: 10
- ENCUADRE PERFIL IZQUIERDO: 10
- ENCUADRE PERFIL DERECHO: 10
- ENCUADRE A ESPALDAS: 15
- SIN ENCUADRE: 15

- VIÑETA RECTANGULAR: 87
- VIÑETA DE TRAPECIO: 26
- VIÑETA COMPLETA: 7
- VIÑETA SÓLO CON TEXTO: 25
- VIÑETA LIBRE: 19
- VIÑETA DE DOS PÁGINAS: 1

- PROPORCIÓN SIMÉTRICA: 68
- PROPORCIÓN SIMÉTRICA: 72

- PRIMERÍSIMO PLANO: 31
- PRIMER PLANO: 26
- PLANO MEDIO: 27
- PLANO AMERICANO: 29
- PLANO GENERAL: 17
- PLANO PANORÁMICO: 10

- TOTAL PÁGINAS: 43
- TOTAL DE VIÑETAS: 165

SECUENCIAS

1. La pelea entre Sailor Moon y Caos.
2. Sailor Cosmos les explica a las Sailor Asteroids el por qué de la batalla entre la luz y la oscuridad.
3. Sailor Moon, Mamoru y las Sailor Senshi se encuentran dentro del caldero y ahí conocen a laGuardiana del Cosmos y ella les explica en qué consiste su misión.
4. Todas son enviadas al Siglo XXX para comenzar una nueva vida.

❖SECUENCIA 1

Personajes:

**Usagi, Sailor Moon -Protagonista; Heroína principal-*

**Mamoru, Tuxedo Kamen -Protagonista; Héroe principal-*

**Sailor Senshi -Co protagonistas; Heroínas secundarias -*

**Sailor Saturn -Co protagonista; Heroína incidental-*

**Princesa Kakyuu -Co protagonista; Heroína incidental-*

**Caos -Antagonista; Oponente principal-*

Usagi no sabe si salvará al universo, y le viene a la mente las Sailor Senshi, Mamoru, Saturn y la princesa Kakyuu; todos le dan ánimo, por lo que invoca a todas las sailor que se encuentran en Caos para que le ayuden a destruirlo y usando el cristal de plata, Caos comienza a destruirse, Sailor Moon entra en él y desaparece; Caos es destruido.

❖SECUENCIA 2

Personajes:

**Sailor Cosmos/Sailor Chibimoon -Protagonista; Heroína principal-*

**Sailor Asteroids -Co protagonistas; heroínas secundarias-*

**Sailor Ceres -Co protagonista; heroína secundaria-*

**Sailor Vesta -Co protagonista; heroína secundaria-*

**Sailor Palas -Co protagonista; heroína secundaria-*

**Sailor Juno -Co protagonista; heroína secundaria-*

**Sailor Senshi -Co protagonistas; heroínas incidentales-*

**Usagi, Sailor Moon -Co protagonista; heroína incidental-*

**Sailor Chibichibimoon -Co protagonista; heroína incidental-*

**Caos -Antagonista, Oponente principal-*

Sailor Ceres y Sailor Vesta gritan por lo que sucede; Sailor Palas pregunta sobre un haz de luz; Sailor Cosmos explica que son los cristales sailor del universo que regresan a casa, Sailor Vesta se da cuenta que Chibichibi es Sailor Cosmos.

Cosmos dice que en cuanto las semillas sailor lleguen, volverán a nacer, Vesta pregunta sobre Usagi y el cristal de plata por lo que ella dice que la unión de todas las semillas sailor crean el Cristal Cosmos y su poder llamado Lambda estabilizan el universo.

Las Sailor Asteroids preguntan a Cosmos quién es ella por lo que se presenta como Sailor Cosmos, Vesta descubre que es el futuro de Sailor Moon.

Cosmos explica que viene de un lugar al que descuidó, el sacrificio de Usagi no es suficiente, Vesta pregunta dónde está Sailor Moon, Sailor Palas pregunta sobre el futuro de Usagi, pero Cosmos les dice que tanto ella como Cosmos fueron regenerados por el poder Lambda y que el haz de luz las regresará al siglo XXX.

Cosmos dice que Usagi es parte del caldero, al igual que Caos, por lo que Usagi no murió y por lo tanto Cosmos tendrá que pelear con Caos, las muertes y sufrimientos regresarán por culpa de éste, ya que ignoraba el por qué de esas peleas por lo que llegó a la tierra para descubrir la verdad y volver a comenzar.

Cosmos descubre que nadie puede destruir al caldero puesto que todo el universo proviene de ahí y ella decide volver a pelear cuando se le requiera puesto que ya tiene un sentido.

Cosmos dice que Usagi es la verdadera Sailor Cosmos y manda de regreso al siglo XXX a las Sailor Asteroids y ella desaparece.

❖SECUENCIA 3

Personajes.

** Sailor Moon, Usagi -Protagonista; Heroína principal-*

**Tuxedo Kamen, Mamoru -Protagonista; Héroe principal-*

**Guardiana del Cosmos -Co protagonista secundaria; heroína secundaria-*

**Sailor Senshi -Co protagonistas; heroínas incidentales-*

**Sailor Venus -Co protagonista; heroína incidental-*

**Sailor Uranus -Co protagonista; heroína incidental-*

**Sailor Plut -Co protagonista; heroína incidental-*

**Sailor Chibimoon -Co protagonista; heroína incidental-*

**Caos -Antagonista, Oponente principal-*

**Sailor Galaxia -Antagonista secundario, oponente secundario-*

Usagi despierta y se pregunta sobre Caos, en ese instante, Mamoru la llama al igual que las Sailor Senshi que corren hacia ella. Venus, Uranus y Plut agradecen le agradecen que las rescatara. Chibimoon aparece al lado de Usagi y dice que la esperará en el siglo **XXX** y desaparece.

Usagi les dice a las Sailor Senshi que son una nuevamente, en ese instante aparece una figura diciéndole que se encuentran en el corazón del caldero y se presenta como la *Guardiana del Cosmos*, quien se encarga de vigilar las semillas sailor. La *Guardiana* cuenta que tiempo atrás llegó al caldero para vigilarlo al igual que hizo Usagi con Caos por lo que ahora ambos se unieron al caldero.

La *Guardiana* le pregunta si quiere volver a vivir su historia con un nuevo planeta o conservar su encarnación y el planeta por lo que Usagi pide renacer en su forma junto con sus amigos para construir su futuro y la *Guardiana* los lanza por el haz de luz.

Usagi le grita preguntando por Caos y *Galaxia* le dice que él, su semilla y *Galaxia* desaparecieron en el caldero pero que algún día renacerán puesto que en el caldero todo muere y renace.

❖SECUENCIA 4 (EPÍLOGO)

Personajes:

** Sailor Moon, Usagi -Protagonista; Heroína principal-*

**Tuxedo Kamen, Mamoru -Protagonista; Héroe principal-*

**Sailor Senshi -Co protagonistas; heroínas secundarias-*

**Nueva sailor -Co protagonista; heroína incidental-*

Mamoru despierta con un beso a Usagi, ésta le dice que tuvo un sueño muy largo pero que no sabe de qué tipo. Usagi le pide que repita algo, por lo que Mamoru accede y pide que se case con él.

En la iglesia, Usagi siente una nueva estrella que va a nacer y Mamoru le dice que es una nueva sailor. Ella dice a Mamoru que juntos protegerán a la tierra por lo que él le contesta que serán uno siempre hasta la muerte.

Usagi lo besa y promete que lo protegerá a él y a las Sailor Senshi y corre hacia ellas, voltea y le grita, Mamoru piensa que él y sus amigas van a desaparecer algún día, por lo que nacerán nuevas sailor pero que Usagi será inmortal puesto que es la estrella más brillante de la eternidad.

CAPÍTULO 52
SECUENCIA 1

PERSONAJE	ROL	ACCIONES	ACCIÓN PRINCIPAL	OBJETO MÁGICO	OBJETO DE DESEO	QUÉ TRANSMITE	INTERPRETACIÓN DE LA SECUENCIA
Usagi/Sailor Moon	Protagonista Heroína	Ignorar Recordar Invocar Destruir Entrar Desaparecer	Al invocar el poder supremo del cristal de plata, Sailor Moon logra entrar en Caos y destruirlo	Los cristales sailor que se integran al poder del cristal de plata para elevarlo al máximo nivel	Salvar al Universo de Caos	Tristeza	<p>El inicio de este capítulo es totalmente intenso, pues la batalla entre el bien y el mal llegó a su final con un impacto psicológico al lector, pues la heroína desaparece y no se sabe en determinado momento lo que sucederá.</p> <p>Al llegar a este punto de la trama hace que se mezcle una serie de sentimientos porque anteriormente se palpaba una intensidad en cada secuencia, sin embargo, en el inicio del capítulo final se nota una sensación de melancolía puesto que el uso de recursos que tiene la heroína hace sentir que un final triste se aproxima.</p>
Sailor Senshi	Co protagonistas Heroínas incidentales	Apoyar	Son recordadas por Sailor Moon e invocadas para que ayuden a destruir a Caos	x	(Implicito) ayudar a Sailor Moon para cumplir su misión	Nostalgia	
Mamoru/Tuxedo Kamen	Co protagonista Héroe Incidental	Apoyar	Es recordado por Sailor Moon diciéndole que debe ser fuerte	x	(Implicito) ayudar a Sailor Moon para cumplir su misión	Coraje	
Sailor Saturn	Co protagonista Heroína Incidental	Apoyar	Es recordada por Sailor Moon y ella le dice que siempre habrá resurrección en donde exista la muerte	x	(Implicito) ayudar a Sailor Moon para cumplir su misión	Esperanza	
Princesa Kakyuu	Co protagonista Heroína Incidental	Apoyar	Es recordada por Sailor Moon y le dice que los cristales sailor son la mayor esperanza	x	(Implicito) ayudar a Sailor Moon para cumplir su misión	Decisión	
Caos	Antagónico Villano Principal	Morir Gritar	Es destruido cuando Sailor Moon entra en él y lo desintegra, liberando así a los cristales sailor del Universo	x	(Implicito) que Sailor Moon se fusione con él para ser uno y controlar al Universo, destruirlo y crear uno nuevo de acuerdo a sus ambiciones	Incertidumbre	

CAPÍTULO 52
SECUENCIA 2

PERSONAJE	ROL	ACCIONES	ACCIÓN PRINCIPAL	OBJETO MÁGICO	OBJETO DE DESEO	QUÉ TRANSMITE	INTERPRETACIÓN DE LA SECUENCIA
Sailor Cosmos/ Sailor Chibichibi	Protagonista Heroína	Explicar Hablar Presentarse Pelear Ignorar Descubrir Reiniciar Concluir Decidir Enviar Desaparecer	Explica su pasado y la relación que tiene con Caos para que todas las sailor comprendan el origen de la batalla y el papel importante que jugó Sailor Moon tanto para el futuro, para ella y para el Universo y ya que Sailor Moon logró su objetivo se puede marchar en paz al futuro	El Poder Lambda que estabiliza al Universo El Cristal Cosmos que surge de la unión de los cristales sailor	En primera instancia quería destruir al Caldero Madre para que no volvieran las batallas; sin embargo, gracias a Sailor Moon se dio cuenta que con el poder que tiene, también debe cargar con una gran responsabilidad por lo que deberá defender al Universo	Compasión	La secuencia más larga del capítulo y cuyo objetivo es revelar el origen de la heroína principal de esta secuencia; con esto ayuda a entender totalmente la historia general del manga y de la pelea que se liberó durante los tres últimos episodios. Al revelar el papel que jugó cada personaje a través de la historia del manga ayuda a entender el por qué de varios sucesos anteriores, así como de personajes. La incertidumbre que causa la desaparición de Sailor Moon es trascendente pues aquí preparan al lector para un nuevo episodio que sólo se vivió por unas páginas cuando las sailor viajan al futuro pero
Sailor Asteroids	Co protagonistas Heroínas Secundarias	Preguntar Regresar	Gracias a que ellas preguntan a Chibichibi su verdadera identidad se revela como Sailor Cosmos; el futuro de Sailor Moon	x	(Implicito) proteger a Sailor Moon	Intriga Sospecha	ahí sólo se menciona que una catástrofe hace que la Tierra entre en un letargo de más de diez siglos pero nunca se dice el por qué. Ahora en este capítulo final se entiende que es la batalla entre Caos y Sailor Moon la que hace que la Tierra "duerma" en espera de un nuevo despertar. Toda esta explicación hace ver que a pesar de lo oscuro que parece el camino a recorrer hay una luz al final, es decir, en este caso, Usagi y compañía llegarán a construir el futuro que llegaron a conocer gracias a la batalla que se llevó a cabo a través de sacrificio.
Sailor Ceres	Co protagonista Heroína Secundaria	Gritar	x	x	(Implicito) proteger a Sailor Moon	Incertidumbre	
Sailor Vesta	Co protagonista Heroína Secundaria	Gritar Descubrir Preguntar	Ella concluye que Sailor Cosmos es el futuro definitivo de Sailor Moon como una Sailor Senshi	x	(Implicito) proteger a Sailor Moon	Sorpresa	
Sailor Palas	Co protagonista Heroína Secundaria	Preguntar	Al preguntar sobre el haz de luz que sale del caldero se conoce el poder Lambda y el cristal Cosmos	x	(Implicito) proteger a Sailor Moon	Sorpresa	
Sailor Juno	Co protagonista Heroína Secundaria	Preguntar	Al preguntar sobre Sailor Moon y el cristal de plata Sailor Cosmos revela su identidad	x	(Implicito) proteger a Sailor Moon	Intriga	
Sailor Senshi	Co protagonista Heroínas Incidentales	x	Cada sailor posee un cristal por lo que al unirse todos crearon el cristal Cosmos	Los cristales sailor que son la esencia para transformarse en una sailor	Proteger al Universo	Poder	

CAPÍTULO 52
SECUENCIA 2

PERSONAJE	ROL	ACCIONES	ACCIÓN PRINCIPAL	OBJETO MÁGICO	OBJETO DE DESEO	QUÉ TRANSMITE	INTERPRETACIÓN DE LA SECUENCIA
Usagi/Sailor Moon	Co protagonista Heroína Incidental	Sacrificio Pelear Destruir Salvar Crear	Gracias al sacrificio que hace para salvar al Universo logra que Sailor Cosmos retome la confianza que necesitaba para volver a ser una Sailor Senshi digna del Universo	El cristal de plata que le ayuda a derrotar a Caos	Salvar al Universo de la destrucción de Caos y crear su futuro al lado de sus amigos	Confianza	Es decir, que el sentimiento de fe y esperanza se expone al cien por ciento en esta secuencia, sin llegar a lo cursi como suele suceder en historias de este tipo.
Sailor Chibichibi	Co protagonista Heroína Incidental	Transformarse	Ella llegó a la Tierra en búsqueda de las respuestas que originan las batallas y sufrimientos que tiene Sailor Moon para conocer su tarea como sailor senshi; al entender su identidad y encomienda se transforma en Sailor Cosmos para volver a ser una sailor digna	El cristal Cosmos que la transforma en Sailor Cosmos	Entender el por qué no se puede destruir al caldero y la tarea de una Sailor Senshi	Fe Esperanza	
Caos	Antagónico Villano Principal	Destruir Pelear	Él en el futuro se enfrentará a Sailor Cosmos pero como ella ignora el origen de sus enemigos abandona todo y Caos logra destruir a la Tierra	x	Ser el amo del Universo	Muerte Desesperación	

CAPÍTULO 52
SECUENCIA 3

PERSONAJE	ROL	ACCIONES	ACCIÓN PRINCIPAL	OBJETO MÁGICO	OBJETO DE DESEO	QUÉ TRANSMITE	INTERPRETACIÓN DE LA SECUENCIA
Usagi/Sailor Moon	Protagonista Heroína	Despertar Pensar Pedir Gritar Preguntar	Al estar todas juntas nuevamente; Usagi pide que todas renazcan para construir su futuro	El caldero, Usagi unió su destino al del caldero para contrarrestar la maldad que hay en él	Construir Tokyo de Cristal al lado de sus amigas	Esperanza	Secuencia que marca el final de los secretos y da paso al de la alegría. Al reunirse nuevamente con sus compañeras, la heroína vuelve a sentirse completa como ser humano y puede creer (a partir de este momento) en un mañana lleno de esperanzas, amor y afecto.
Guardiana del Cosmos	Co protagonista Heroína Secundaria	Explicar Presentarse Preguntar Enviar Desaparecer	Ella les explica que es la encargada de vigilar el caldero por lo tanto tiene el don de hacer renacer lo que sea	El caldero, ella es su guardiana por lo que le da el poder de renacer cualquier cosa	Que Usagi viva en paz al lado de sus seres queridos y el caldero se encuentre tranquilo	Oportunidad Esperanza	El ente que aparece ante las sailor refleja el símbolo del mañana, la oportunidad que se necesita y se otorga.
Mamoru/ Tuxedo Kamen	Protagonista Héroe	Hablar	Se acerca a Usagi para que ella sepa que no es un sueño y que todos están vivos	x	Estar al lado de Usagi para protegerla	Alegria	Sin embargo, queda claro que así como puede haber sueños y esperanzas también puede llegar en cualquier momento el desorden, pero después de todo el sufrimiento que se pasa para lograr los sueños y anhelos se puede enfrentar lo negativo una vez más sin rendirse.
Sailor Senshi	Co protagonistas Heroínas incidentales	Hablar Correr Abrazar	Abrazan a Usagi y con esto todas vuelven a ser una	x	Cuidar de Usagi y proteger a la Tierra	Melancolia Alegria	
Sailor Venus Sailor Uranus Sailor Plut	Co protagonistas Heroínas incidentales	Agradecer Pedir perdón	En nombre de todas le agradecen a Usagi que las ayudara y le piden perdón por dejarla sola	x	Cuidar de Usagi y proteger a la Tierra	Alegria	
Sailor Chibimoon	Co protagonista Heroína Incidental	Hablar Alentar Desaparecer	Anima a Usagi diciéndole que la espera en el Siglo XXX	x	(Implícito) que Usagi, Mamoru y las Sailor Senshi lleguen al Siglo XXX para que construyan Tokyo de Cristal y ella nazca	Esperanza	
Caos Galaxia	Antagonistas Villanos	x	Ellos desaparecen dentro del caldero, sin embargo, volverán a la vida algún día	x	x	Confusión	

CAPÍTULO 52
SECUENCIA FINAL
EPÍLOGO: NACE TOKYO DE CRISTAL

PERSONAJE	ROL	ACCIONES	ACCIÓN PRINCIPAL	OBJETO MÁGICO	OBJETO DE DESEO	QUÉ TRANSMITE	INTERPRETACIÓN DE LA SECUENCIA
Usagi/Sailor Moon Reina Serenity	Protagonista Heroína	Hablar Pedir Sentir Soñar Besar Correr Gritar	Afuera de la Iglesia, Usagi dice a Mamoru que juntos protegerán a la Tierra al lado de las Sailor Senshi y que ella se encargará de protegerlo y a sus amigas	El Cristal de Plata capaz de proteger a la Tierra; creador de Tokyo de Cristal	Cuidar y proteger a la nueva Tierra de Tokyo de Cristal, amar a Mamoru, su esposo y a sus amigas	Fe Esperanza Sueños	La cuarta y última secuencia marca el epílogo de la serie, así como el final de la historia del manga. Aquí vemos un mañana que está por comenzar lleno de anhelos y sueños por cumplir, reflexiones acerca de los momentos y experiencias que dejan los problemas a enfrentar.
Mamoru/ Tuxedo Kamen/ Rey Endimion	Protagonista Héroe	Besar Pedir Explicar Pensar	Al ver a Usagi junto a sus amigas piensa que todas morirán algún día nuevas sailor nacerán pero Usagi será inmortal porque es la estrella eterna y brillante del firmamento	El Cristal Dorado que protege a la Tierra y a Mamoru	Cuidar y proteger a la Tierra y amar a Usagi, su esposa	Fe Esperanza Tristeza Reflexión	Puede parecer que el final de la historia es rosa, sin embargo; el héroe deja claro que todos morirán y será la protagonista simplemente la autora quiso hacer un final semitriste, puesto que a pesar que héroe y heroína cumplen sus sueños también se hace una reflexión sobre el futuro incierto.
Sailor Senshi	Co protagonista Heroínas Incidentales	Reir Acompañar	Son damas de honor en la boda de Usagi y Mamoru; gracias a ellas Mamoru reflexiona sobre el futuro	Los cristales sailor, que únicamente las soberanas del Sistema Solar poseen	Cuidar y proteger a Tokyo de Cristal, junto con la Reina Serenity y el Rey Endimion	Tristeza	





LUGAR Y AMBIENTE DE LA HISTORIA

AMAZONS es el producto del análisis que se llevó a cabo a BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON en su etapa final, el objetivo es conocer la estructura y mensaje del manga shoujo más importante en la década de los 90's.

AMAZONS es la propuesta —y esencia— de la investigación y su origen se encuentra en la estructura que Naoko Takeuchi empleó para contar su historia sólo que adaptándola a nuevos personajes y acciones. Es el producto de lo que se realizó con ayuda del ESTUDIO SISTEMÁTICO DE LO VERBOICÓNICO sólo que se recuperó unas ideas en cuanto a manejo de elementos del comic, en estética, en determinados rasgos característicos de personajes pero con nuevas ideas y por supuesto, historia.

Lo que se puede ver en relación a Sailor Moon con AMAZONS es el ambiente: se desarrolla en Japón, además son estudiantes de secundaria; la protagonista Kara Hazurawa es algo ególatra y está rodeada de amigos, sin embargo; se encuentra Mirna Kaito, quien gracias a su talento se ha puesto una barrera de soledad que sólo Kara puede romper. Las acciones son muy semejantes a SAILOR MOON como el encontrar un objeto mágico que ayudará al mal a conquistar el mundo, que las niñas pueden ser fuertes o que la verdadera fuerza radica en la amistad.

Los roles están y se definen desde un principio, no hay confusión en este aspecto. En cuanto a secuencias toda va en orden lógico: una de presentación, la de la escuela, la del amor, la revelación, la pelea y la aceptación a ser una heroína.

AMAZONS al ser una propuesta se constituye de dos episodios: LE FLOS —LA FLOR— y LE VENTUS —EL VIENTO—. En la mitología de las amazonas creían que su poder radicaba en los elementos naturales, siendo la flor el elemento perfecto cuyo poder radica en la belleza y renacimiento; Kara representa a la flor. Hera, la mariposa imperio dentro de la mitología se considera a este pequeño insecto como el espíritu de las flores: por cada flor, una mariposa y por cada mariposa una guerrera que ha de pelear en el nombre de Hera, diosa de la tierra y la naturaleza en todo el mundo terrenal.

Mirna es la representante del viento; en la mitología de las amazonas creían que era el símbolo de la creatividad en su forma pura y noble pero la de furia en su estado bélico y PENTESILEA era la guerrera que llevaba bajo su manto este escudo.

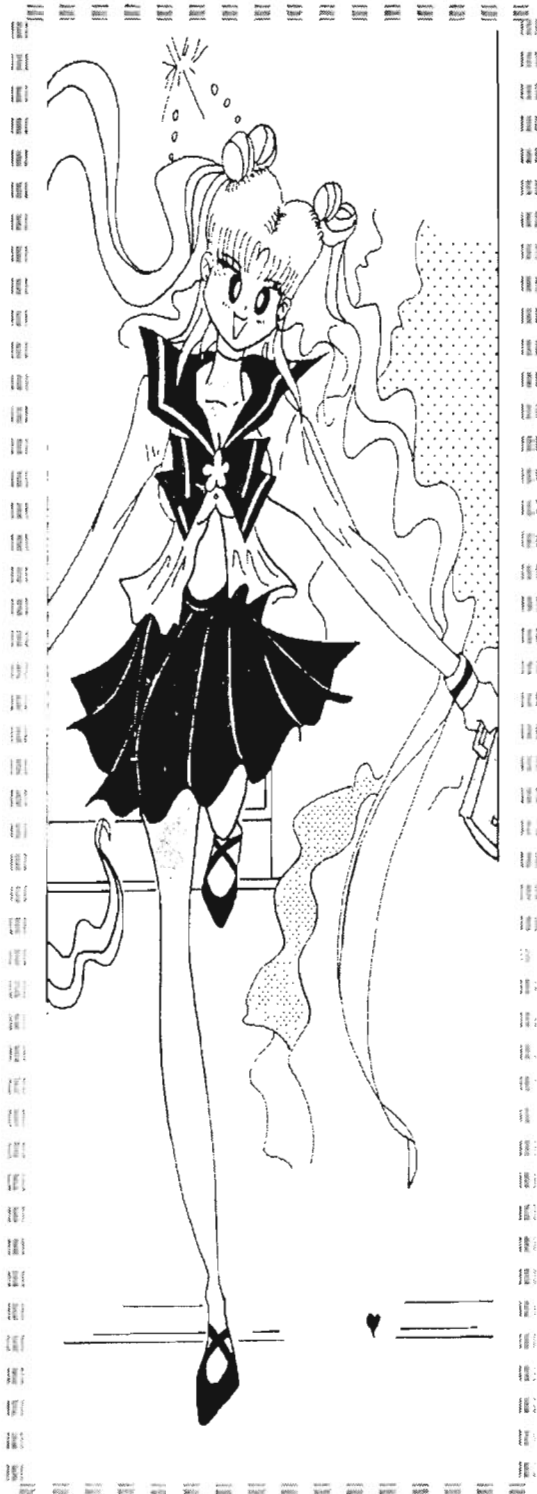
La historia se desarrolla en Tokio, Japón; en nuestra época. El ambiente que se respira en la serie es de intriga, suspenso y risa. Al tratarse de dos episodios se dejan muchas interrogantes, se trata del típico inicio de una serie shoujo de Magical Girls: una mascota mágica encuentra a la elegida



para tomar el rol de una superheroína y tendrá que ir aprendiendo de sus habilidades para poder cumplir con su misión; al igual que ir encontrando aliadas.

BIOGRAFÍAS

KARA HAZURAWA/ AMAZON NATURE



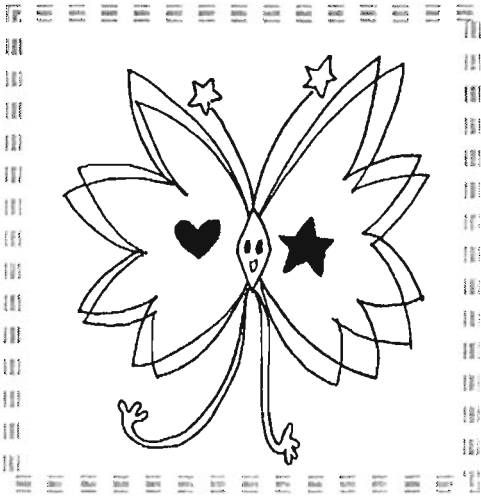
Kara es una estudiante del Instituto Kodan, en Tokio; cursa el segundo grado de secundaria. Tiene 14 años, es una de las mejores alumnas, sin embargo; su defecto es ser muy impuntual (y lleva un récord de 50 retardos, por el momento). Es hija única.

Cierto día, cuando se le hace tarde para ir a clases, se topa con una mariposa llamada Hera. Ese día por la noche, Hera le entrega un broche en forma de flor —para que pueda transformarse en Amazon Nature, la guerrera con el control sobre las flores—. Ambas serán amigas y se mostrarán el sentido de la vida.

Kara tiene una personalidad muy fuerte, es inteligente, posee un gran ego pues es una niña bonita. Es de cabello rosado con unos chonguitos en forma de corazón y de ellos salen dos colitas grandes hasta las rodillas.



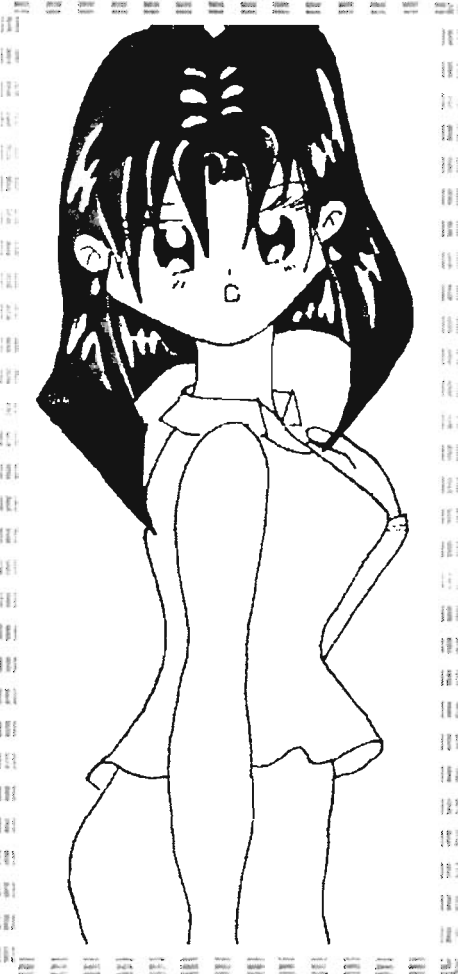
HERA



Es la representante del Reino de Caliope, hogar de los dioses del Olimpo; enviada a buscar a la nueva generación de amazonas que deberán proteger a la Tierra de los ataques del Inframundo. Ella es en realidad un humano, sin embargo, para enviarla a nuestro planeta fue transformada en una mariposa imperio.

Su carácter es muy fuerte puesto que debe encaminar y educar a Kara en la misión que se le encomendará. Como señas particulares tiene un corazón y una estrella en cada ala, sus antenas terminan en estrellas y tiene dos listones que le sirven como manos.

MIRNA KAITO/ AMAZON WINDY



Mirna Kaito estudiante de segundo de secundaria del Instituto Kodan; tiene 14 años y es una famosa pintora. Es un poco introvertida; a pesar de su gran talento, se encuentra sola porque sólo se sabe expresar a través de su arte y no con palabras.

En su segunda exposición individual *Glazon* envía a una sirena y sorpresivamente se posesiona de las pinturas de Mirna. Ella resulta ser la segunda Amazona regida por el Viento; Amazon Windy.

Tiene el cabello lacio hasta los hombros de color negro-morado y ojos violeta.



MAMÁ SORUKO



La madre de Kara es joven y se pasa regañando a Kara debido a que siempre llega tarde a clases y a casa. Tiene 34 años es una alta ejecutiva de una compañía de informática pero eso no le impide atender su hogar.

MIKATO



La mejor amiga de Kara está en la misma escuela y salón; es parte del equipo de porristas. Gracias a que se encuentra en peligro Kara decide ir en su ayuda como Amazon Nature.

ZERO



Compañero de clases de Kara, es el típico niño nerd; es fastidioso, acosador, e impertinente. Quiere a Kara y a Mikato pero por ser tan encimoso, ambas lo tratan un poco mal.

CLEOYANA



La primera sirena que viene del Inframundo, sustituye a la entrenadora para robar las almas de la gente y poder encontrar una llave que les permitirá entrar a Calíope. Es un monstruo que tiene la habilidad de crear zombies.



EKATE



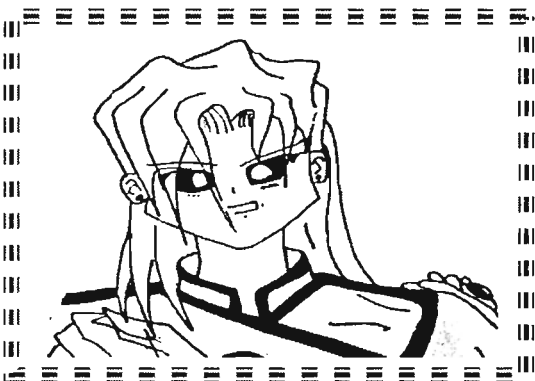
La segunda sirena que envía Glazon ella se posesiona de las pinturas de Mirna para robar el día de la exposición las almas de los invitados para encontrar la llave. Es un monstruo que tiene la habilidad de controlar el arte.

MOTOKI



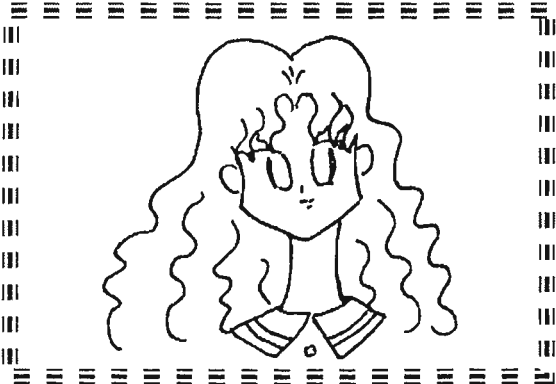
El hermano mayor de Mikato estudia medicina y es el primer amor de Kara. Él la ve como su segunda hermana y la consiente demasiado.

GLAZON



El Guardián del Este del Inframundo; el primero en entrar a la Tierra y hallar, con ayuda de sus sirenas, la llave. Él se da cuenta de que han comenzado a despertar a las guerreras amazonas por lo que deberá darse prisa en su misión.

PROFESORA MAKU TELLÜ



La asesora de grupo de Kara es muy accesible; sin embargo siempre regaña a Kara por llegar tarde y la castiga en el pasillo del Instituto.



PRIMER ASABTO: KARA ES AMAZON NATURE

La historia gira en torno a Kara Hazurawa, estudiante de secundaria; cierto día que se le hace tarde para ir a la escuela va reprochándose de su vida y sin darse cuenta choca contra algo, al reclamar tal violencia se da cuenta que se trata de una polilla. Al ser tan distraída se olvida que llegará tarde a la escuela por lo que corre y deja al insecto.

Como todos los días, vuelve a ser castigada en el corredor por lo que se queja; en el descanso sus amigas comentan acerca de los fenómenos extraños que están ocurriendo en la ciudad y del fantasma que se dice ronda por la escuela y Kara les dice que Mikato tendría suerte si se topa con el monstruo ese día porque ella deberá quedarse para entrenar. En la tarde, al dejar a Mikato en el gimnasio del instituto, ven que la entrenadora está muy entusiasta pero lo que no saben es que se trata de un demonio...

De camino a casa, Kara reniega de su vida aburrida y ve un póster de Sailor Moon y piensa que el ser una heroína ha de ser lo más emocionante pero no le toma importancia porque dice que eso sólo pasa en los comics y se va resignada. En ese momento se encuentra con Motoki, quien le invita una malteada y se ponen a platicar.

En la cafetería, la polilla está de vuelta y Motoki se extraña porque no es temporada de esos insectos y Kara sólo se burla de la forma del animal pero presiente algo y se va a casa. En el gimnasio algo extraño sucede ya que las alumnas se están desmayando y Mikato al entrar al salón se percata de que su maestra está rara y de sorpresa ésta la va atacar.

Kara no quiere entrar a casa debido a que tiene el reporte número 50 de retardo y le da miedo la reacción de su mamá, y sucede lo de siempre: es castigada sin cenar por llegar tarde a clases por lo que se resigna y hace sus deberes.

Al terminar su tarea, Kara abre la ventana y se estrella nuevamente la polilla con ella; sin embargo, esta vez el bicho le habla y se presenta como Hera, una mariposa imperio, Kara se desmaya y luego se pone a llorar por lo que Hera la calla con un regalo: un prendedor en forma de flor.

Kara comienza a alucinar con su nuevo broche y no le presta atención a Hera cuando le explica sobre los sucesos extraños que hay en la ciudad por lo que la obliga a decir en voz alta: ¡Poder Amazónico Celestial! y Kara se transforma. Hera le da un espejo para que vea lo que está sucediendo pero Kara llora porque se siente desnuda y en ese momento ve a Mikato que se encuentra en peligro.



Mikato le grita a la entrenadora pero le responde que no es su profesora y se transforma en demonio y la comienza a ahorcar, en ese instante, aparece Kara y el demonio le pregunta quién es y ella se presenta como una guerrera amazona que lucha en nombre del amor y la belleza: Amazon Nature y el monstruo no la toma en serio y del suelo surgen demonios para que la ataquen; Kara no se percata de que está siendo vigilada.

Nature no sabe qué hacer y sale corriendo y Hera le dice que ataque con el polvo de flor y los demonios desaparecen; de entre las sombras un ente condena a la muerte a Cleoyana por confiarse y Hera dice que tome la flor de su frente a Nature para lanzar el ataque de flor imperial y se transforma en una sierra destruyendo al demonio.

Todas comienzan a despertar y Hera dice a Kara que debe creer en lo que sucede y se retiran, la pequeña está contenta porque ha encontrado un nuevo pasatiempo; en el Inframundo; aparece Glazon diciendo que deberán apresurarse a encontrar la llave...

Al día siguiente, Mikato cuenta lo sucedido pero sus amigas le dicen que lo soñó. Kara está detrás de una puerta escuchando la historia y cree que también fue un sueño pero Hera se ríe y a partir de ese momento la vida de Kara ya no volverá a ser la misma.

SEGUNDO ASALTO: EL VIENTO

Ha pasado una semana desde que Kara se transformó en Amazon Nature y las noticias no se han hecho esperar, por lo tanto, Kara se da cuenta de que no se trata de un sueño.

Hera le comenta que deben encontrar rápidamente a más aliados puesto que los enemigos a los que se enfrentan son demonios pero Kara se niega a volver a transformarse y se va a la escuela.

En otra parte, una voz exige una llave y aparece Glazon, el Primer Sacerdote, Guardián del lado Este del Infierno, el cual se compromete a encontrarla para el ente llamado Queen Angel, sin embargo; aún no le informa que apareció una guerrera amazona puesto que éste no se explica el cómo es que se enteraron de la invasión a la Tierra por el Inframundo.

Al llegar Kara y Mikato a la escuela se dan cuenta que hay un gran alboroto y se preguntan qué sucede y Zero les dice que se debe a su compañera Mirna Kaito de segundo, quien el día de mañana tendrá su segunda exposición y todos quieren un autógrafo de ella, por lo que Kara aprovecha la oportunidad y le toma una fotografía.



En casa, le muestra la imagen a Hera y le explica del evento y ésta le da una flor para Mirna diciéndole a Kara que se trata de un amuleto para darle suerte. Esa tarde, Kara y Hera van caminando y Kara piensa en que sería muy interesante presentarse en el evento porque asistirá gente muy importante, por casualidad se topa con Mirna y aprovecha para darle su obsequio, no sin antes pensar que por agradecimiento la invitará a la exposición –cuestión que sucede–

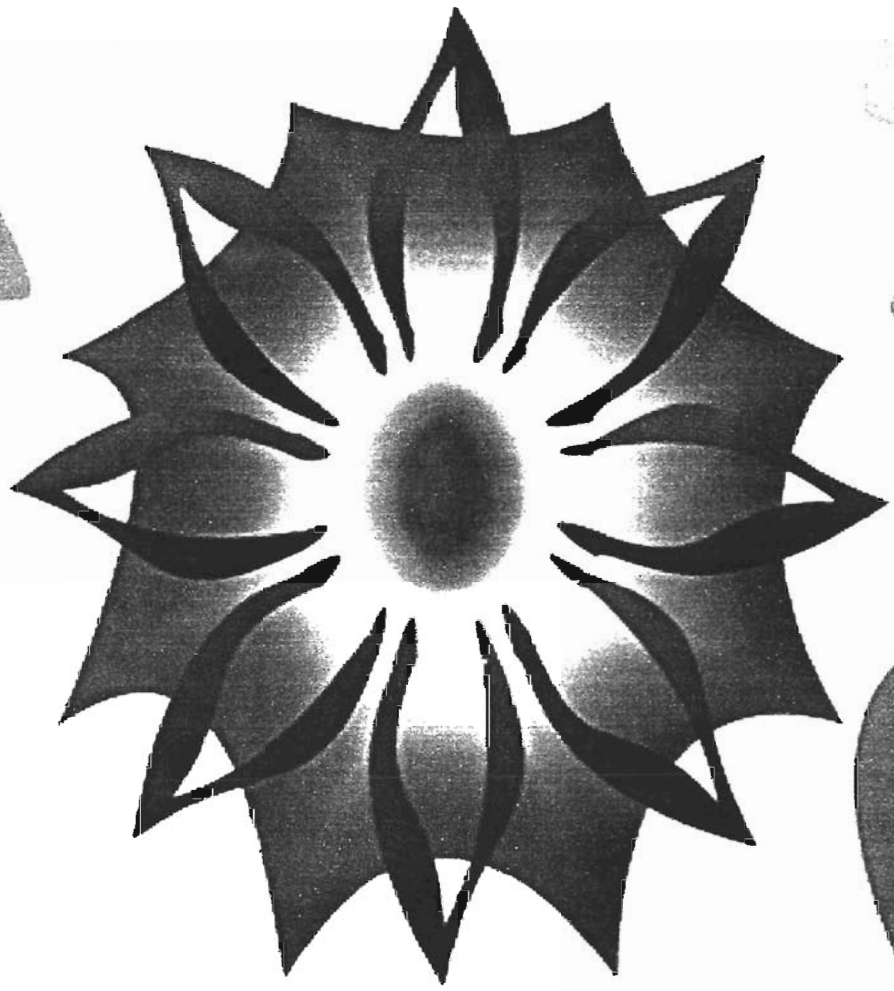
Al día siguiente, en la galería todo marcha a la perfección, sin embargo; las pinturas comienzan a cambiar y atacan a la gente robándole su espíritu y Mirna corre asustada hacia la salida pero las puertas se cierran frente a ella y queda atrapada; en el Inframundo Glazon exige más espíritus...

Kara se levanta tarde y sale corriendo rumbo a la exposición y ve que el lugar está cerrado y suelta en llanto, Hera ve que el lugar se encuentra en las penumbras y le dice a Kara que se transforme en Amazona puesto que sospecha de que el enemigo ha entrado a atacar.

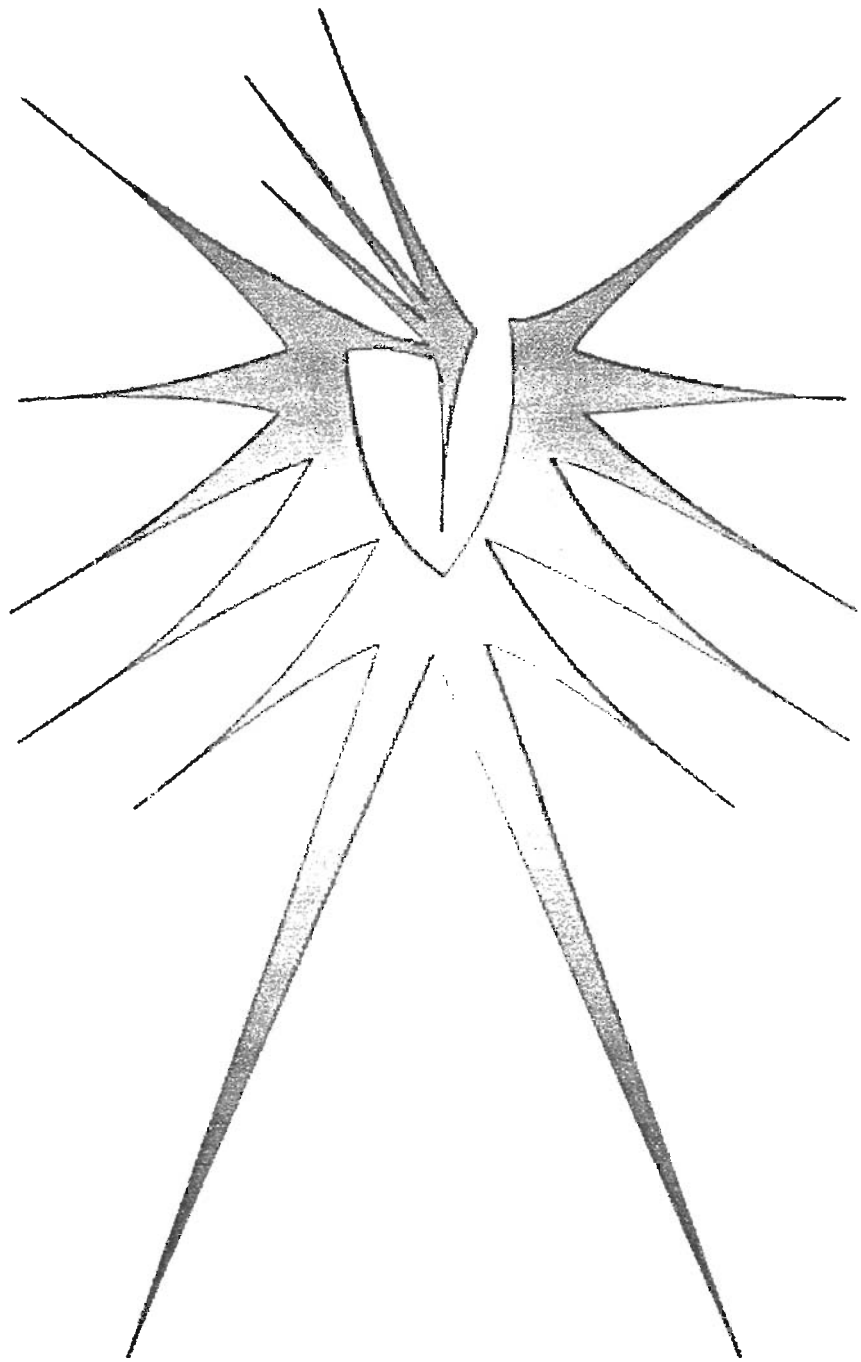
Kara le reclama del por qué debe ir pero Hera le insiste en que vaya; adentro, Mirna está siendo atacada por Ekate; la segunda sirena regida por el arte. Al momento en que se desmaya entra Amazon Nature pero Ekate la ataca de inmediato y sale corriendo asustada...

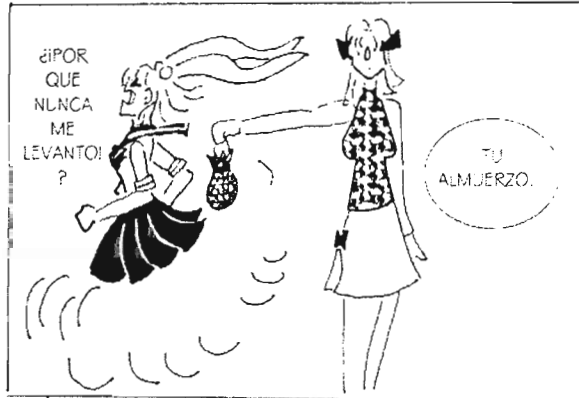
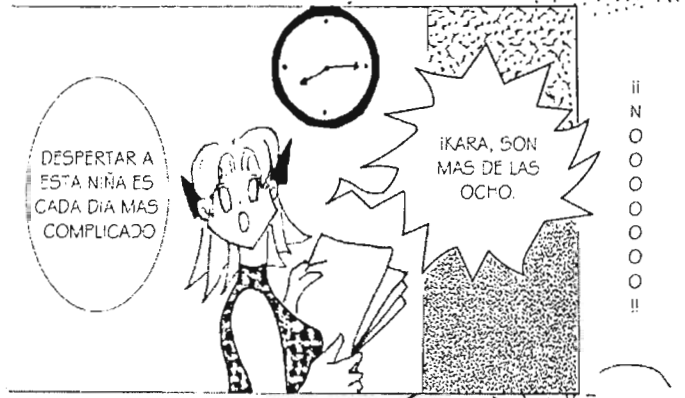
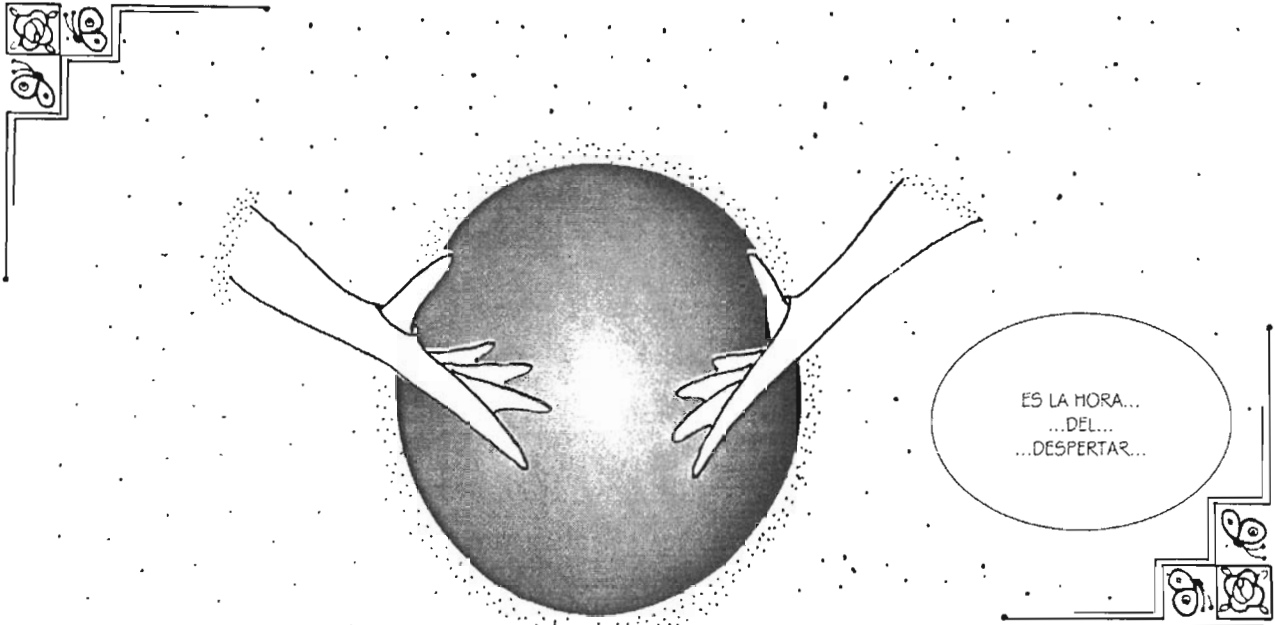
Mirna despierta y Hera le dice que ayude a Kara, Mirna se sorprende de que la mariposa hable y le dice que se transforme con el amuleto que se le dio; ella no cree en lo que dice pero al ver a su amiga en peligro –Ecate le está alzando la falda– decide hacer caso.

Amazon Nature golpea a Ekate y de pronto se escucha una voz invocando el Viento Celeste y detiene al demonio por lo que Kara aprovecha el momento y la destruye con la Flor Imperial. Hera le presenta a Kara a Amazon Windy, la guerrera del viento y Mirna no se explica aún cómo sucedió; Kara se encuentra feliz por tener una amiga famosa...la segunda guerrera ha despertado...



ELA NATURA




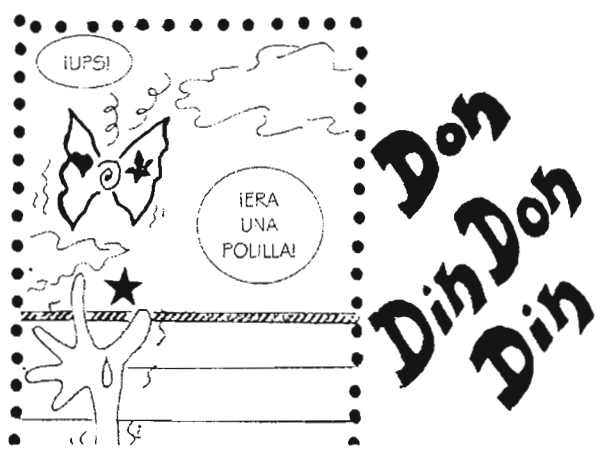
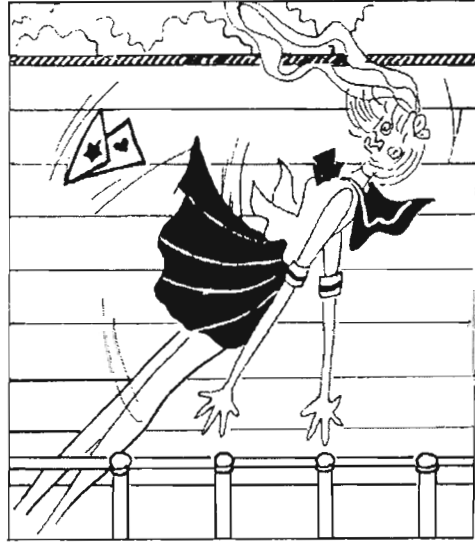
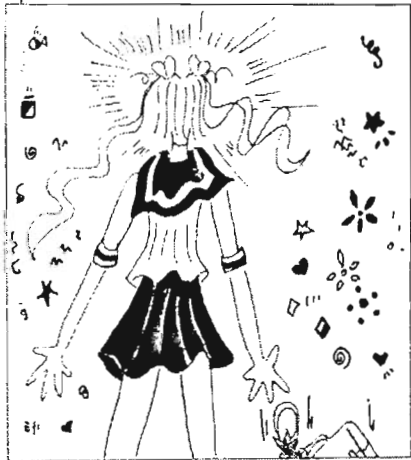
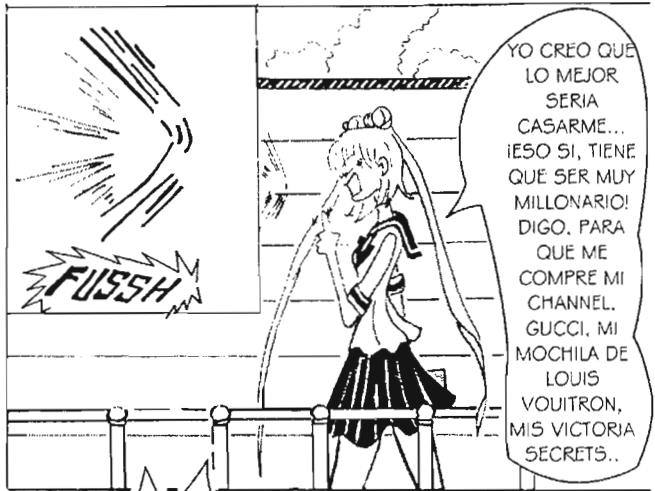


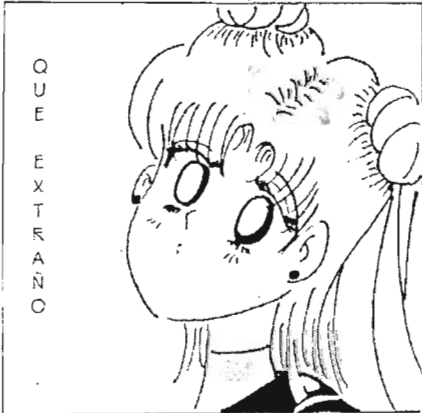
¡MAMA NUNCA ME HA TENIDO CONSIDERACION!

★
¡NADIE ME QUIERE EN ESTE BASTO MUNDO!

MI NOMBRE ES KARA HAZURAWA:
TENGO 14 AÑOS Y VOY EN SEGUNDO DE SECUNDARIA.



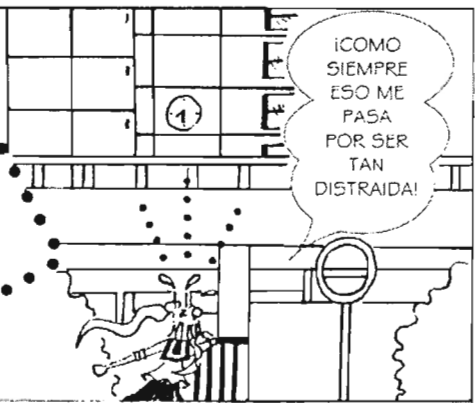




QUE
EXTRAÑO



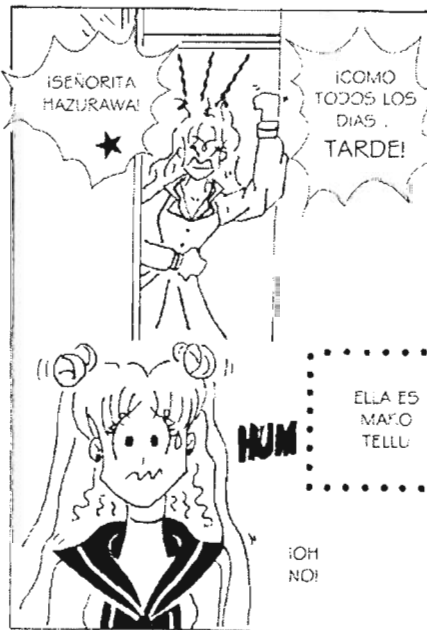
¡¡NO
TENGO
TIEMPO!!
¡¡LLEGARE
TARDE!!



¡COMO
SIEMPRE
ESO ME
PASA
POR SER
TAN
DISTRADA!



ESTO
NO
SUCEDE
TODOS
LOS
DIAS...
OK, SI:
LO
ACEPTO



¡SEÑORITA
HAZURAWA!

¡COMO
TODOS LOS
DIAS...
TARDE!

HUM

ELLA ES
MAYO
TELLU

¡OH
NO!



¡¡LEVAS
MAS DE
50 RETARDOS!!
¡¡A CASO QUIERES
ROMPER
RECORD?
ERES UN
DESASTRE...

ES MI
ASESORA
DE GRUPO.

YA NO VA
A PASAR



KARA, ¿OTRA VEZ TARDE?

EL ES ZERO, UN CHICO MUY TONTO. ES UN TETO, NOÑO Y MUY FEO...



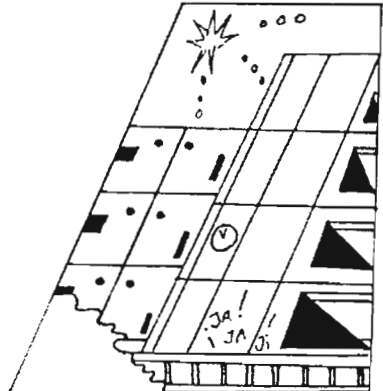
¡VAYA! KARA, ESTAS A PUNTO DE ENTRAR AL LIBRO DE LOS RECORDS GUINNESS POR RETARDOS.

ELLA ES MIKATO. MI MEJOR AMIGA.



YO CREÍ QUE HABÍA LLEGADO TARDE Y FUI POR MI REPORTE, SIN EMBARGO, RESULTO QUE NO FUE ASÍ. JE JE JE

¿QUIERES CALLARTE?!



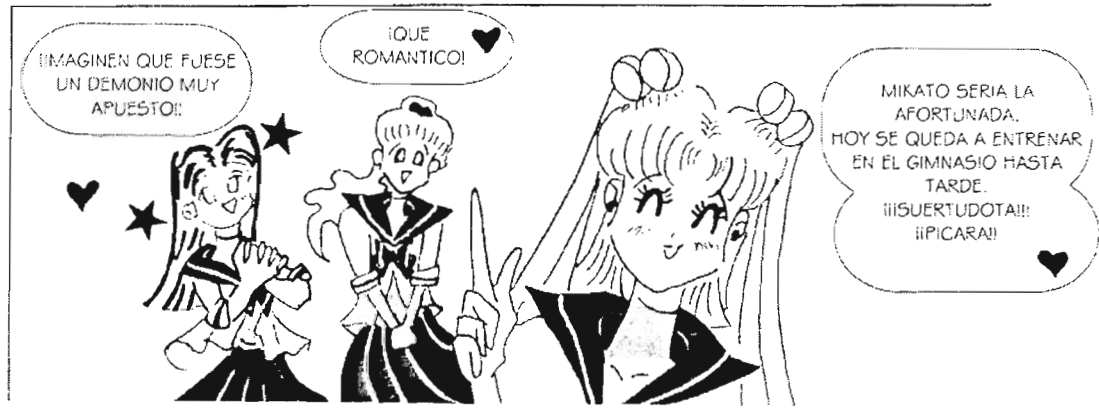
POR CIERTO, ¿YA SE ENTERARON? ¡ESTÁN SUCCEDIENDO COSAS MUY EXTRAÑAS EN TODA LA CIUDAD Y NADIE SABE QUE ES LO QUE PASA!



¡TODO EL MUNDO ESTA HABLANDO DE MONSTRUOS!

DE HECHO, SE DICE QUE AQUI EN LA ESCUELA RONDA UN MONSTRUO...

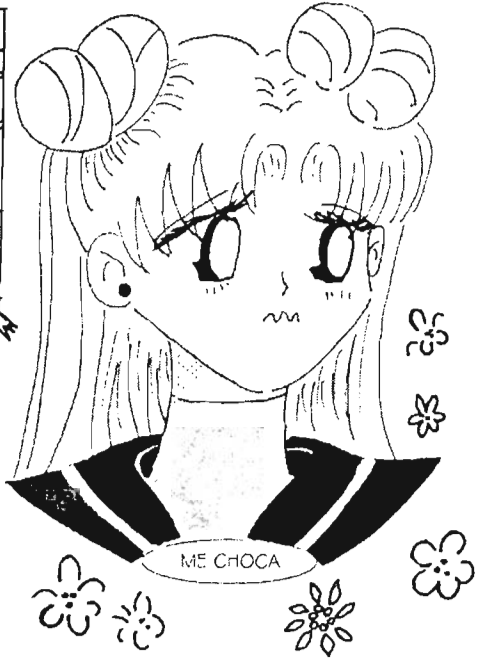
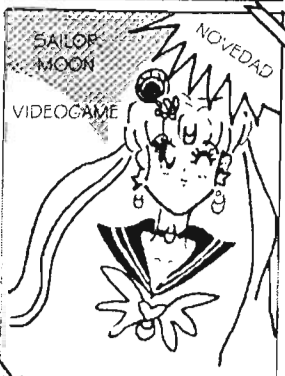
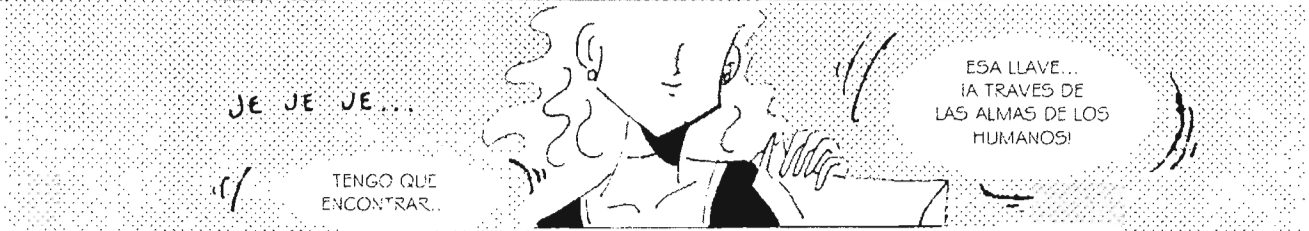
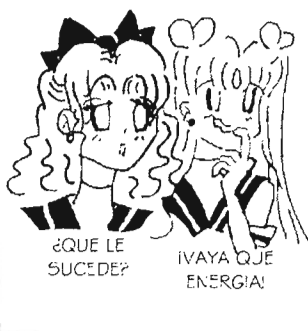
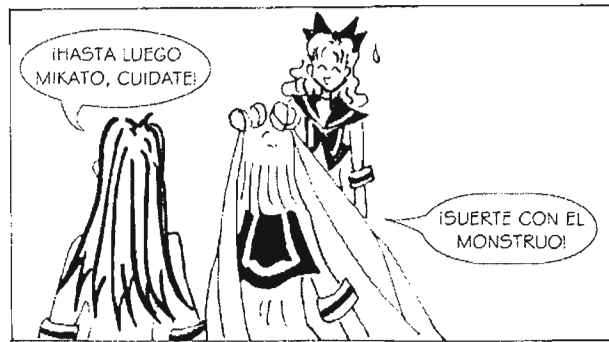
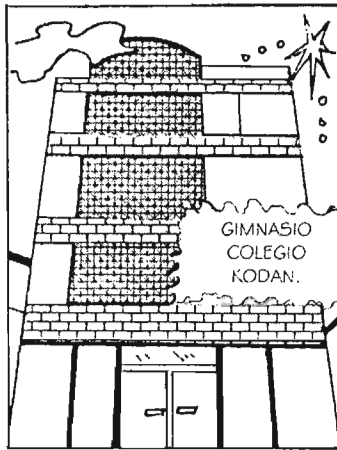
PERO NADIE SABE DONDE...



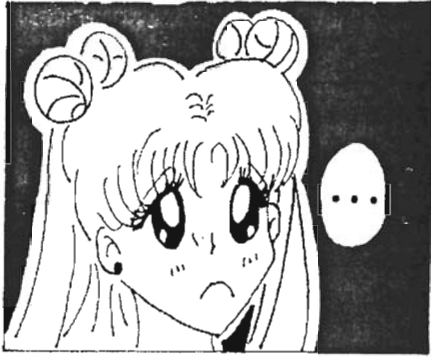
¡¡IMAGINEN QUE FUERE UN DEMONIO MUY APUESTO!!

¡QUE ROMANTICO! ♥

MIKATO SERIA LA AFORTUNADA. HOY SE QUEDA A ENTRENAR EN EL GIMNASIO HASTA TARDE. ¡¡¡SUERTUDOTA!! ¡¡PICARA!! ♥



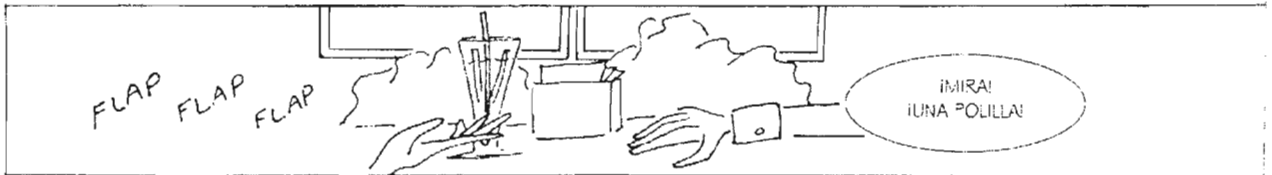
ESO DE SER
UNA HEROINA
DE MANGA A
DE SER BIEN
DIVERTIDO Y
RELAJANTE...
...LASTIMA; ESO
NO LE SUCEDERIA
A UNA NIÑA TAN
LETARDA,
IMPUNTUAL, FLOJA,
BELLA, CON CLASE,
ELEGANCIA, ESTILO
COMO YO...

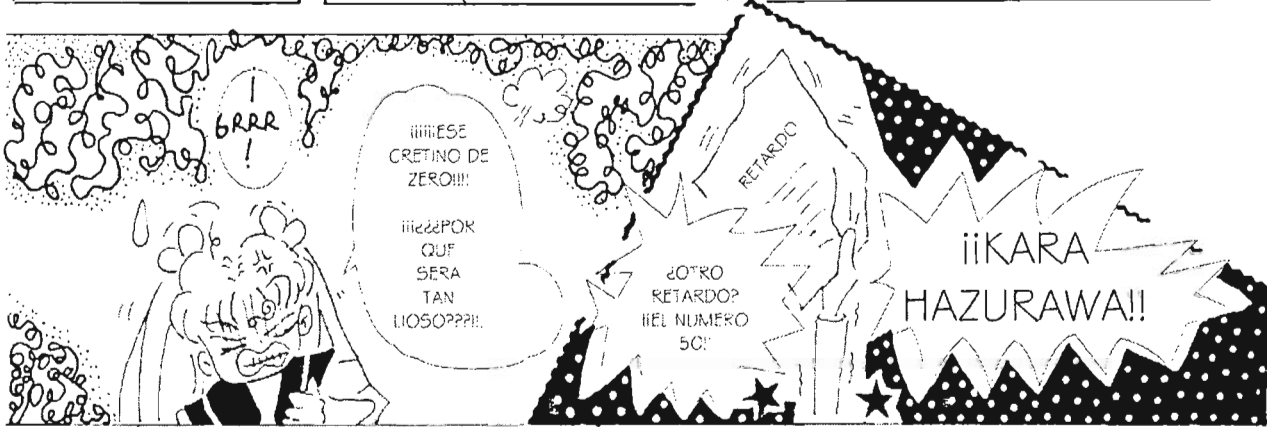


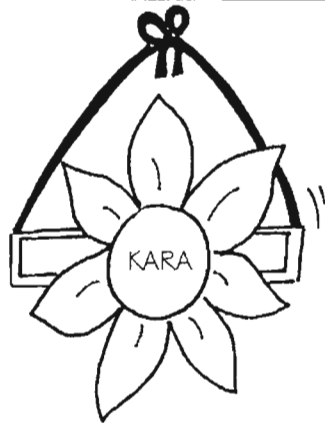
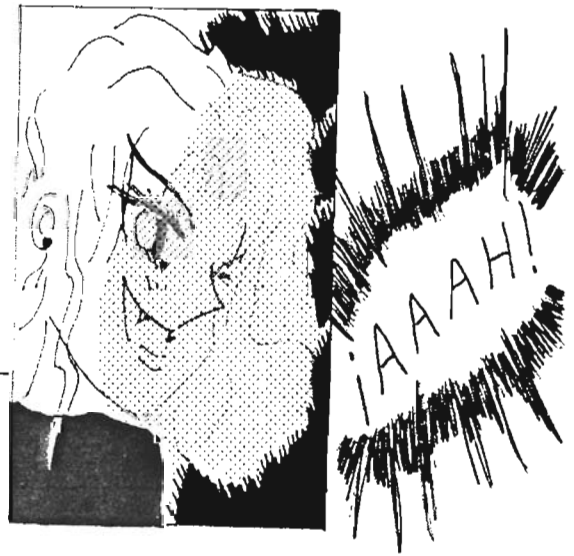
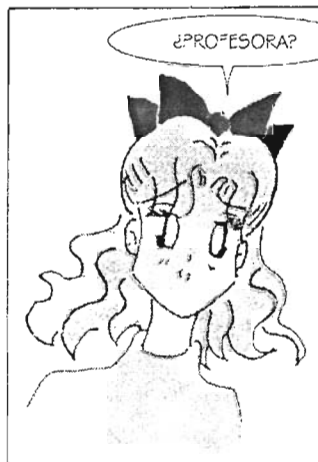
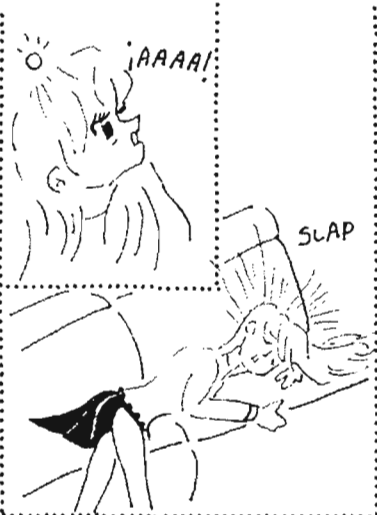
I VA QUE SE LE PUEDE HACER! MI VIDA ES MUY COMPLICADA



EL ES MOTOKI, HERMANO DE MIKATO. ¡¡ES UN DIOS!! ES GUAPO, SIMPATICO, ESTUDIA MEDICINA Y SOBRE TODO TIENE DINERO. ¿QUE MAS PUEDO PEDIR?

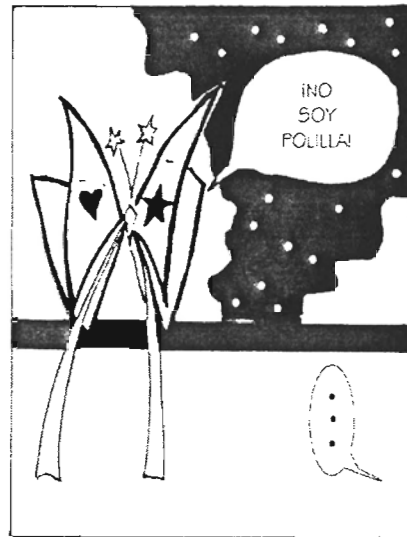
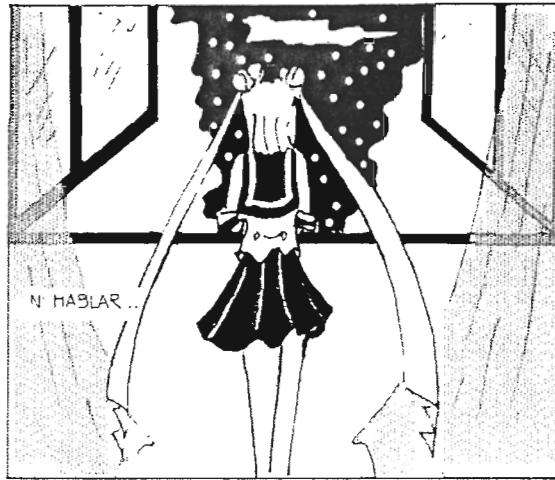
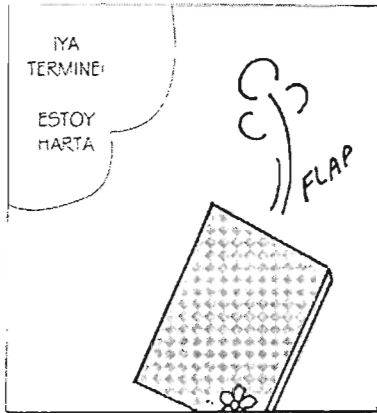




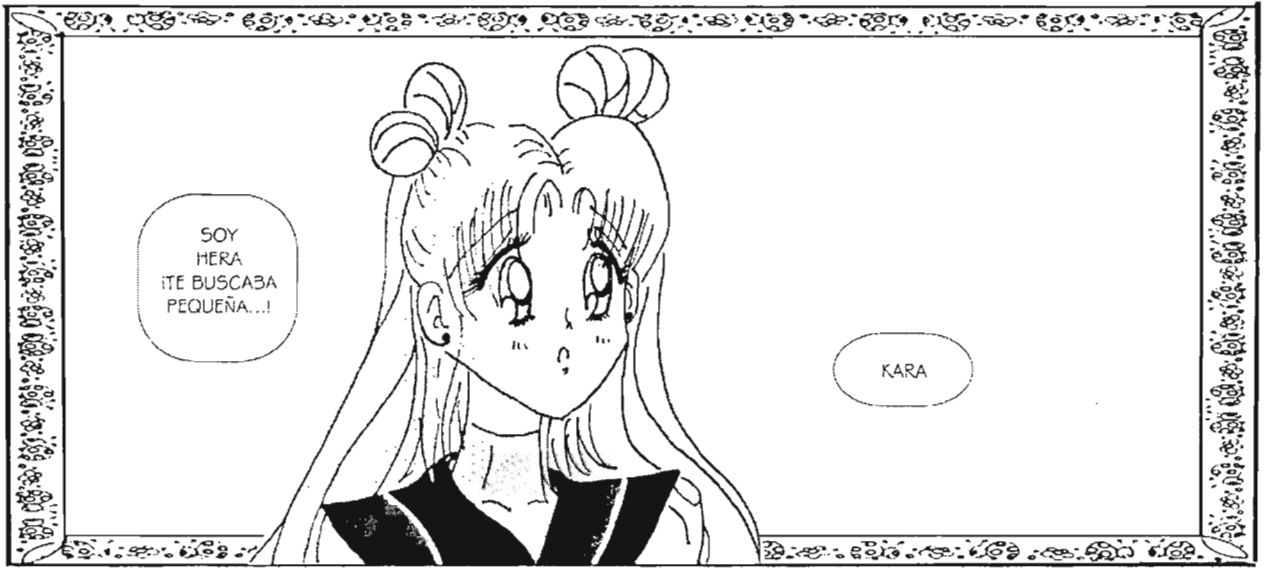


¡CREO QUE ESTA VEZ, SI QUE SE ENOJO!





UNA MARIPOSA QUE HABLA...



SOY HERA...
TE BUSCABA PEQUEÑA...!

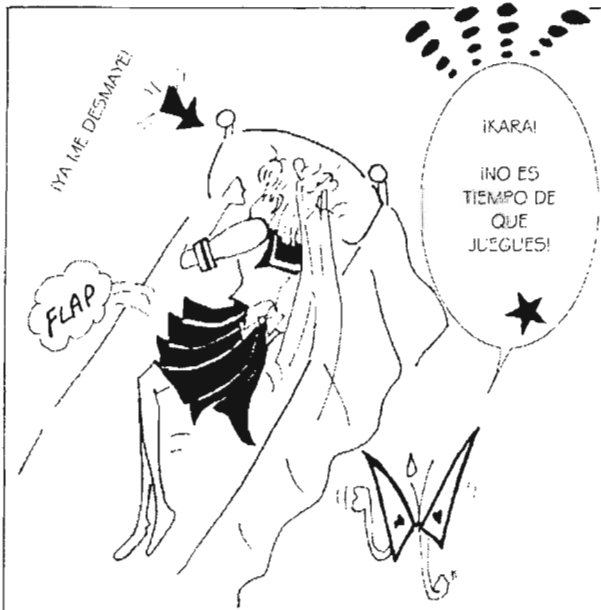
KARA



NO ES COINCIDENCIA
EL VOLVER A VERNOS



¡ES BUENO EL PODER ENCONTRARTE!
¡NO SABIA QUE HACER PARA VOLVER A VERTE!



¡YA ME DESMAYE!

FLAP

¡KARA!
¡NO ES TIEMPO DE QUE JUEGUES!



¡IDIOSITO!
¡YA NO LLEGARE TARDE!

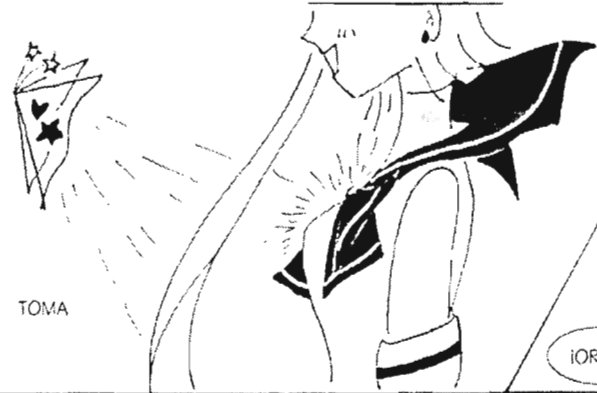
¡DEJA DE LLORAR!



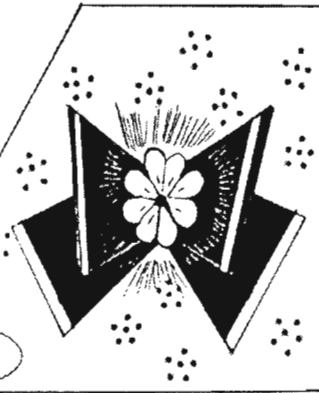
¡A LAS NIÑAS BUENAS COMO YO NO DEBEN CASTIGARNOS ASI!



¡NO TE
COMPORTES
COMO TONTA!



TOMA

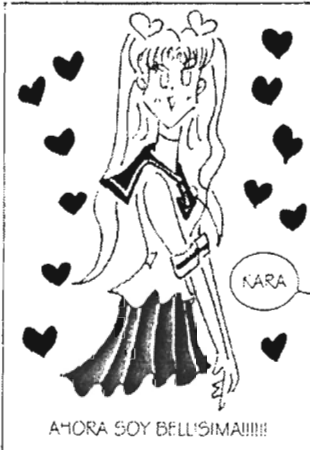


¡ORALE!



KARA

ANTES ERA
BELLA...



KARA

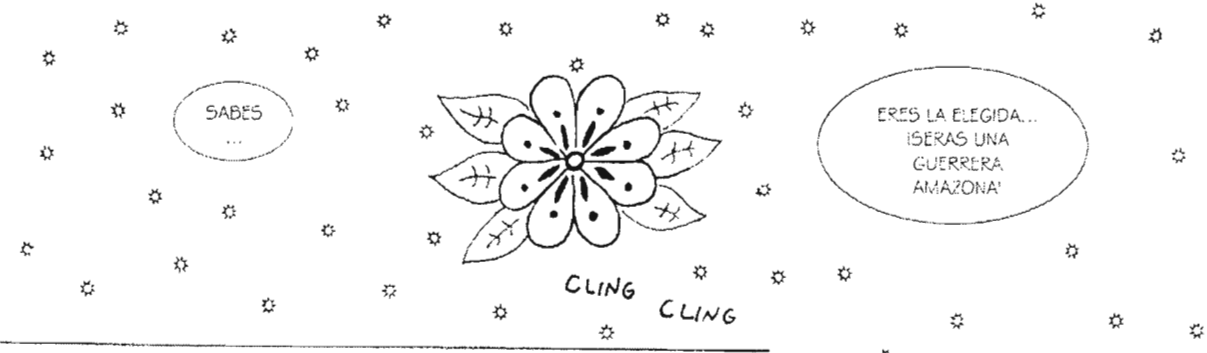
¡AHORA SOY BELLÍSIMA!!!!



¡ESCUCHA BIEN

SON NUESTROS
ENEMIGOS.
Y SOLO TU
PUEDES AYUDAR
A LA GENTE A
PURIFICAR A ESOS
DEMONIOS QUE
ESTAN INVADIENDO
LA CIUDAD.
¿SENTIENDES?

LOS DEMONIOS Y
LOS FANTASMAS QUE
ESTAN APARECIENDO...



SABES
...

ERES LA ELEGIDA...
¡SERÁS UNA
GUERRERA
AMAZONA!

CLING
CLING



¡OYE MIRA!
ESTE
PRENDEDOR HACE
QUE SE ME
VEAN MAS
BUBIS,
ESO SÍ
QUE ES
MAGIA!



¿AUN NO ME CREES?
GRITA CONMIGO:
¡PODER
AMAZONICO
CELESTIAL!



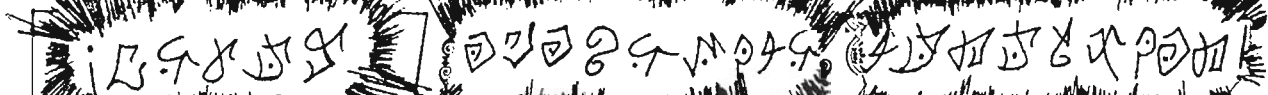
¿Y TU QUE DIJISTE?

ESTA BRUTA YA LO DIJO

PUES FIJATE QUE NO. A SI NO



¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡ SOLO DILO!!!!!!!



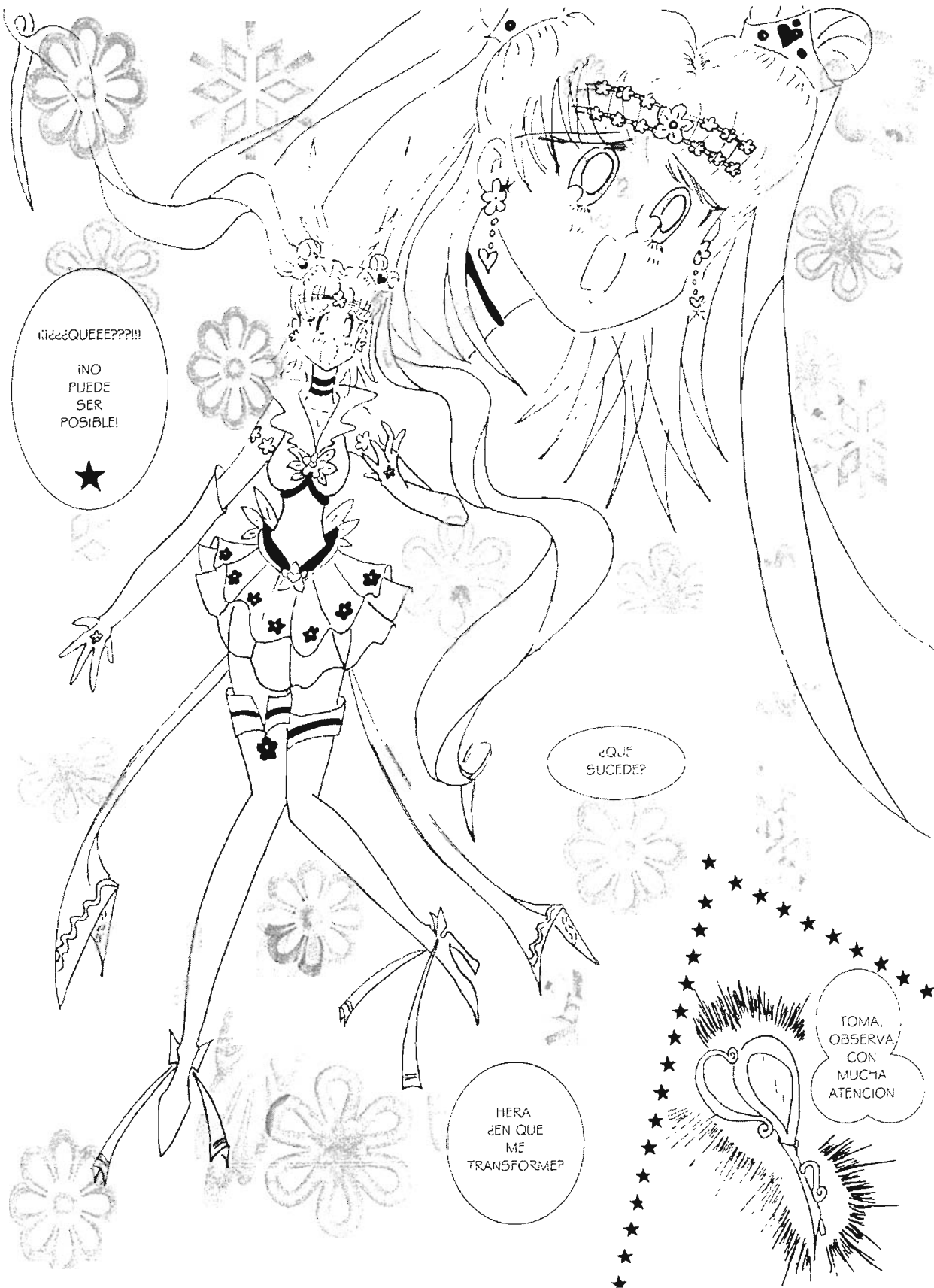
BLING

BLING



FUSHH





¿QUEEE??!!

NO
PUEDE
SER
POSIBLE!

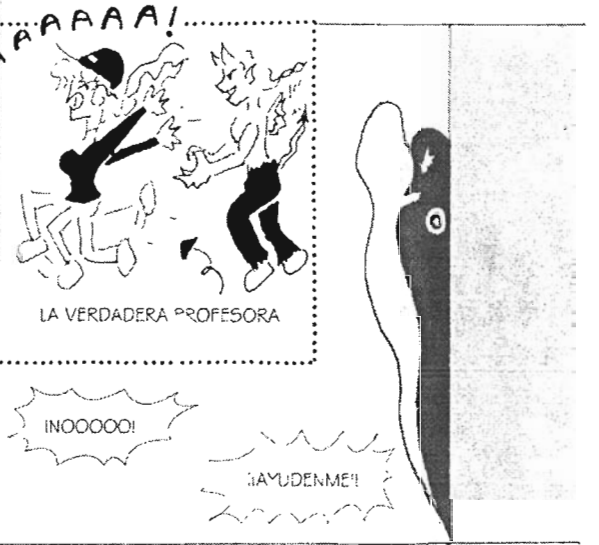


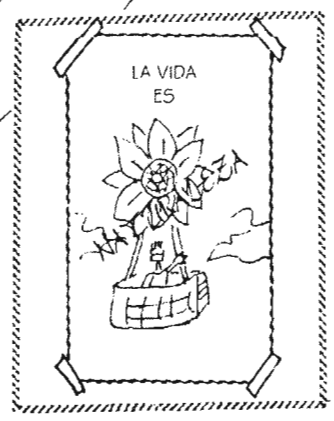
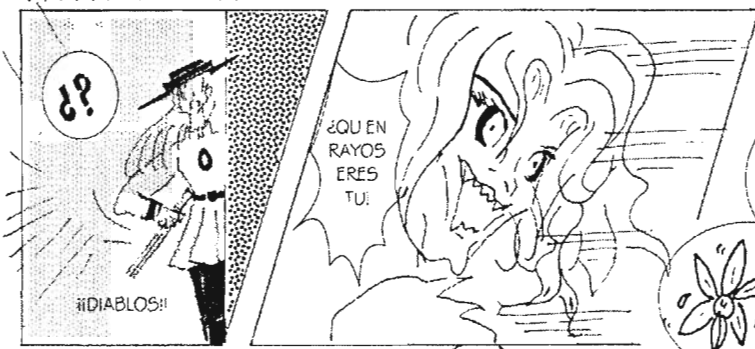
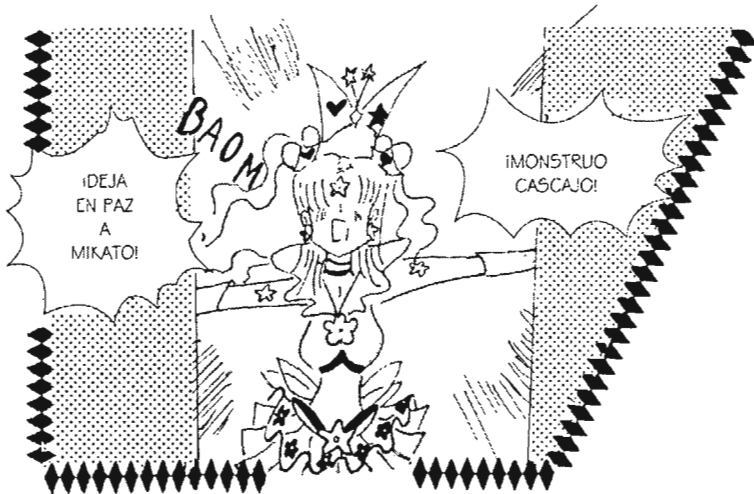
¿QUE
SUCEDE?

HERA
¿EN QUE
ME
TRANSFORME?

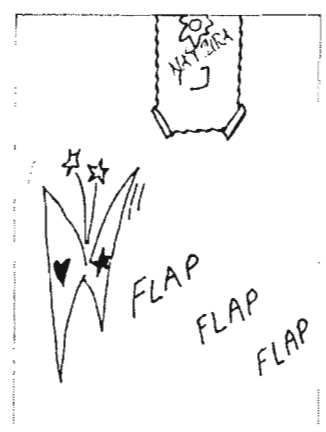
TOMA,
OBSERVA,
CON
MUCHA
ATENCION







PUES YO SOY...



PUES YO SOY...

LUCHO...

¡ EN
EL
NOMBRE
DE
LA
PAZ
Y
EL
AMOR
!



¡SOY
UNA
GUERRERA
AMAZONA!

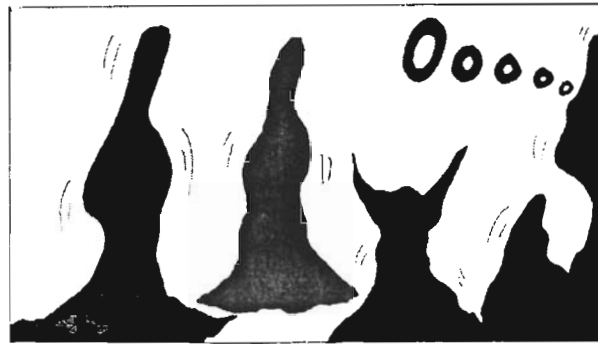
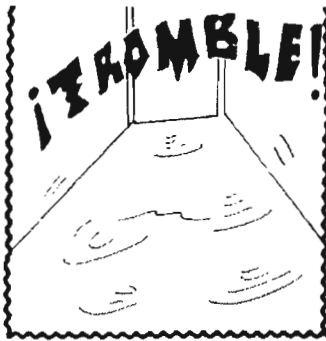
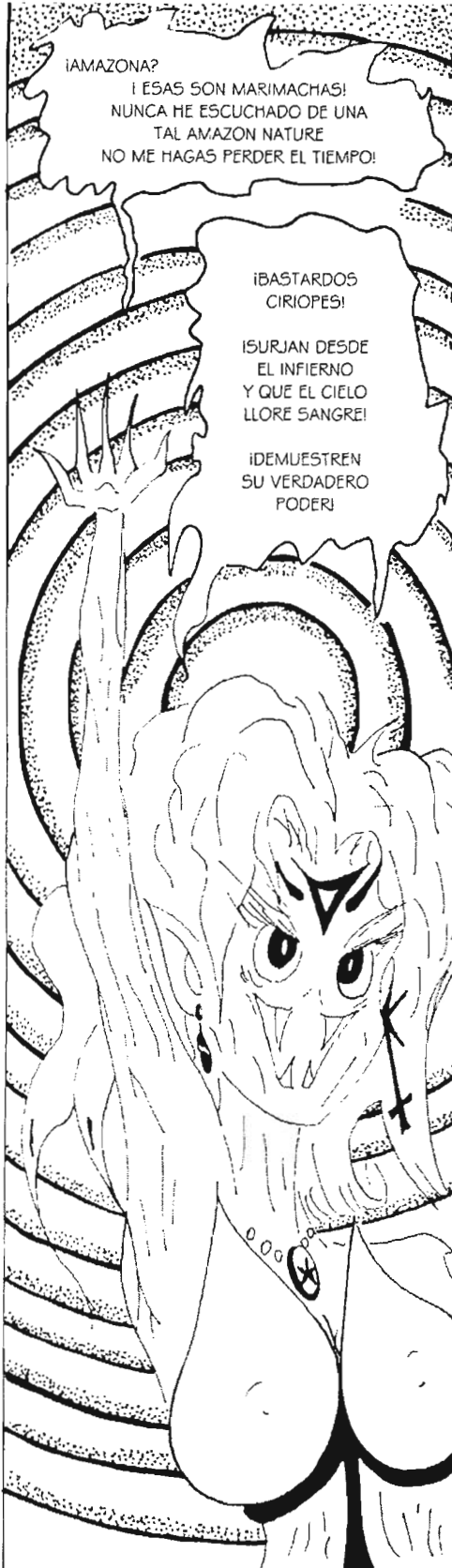


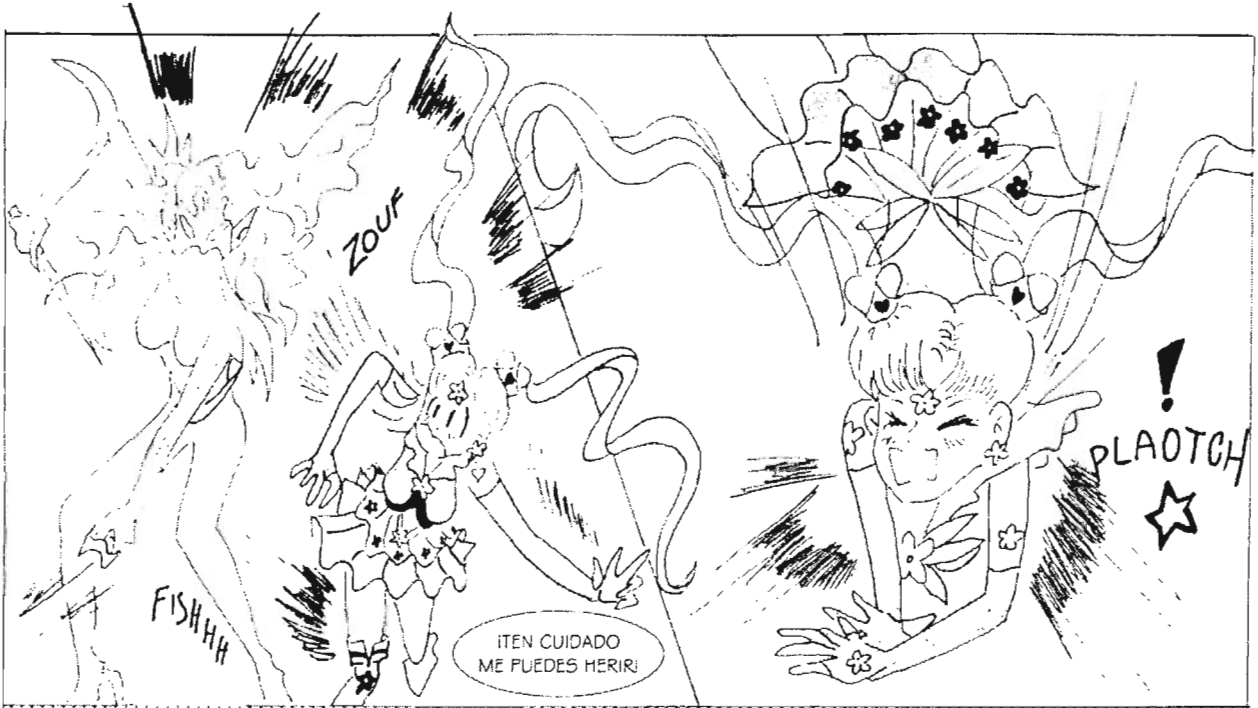
MI
NOMBRE...

ES...

¡AMAZON
NATURE!





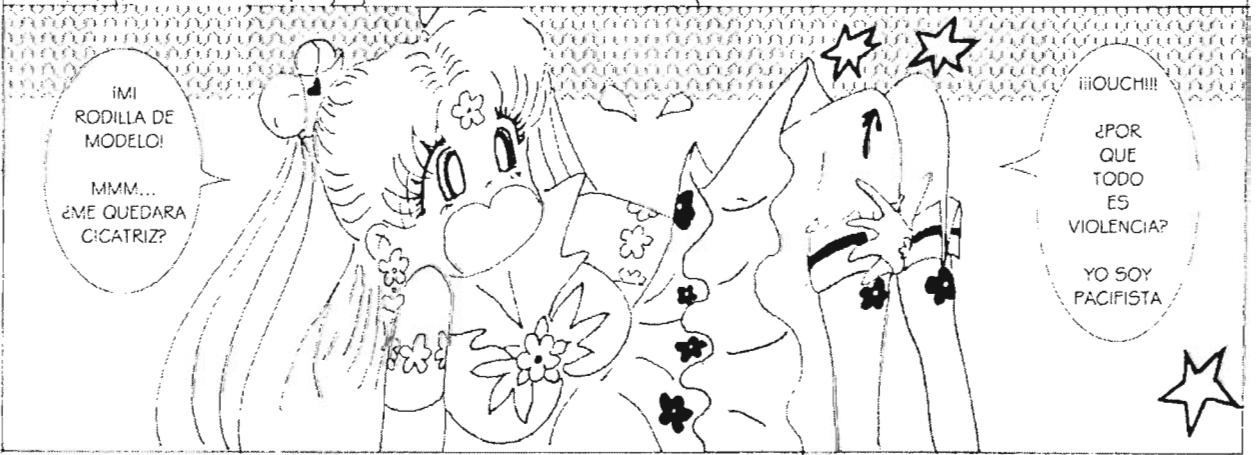


FISHHH

ZOUF

! PLAOTCH

¡TEN CUIDADO
ME PUEDES HERIR!



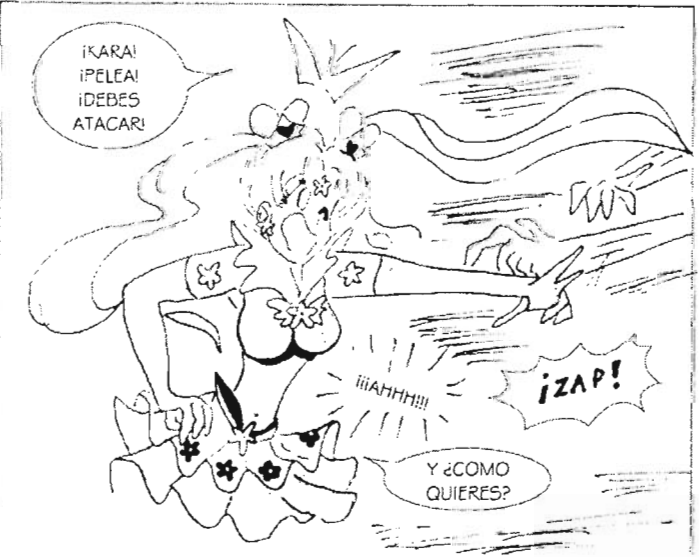
¡MI
RODILLA DE
MODELO!

MMM...
¿ME QUEDARA
CICATRIZ?

¡¡OUCH!!!

¿POR
QUE
TODO
ES
VIOLENCIA?

YO SOY
PACIFISTA



¡KARAI!
¡PELEA!
¡DEBES
ATACAR!

¡¡IAHHH!!!

¡ZAP!

Y ¿COMO
QUIERES?



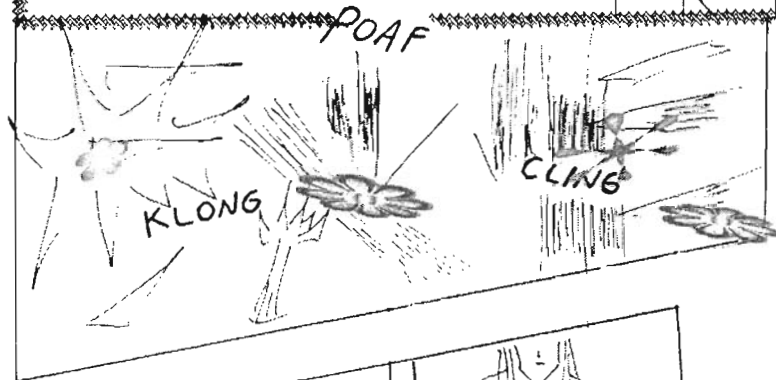
¡SOLAMENTE
UTILIZA EL
POLVO
FLORAL DE LAS
AMAZONAS!

¡SOLO GRITA
¡ATAQUE
DEL
POLVO DE
FLORES
IMPERIALES!

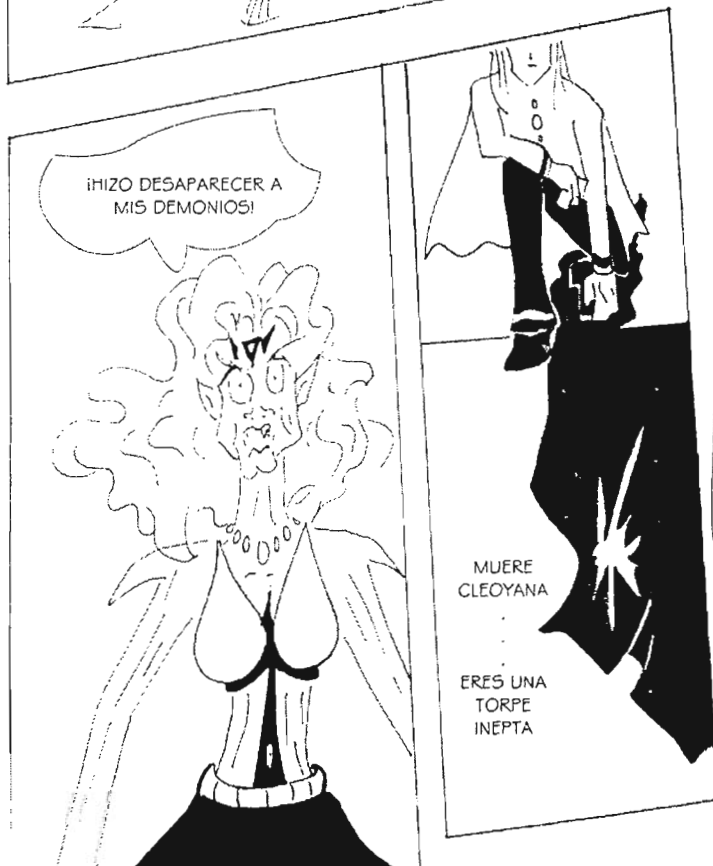
¡¿?!



¡ATAQUE DEL
POLVO DE
FLORES
IMPERIALES!!



¡KARA!
INVOKA EL
ATAQUE DE
LA FLOR CELESTE



¡HIZO DESAPARECER A
MIS DEMONIOS!

MUERE
CLEOYANA

ERES UNA
TORPE
INEPTA

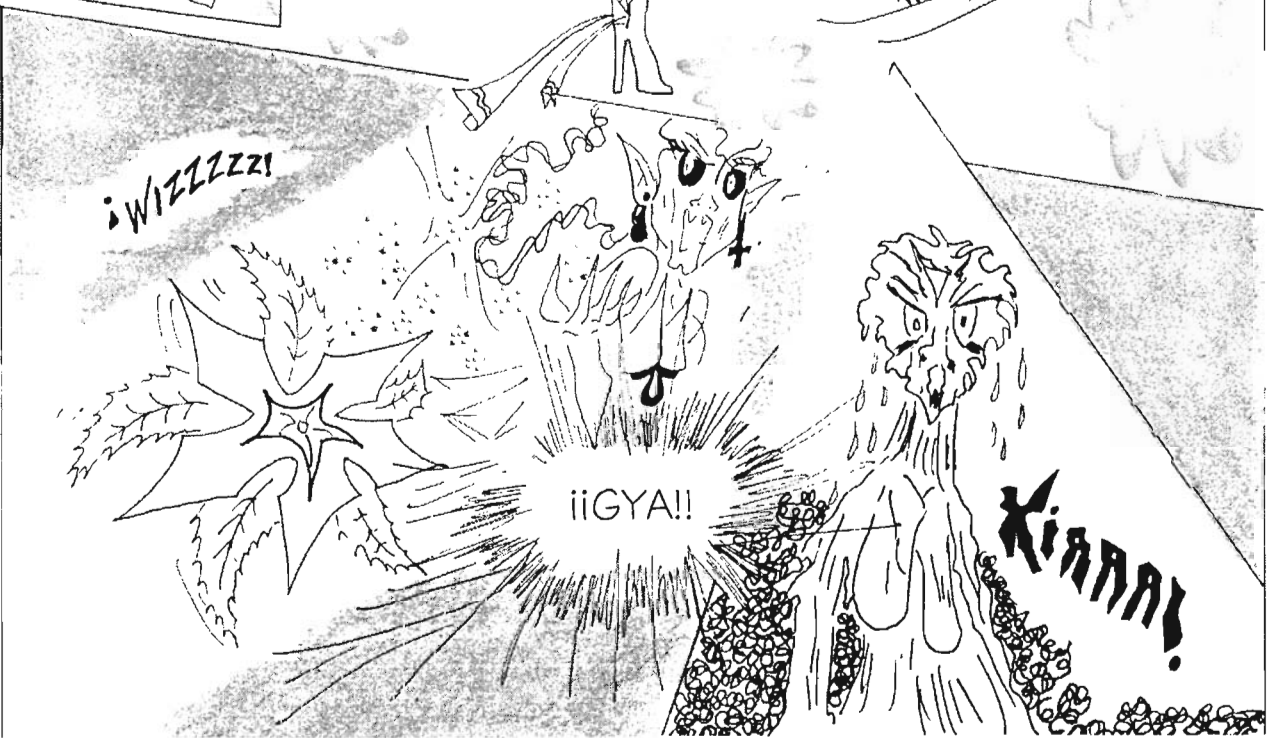
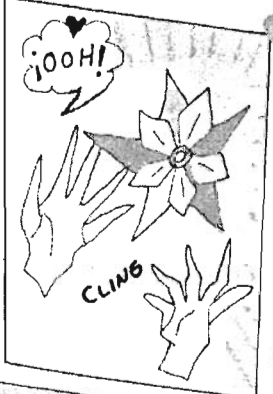


¡ KARA !
¡ TOMA LA FLOR DE TU FRENTE!
¡ GIRA Y GRITA: ATAQUE DE FLOR CELESTE !



¡ ESTO ES POR HABERME DICHO MARIMACHAI !

¡ ATAQUE DE FLOR CELESTE !





POUF



¡ESTO ES INCREIBLE!
¡SE HIZO POLVO!

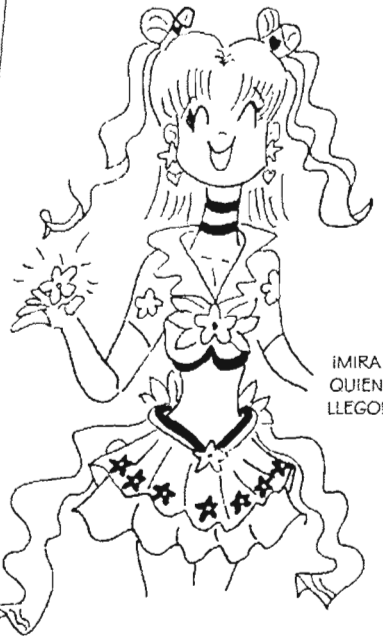


¡A666...

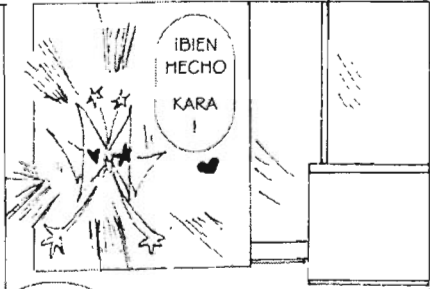
¡QUE ASCO!
SI ERA CASCAJO: ¡AGGG!
PARACE POPO DE PERRO



¡ME NIEGO A LIMPIAR!
SAFO. ¡SOY UNA HEROINA
NO UNA SIRVIENTA!



¡MIRA
QUIEN
LLEGO!



¡BIEN
HECHO
KARA!



ESE
MONSTRUO
TOMO LA
FORMA
DE TU
PROFESORA
Y LA
ENVIO AL
INFRAMUNDO

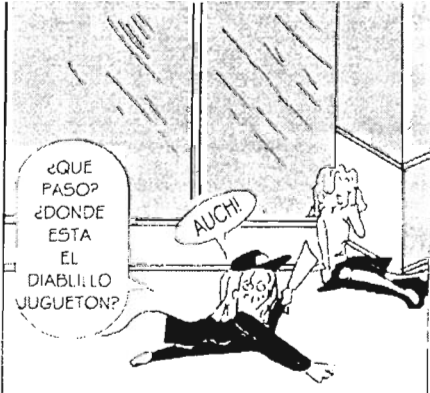
¿ENTIENDES
AHORA?



¡LOS
ENEMIGOS
INVADIRAN
LA TIERRA!
HAY QUE
PROTEGER
A TODOS

¡KARA!

¡SOY GENIAL!



¿QUE
PASO?
¿DONDE
ESTA
EL
DIABLILO
JUGUETON?

¡AUCH!

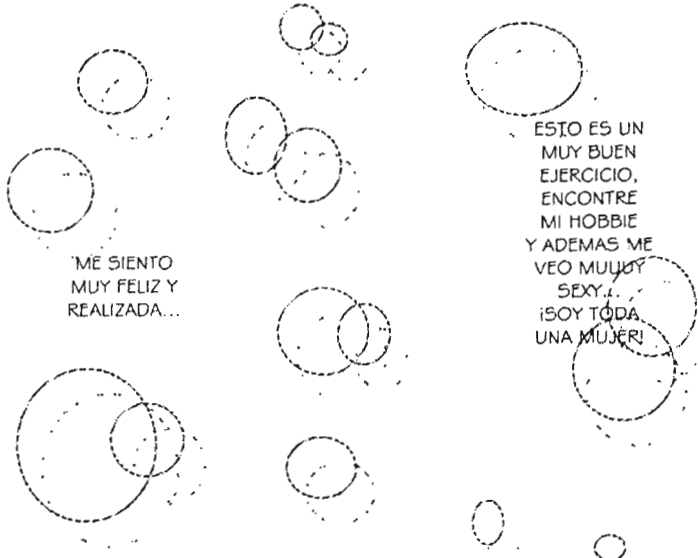


¿MMMM?



IVAMOS KARA,
NOS
RETIRAMOS
POR ESTA
NOCHE! iiiANDA!!!!

AAAA...



ME SIENTO
MUY FELIZ Y
REALIZADA...

ESTO ES UN
MUY BUEN
EJERCICIO,
ENCONTRE
MI HOBBIE
Y ADEMAS ME
VEO MUY
SEXY...
ISOY TODA
UNA MUJER!



AMAZON
NATURE

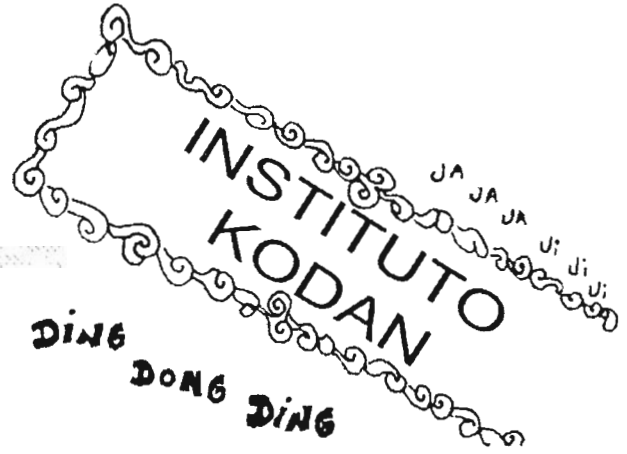
¡
NO
ESTA
MAL
!



HAY
QUE...

TAK...

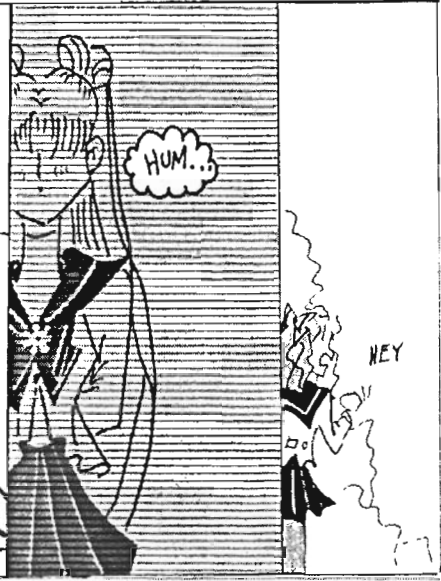
...CONSEGUIR
LA LLAVE
ANTES DE QUE
ESTA SITUACION
SE COMPLIQUE Y
SE SALGA DE
CONTROL



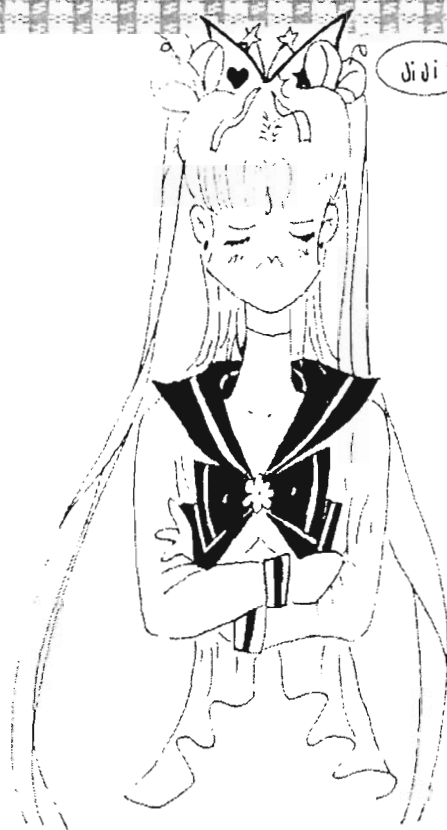
INSTITUTO
KODAN

DING
DONG
DING

JA JA JA
JI JI JI

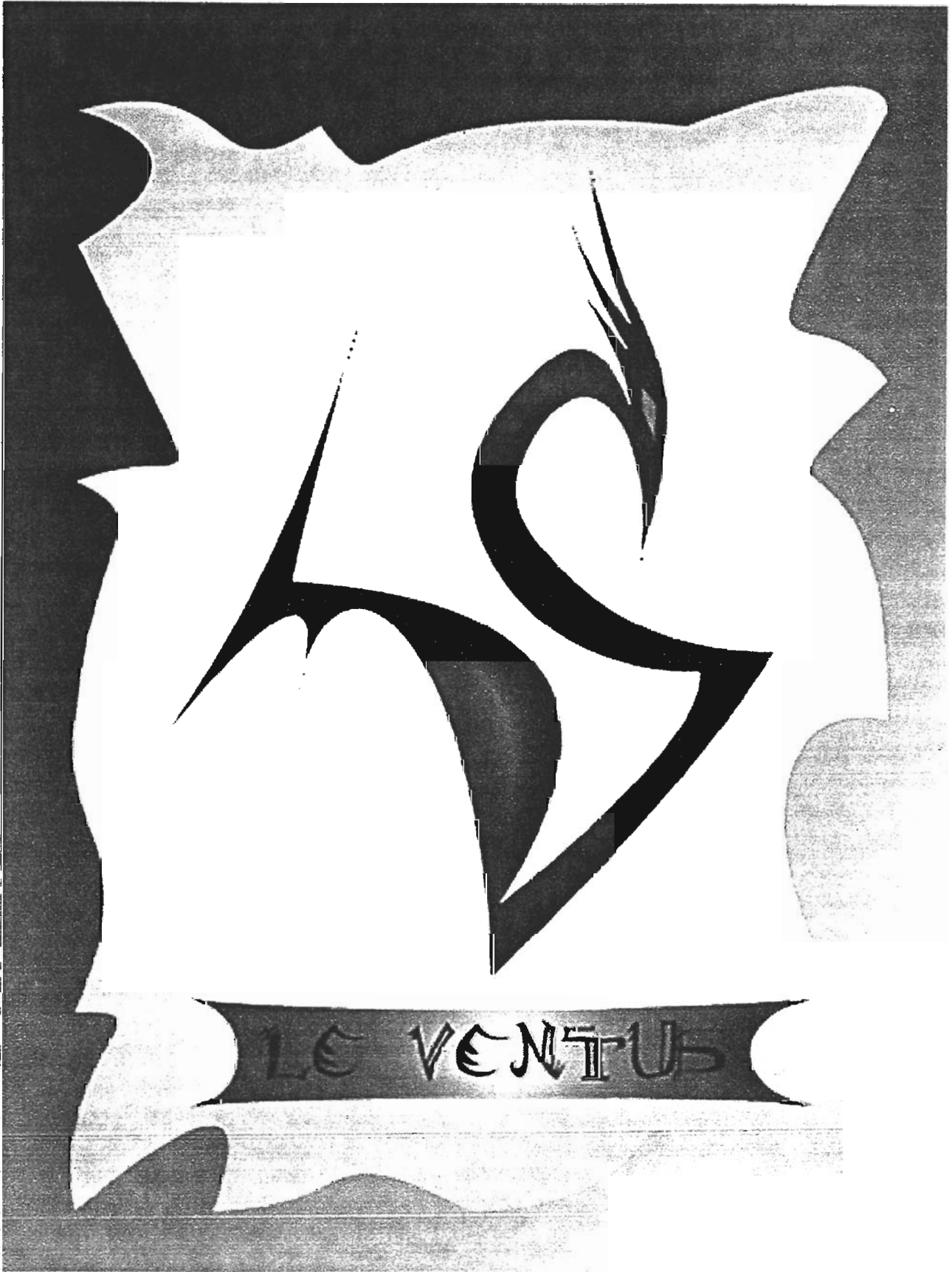


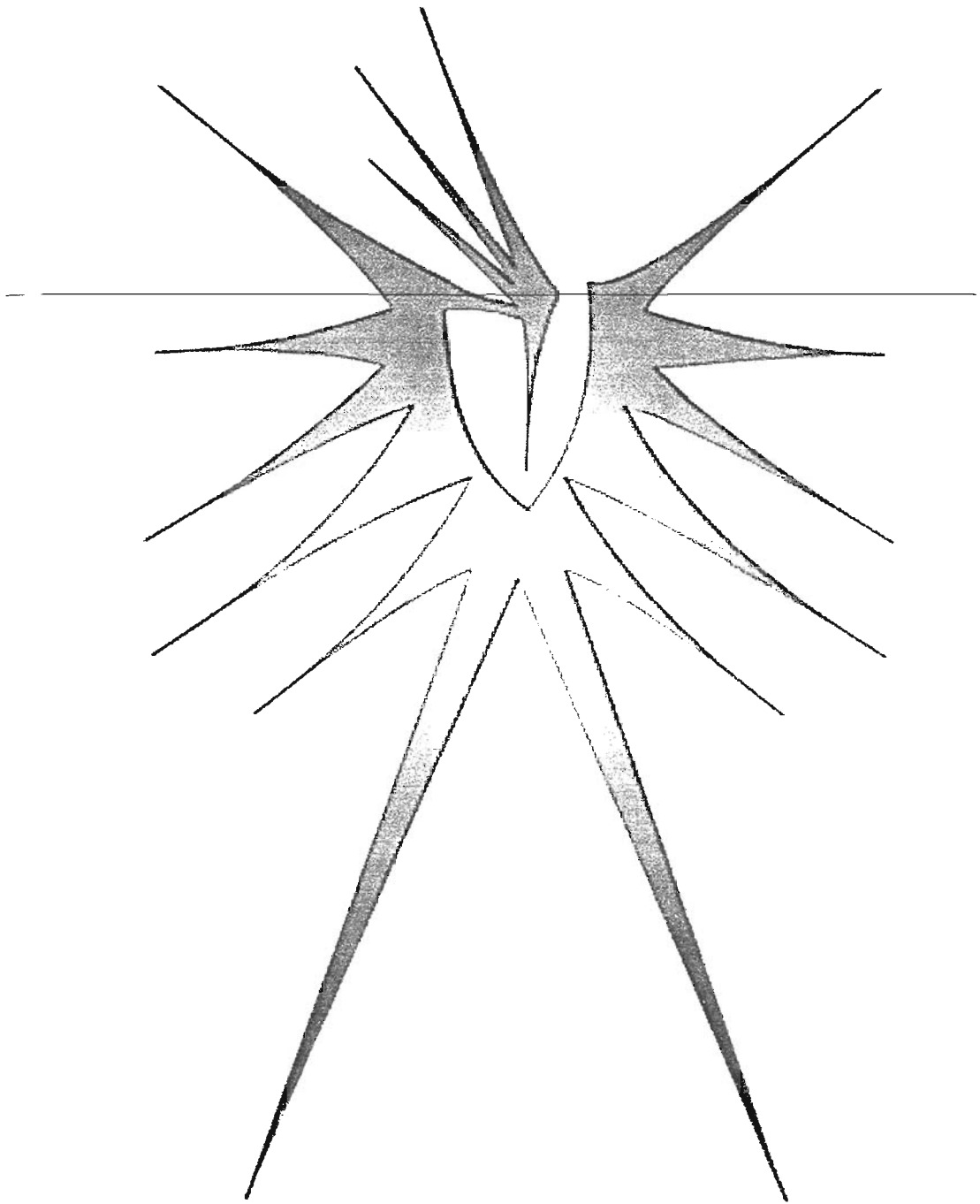
¿QUE PASA?

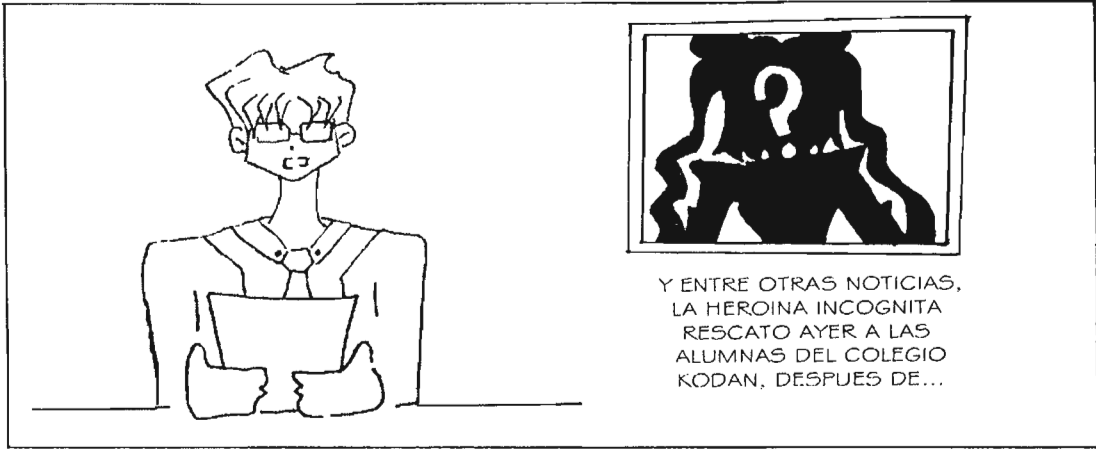


ME DA LA IMPRESION DE QUE TODO FUE UN SUEÑO... YA NO LE VOY A METER AL CHOCOLATE









Y ENTRE OTRAS NOTICIAS,
LA HEROINA INCOGNITA
RESCATO AYER A LAS
ALUMNAS DEL COLEGIO
KODAN, DESPUES DE...



¡VAYA! ESA HEROINA
ES TODO UN MISTERIO

MMM...

...QUE UNA
IMPOSTORA TRATO
DE SECUESTRARLAS.

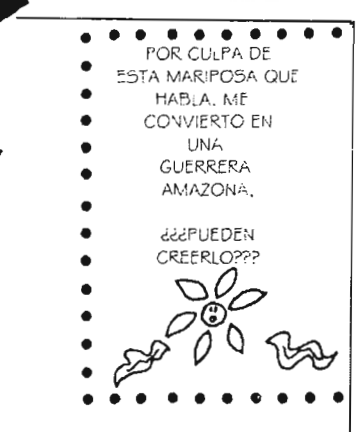
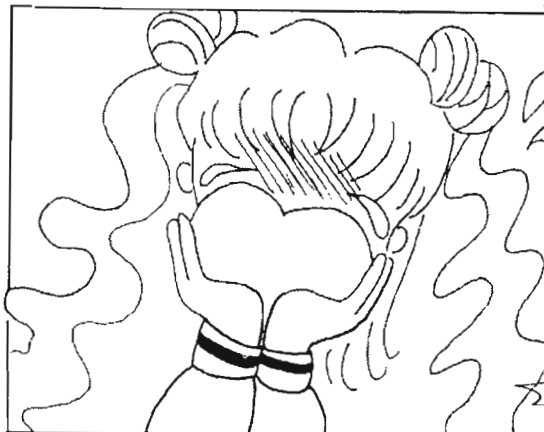
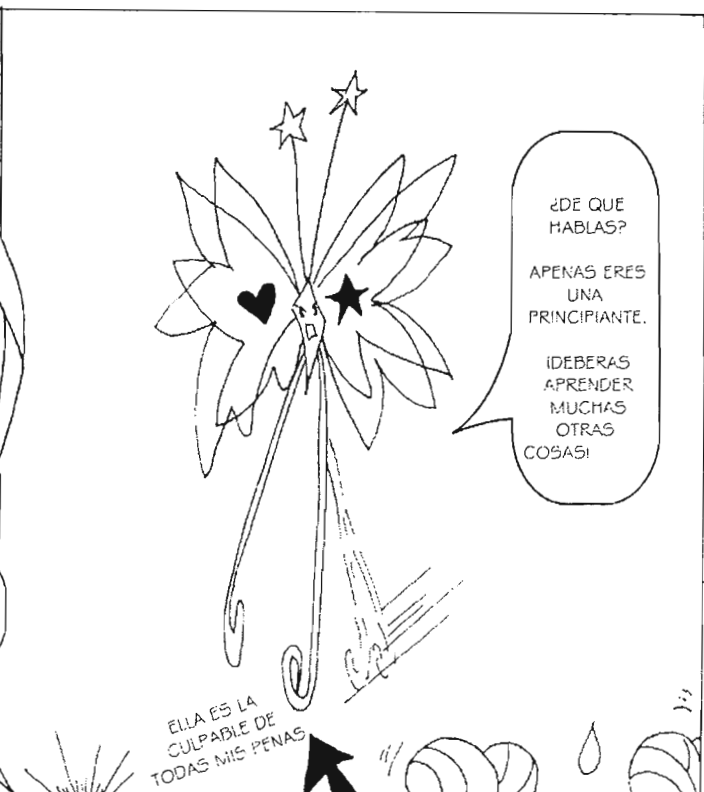
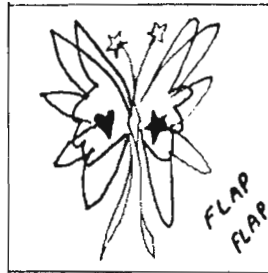
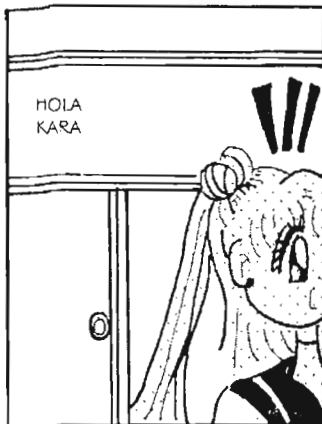


MMM...
DESPUES
DE TODO
PARECE QUE
NO FUE UN
SUEÑO LO
QUE SUCEDIO

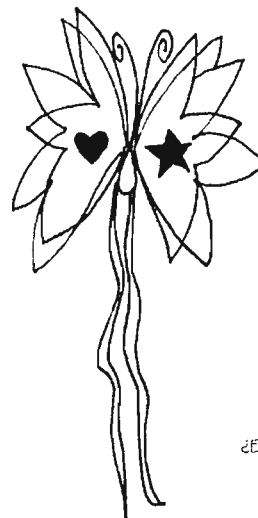
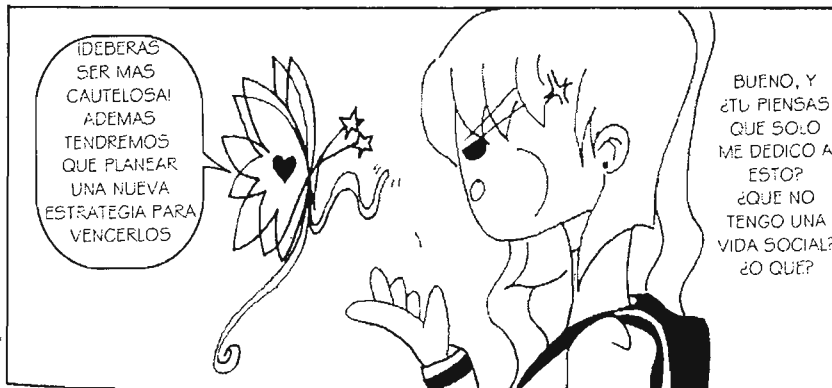


SOY KARA HAZURAWA.
TENGO 14 AÑOS
Y VOY EN
SEGUNDO DE
SECUNDARIA.

AUNQUE SOY UN
POCO DESPISTADA.
IMPUNTUAL, BELLA,
HERMOSA, PERFECTA...
SOY UNA CHICA
TOTALMENTE
NORMAL...

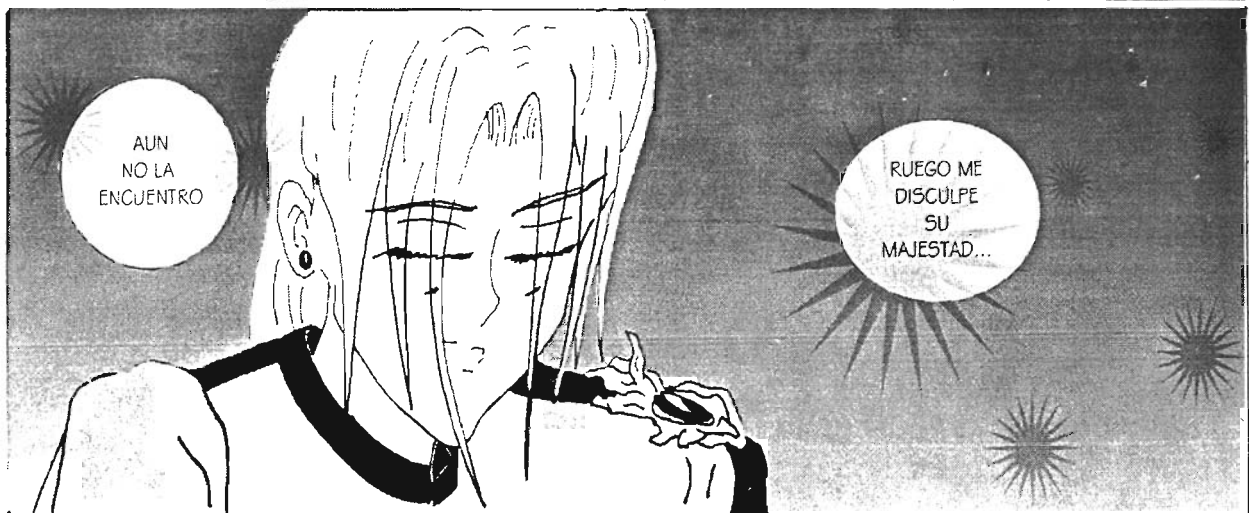
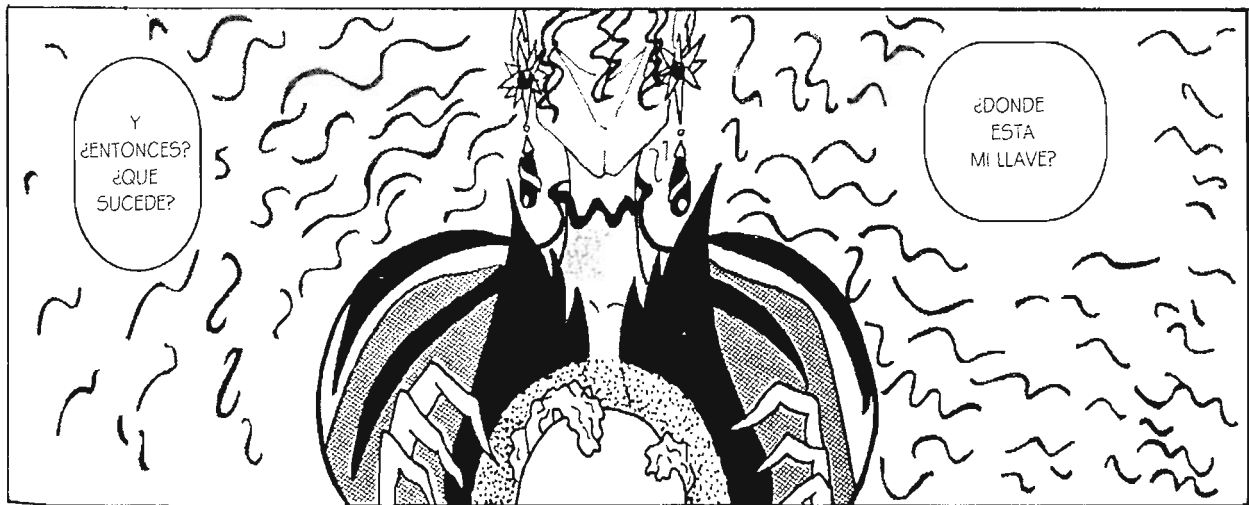
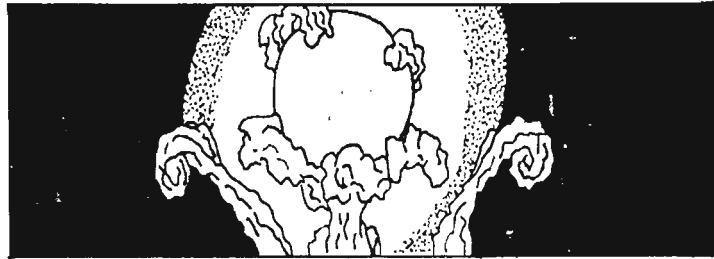
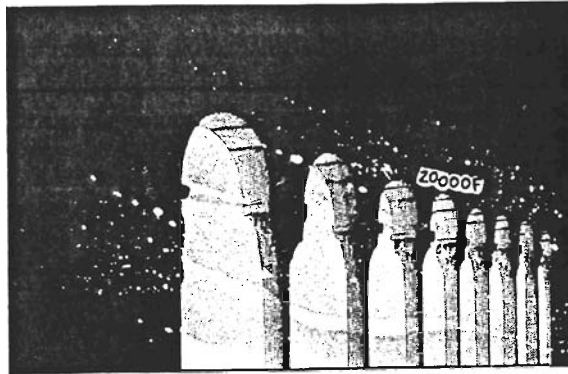


¡¡¡¡¡MA!!!!!! ¡NO!!
YO YA NO LE
MAGO A ESO...



KARA. ERES INCREÍBLE. NO TERMINAS DE ESCUPIR UNA ESTUPIDEZ CUANDO YA ESTAS LANZANDO LA SIGUIENTE ...







¡SE NECESITAN ALMAS HUMANAS PARA ENCONTRAR MI LLAVE!

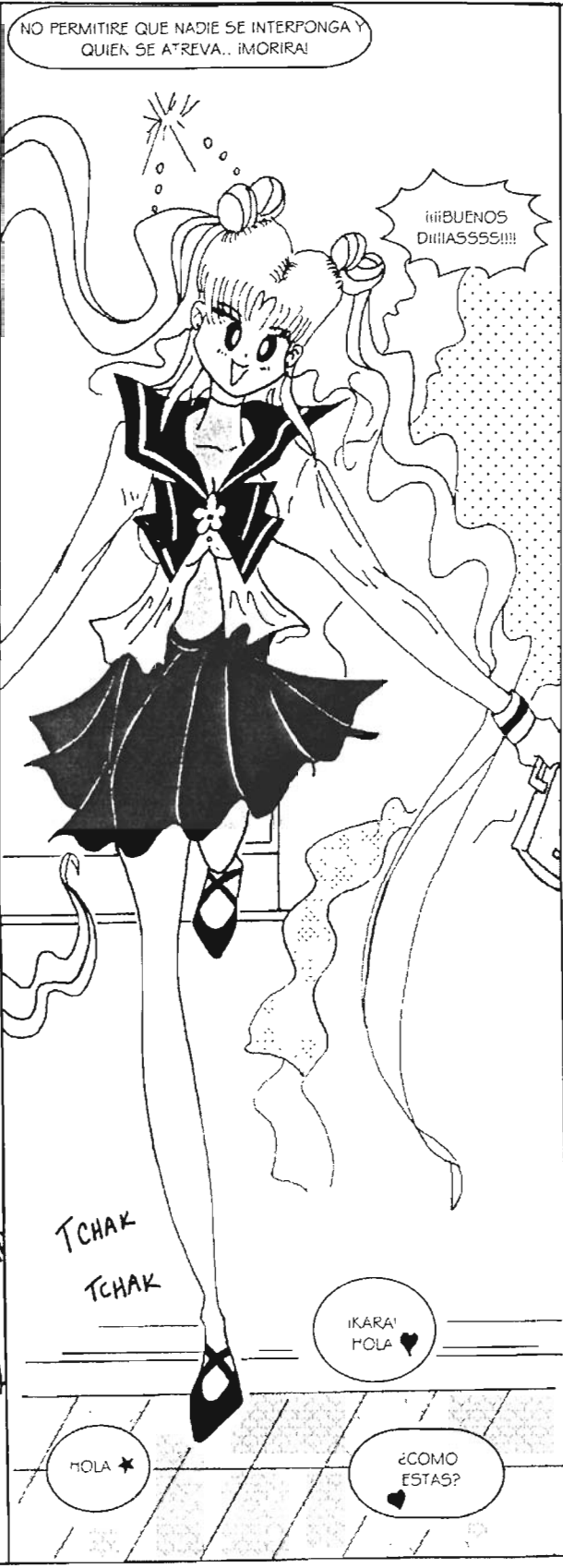
¡EXIJO MI LLAVE!



NO SE PREOCUPE SU MAJESTAD...

ME OCUPARE DE SU MISION QUEEN ANGEL

EL PRIMER SACERDOTE NEGRO. QUIEN SE UBICA EN EL OESTE DEL INFIERNO... PROMETE QUE LO HARA... MI NOMBRE ES GLAZON, AMO DE LAS SIRENAS.



NO PERMITIRE QUE NADIE SE INTERPONGA Y QUIEN SE ATREVA.. ¡MORIRA!

¡¡¡BUENOS DIASSSSS!!!

TCHAK
TCHAK

¡KARA!
¡OLA ♡

¡OLA ★

¿COMO ESTAS?
♡



PERMITANME
EXPLICARLES
MIS BELLAS
JOVENES
NEOFITAS

¿POR QUE DE
LA FILA?
¿QUE HAY?

¿QUE SUCEDE
MIKA?

NO LO SE



TODO ESTE
TUMULTO SE
DEBE A
LA SEÑORITA
MIRNA
KAITO
DEL SALON
SEGUNDO B

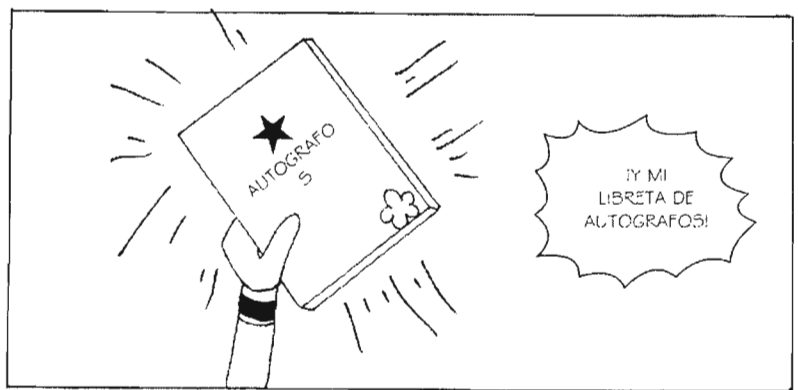


EL DIA DE MAÑANA
SERA LA INAUGURACION
DE SU SEGUNDA
EXPOSICION INDIVIDUAL
DE PINTURA Y TODOS
QUIEREN TOMARSE
UNA FOTO CON LA
TALENTOSA SEÑORITA
KAITO

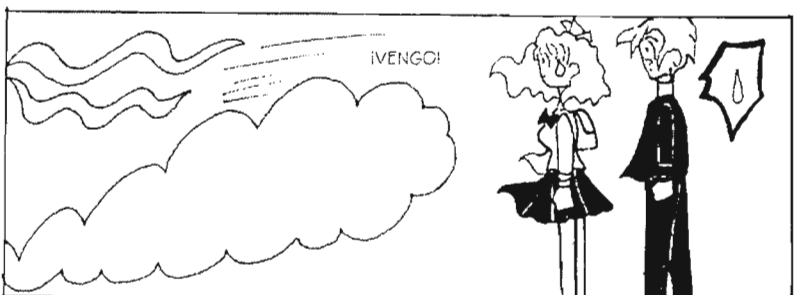


wi wi wi wi

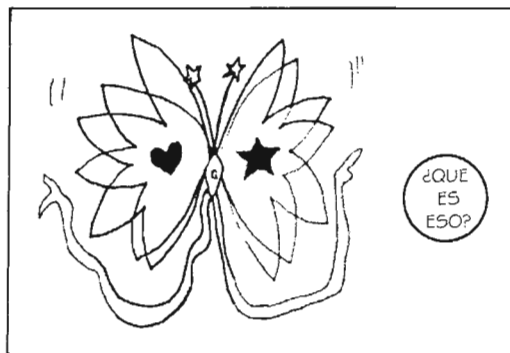
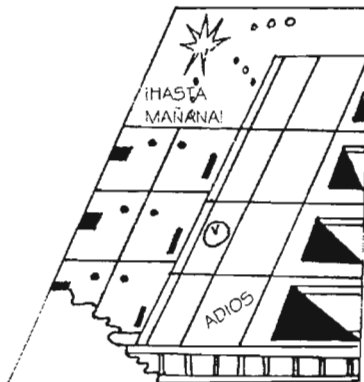
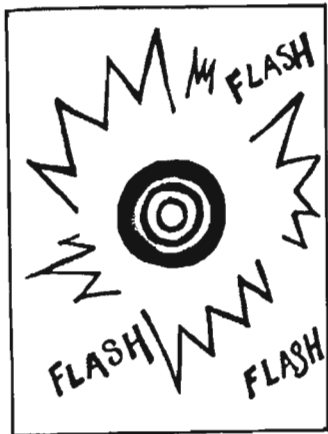
Y ES
POR ESA
RAZON QUE
NO SALGO
NUNCA
SIN
MI
CAMARA

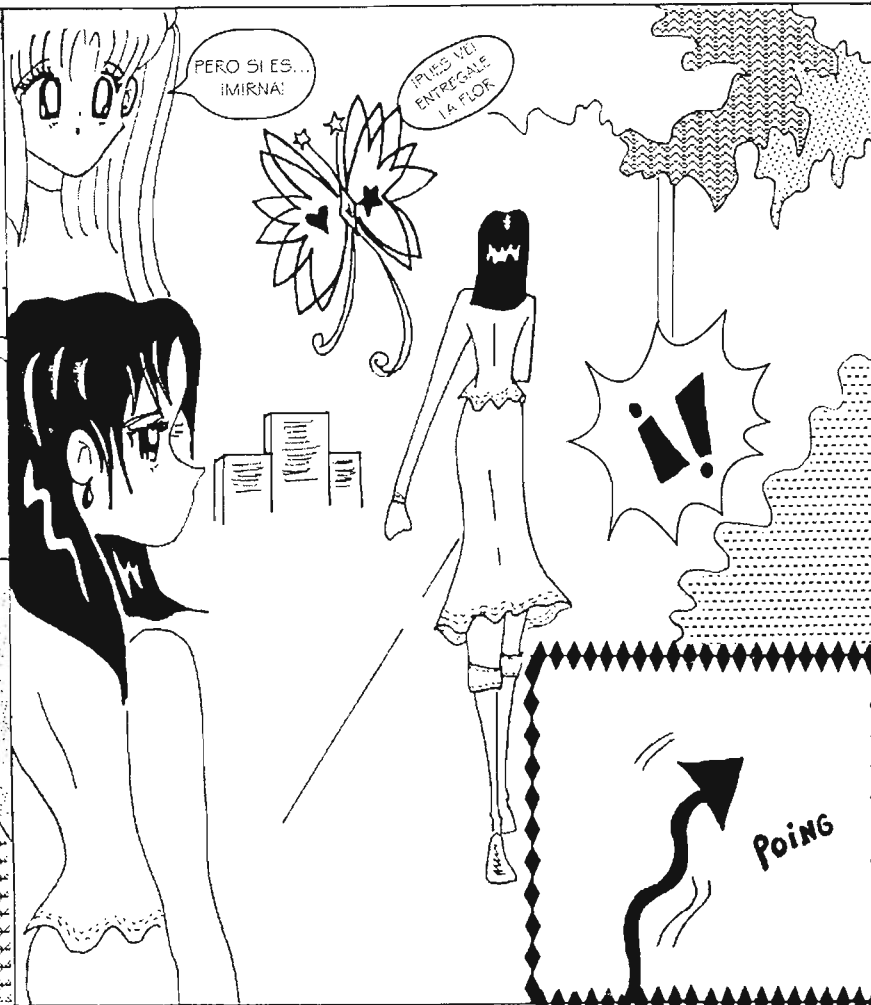
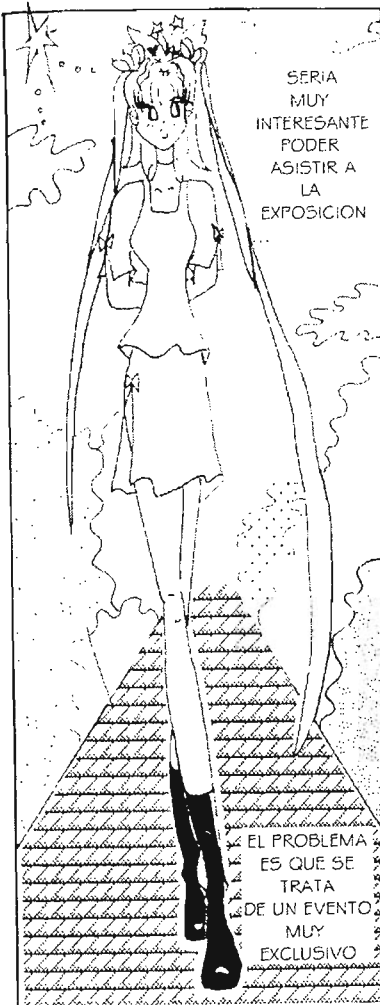


¡Y MI
LIBRETA DE
AUTOGRAFO S!



¡VENGO!





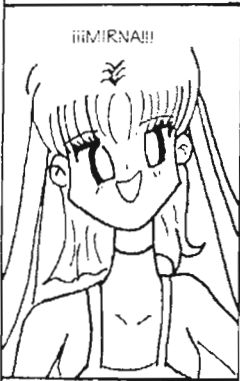


ME ACERCARE Y LE ENTREGARE EL OBSEQUIO DE HERA Y ASI ME INVITARA A SU EXPOSICION COMO PRUEBA DE AGRADECIMIENTO...
JE JE JE JE



IY ASI ME VERAN TODOS!

¡SERE FAMOSA Y DESPUES ME PEDIRAN AUTOGRAFOS!



¡¡¡MIRNA!!!



¡HOLA! SOY KARA HAZURAWA DE SEGUNDO A: TE PEDI TU AUTOGRAFO Y UNA FOTO ESTA MAÑANA ¿RECUERDAS?



CLARO QUE TE RECUERDO, ¿EN QUE PUEDO AYUDARTE?



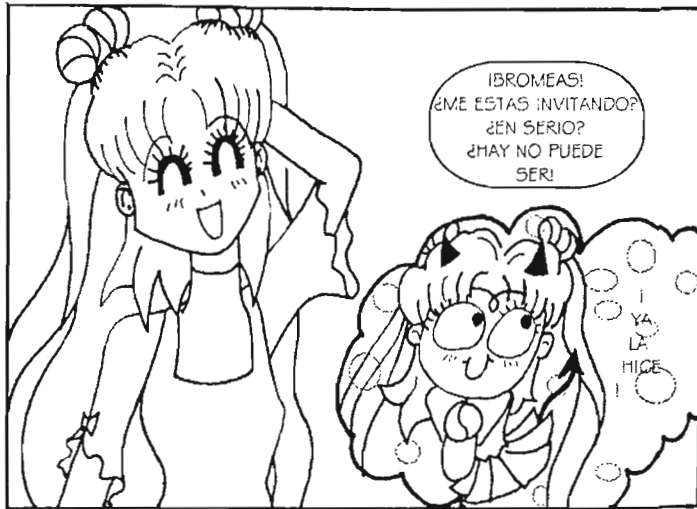
SOLO QUERIA ENTREGARTE ESTE AMULETO. ES PARA DARTER BUENA SUERTE E. DIA DE MAÑANA EN TU INAUGURACION. SE QUE TE IRA DE MARAVILLA. ERES UNA NINA MUY TALENTOSA.



MUCHAS GRACIAS. ERES MUY AMABLE

NOS VEMOS MAÑANA EN LA INAUGURACION ¿TE PARECE?

CLARO. SI PUEDES.



¡BROMEAS!
¿ME ESTAS INVITANDO?
¿EN SERIO?
¿HAY NO PUEDE
SER!

¡ YA
LA
HICE
!



FLAP
FLAP

SI, ES EN SERIO:
PREFIERO QUE
ASISTAN MIS
COMPAÑEROS
DE ESCUELA A
GENTE QUE NI
CONOZCO Y
SOLAMENTE SE
DEDICAN A
HABLAR DE
COSAS
ABURRIDAS

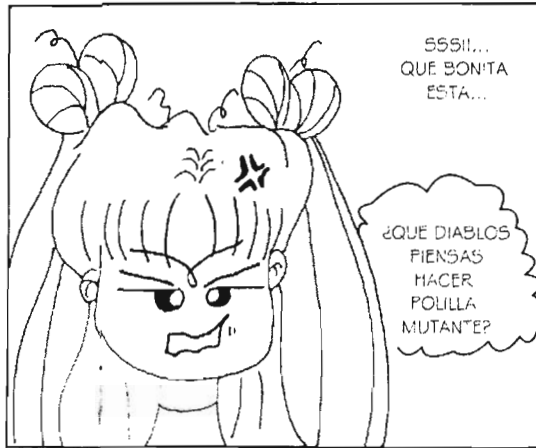


JI JI JI



¡HAY
MIRA
UNA
MARIPOSA!

SUPONGO QUE
ESO SIGNIFICA
QUE ES BUENA
SUERTE



SSSH...
QUE BONITA
ESTA...

¿QUE DIABLOS
PIENSAS
HACER
POLILLA
MUTANTE?

¡PAN!



¡POW!

¡?!

Y DIME,
¿ASISTIRÁ
GENTE MUY
IMPORTANTE
VERDAD?

¡A QUE
HORA
SE
DEBE
LLEGAR!

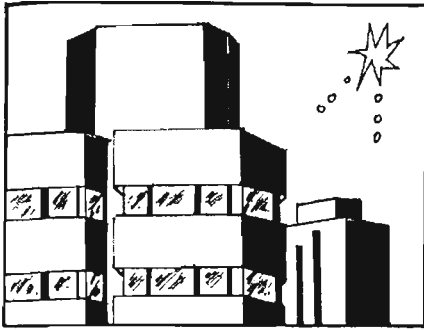


A LAS
11 AM

¿A LAS
11?
A QUE
BIEN...

AUCH★

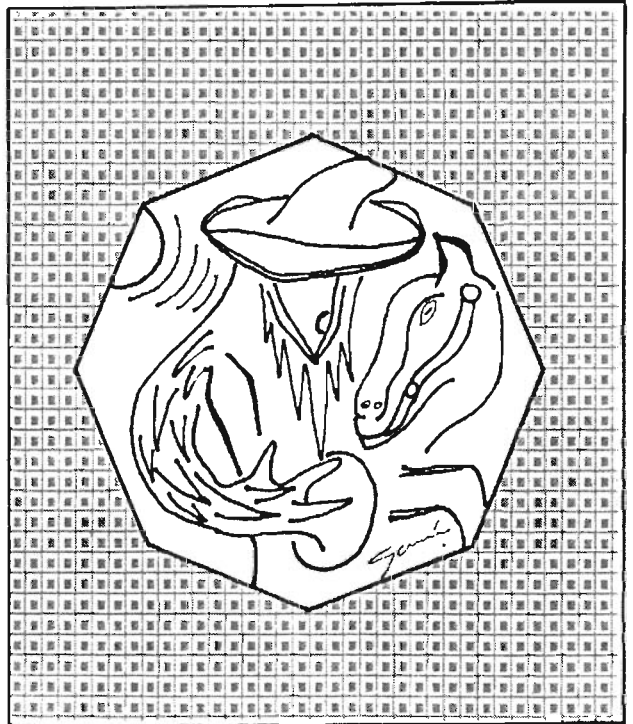
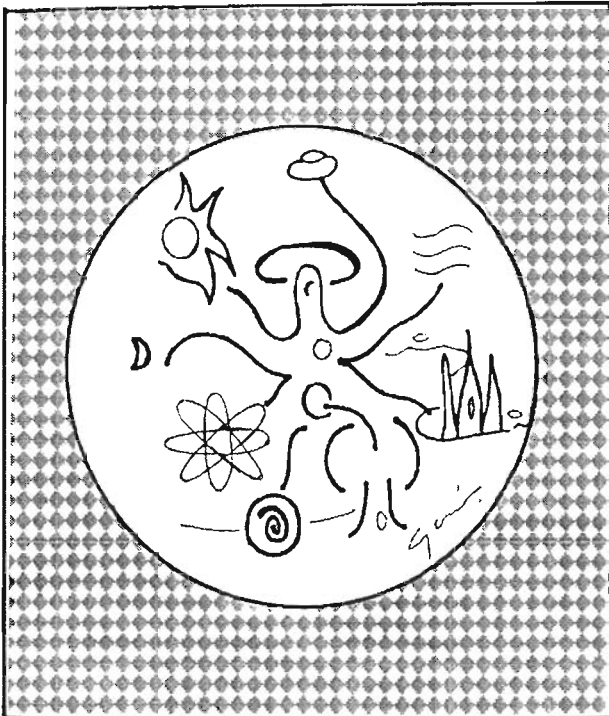
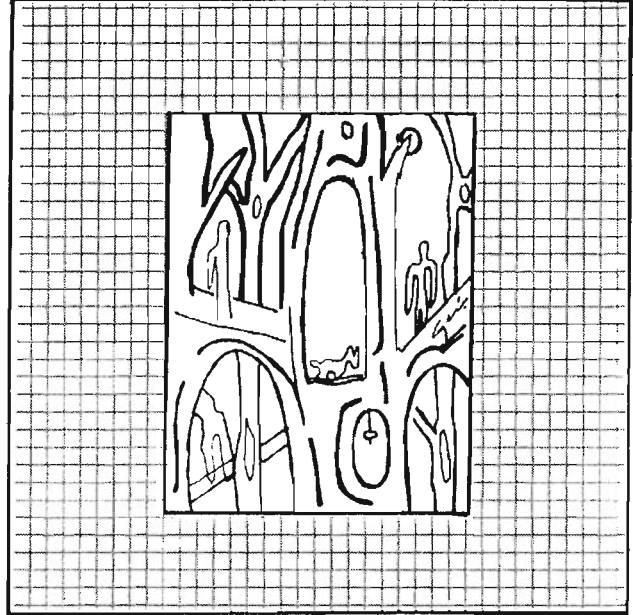
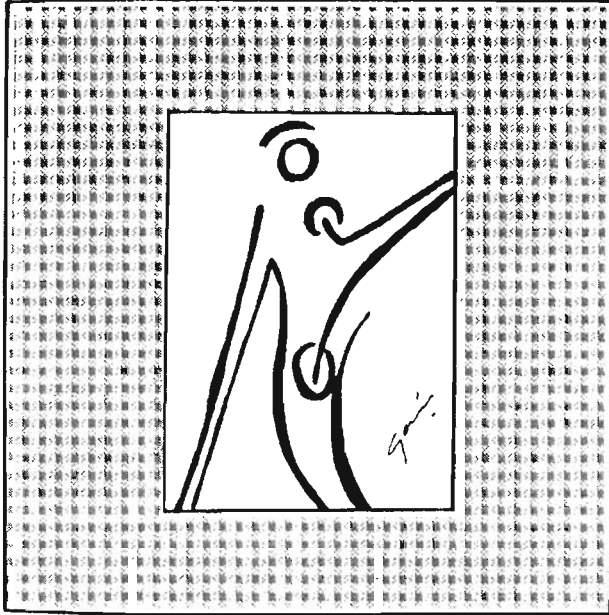
AUCH★

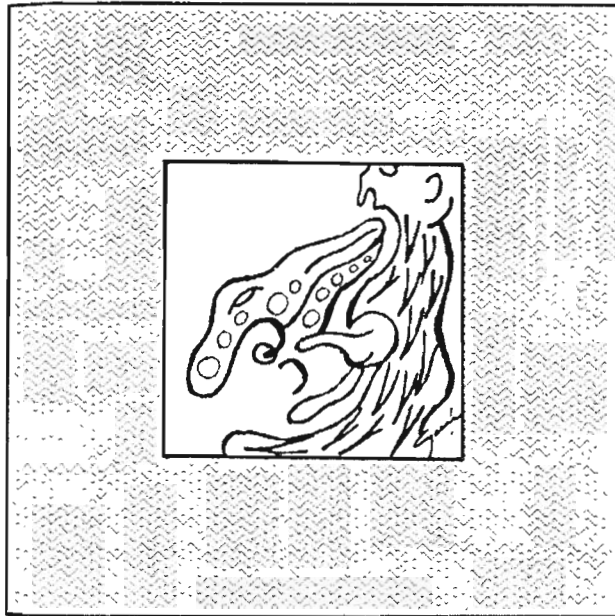
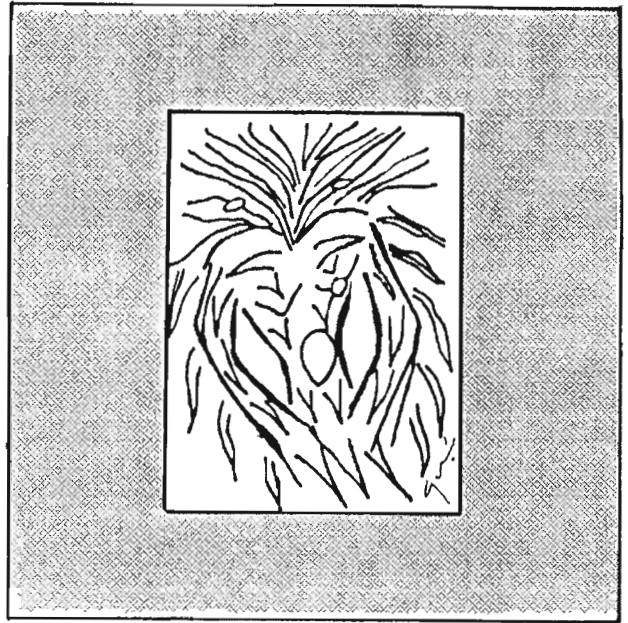
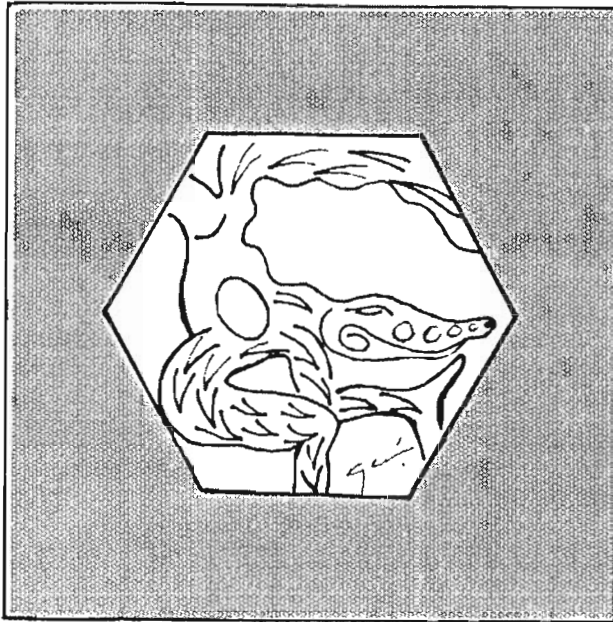


SEAN BIENVENIDOS
A LA
SEGUNDA
EXPOSICION
INDIVIDUAL
DE UNA
JOVEN



QUE HA
DEMOSTRADO UN
GRAN TALENTO:
LA SEÑORITA
MIRNA
KAITO



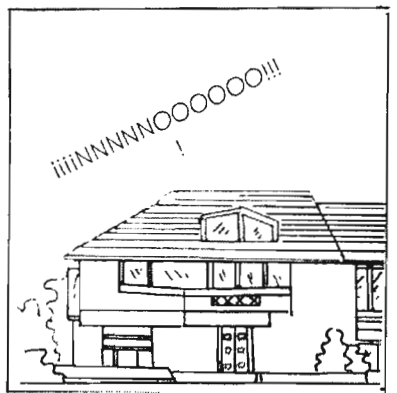
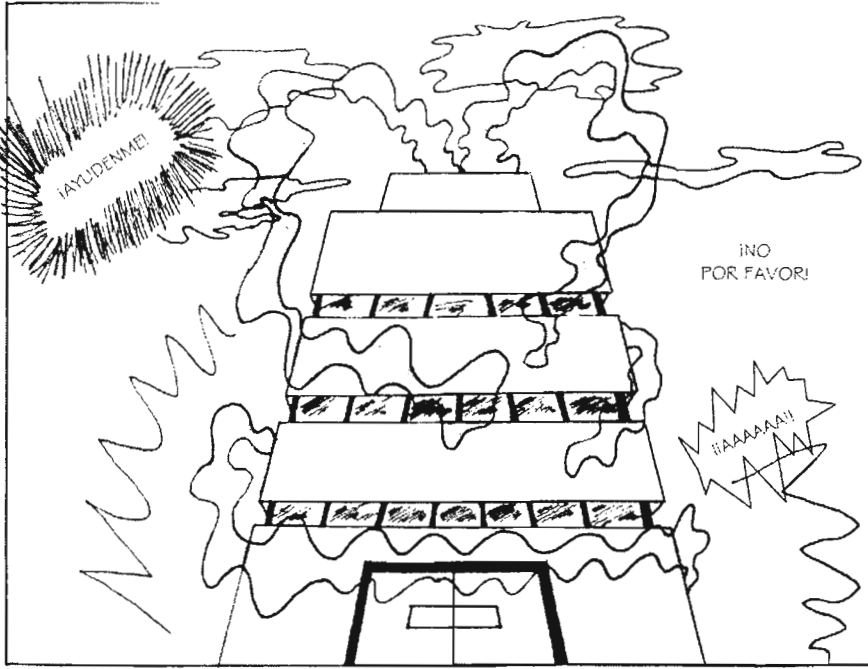
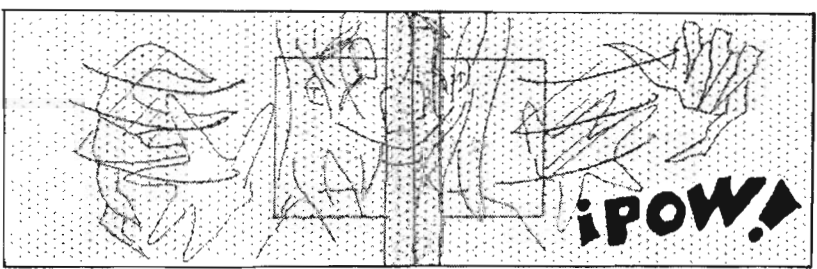
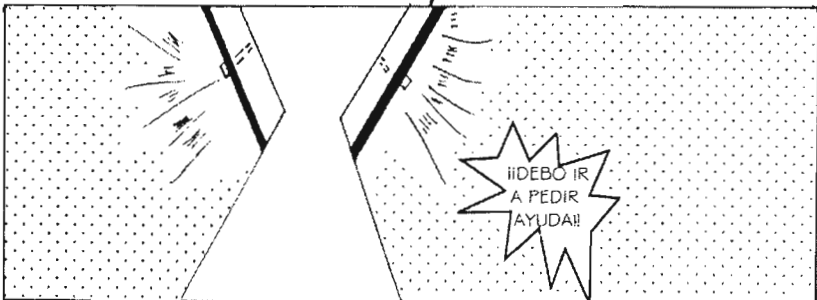
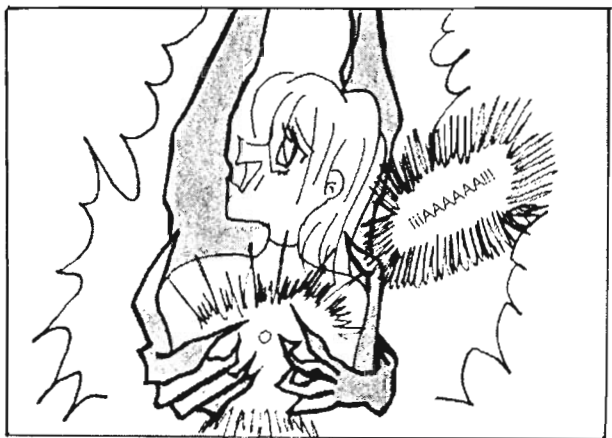
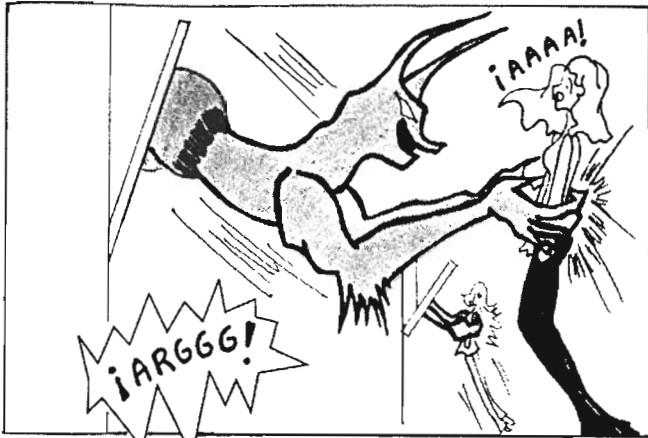


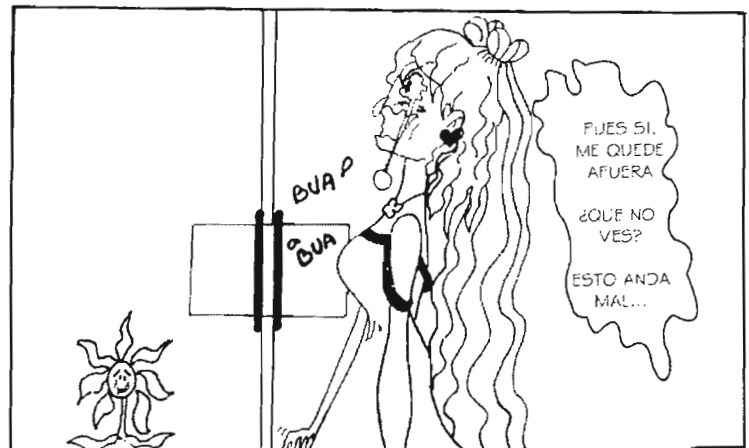
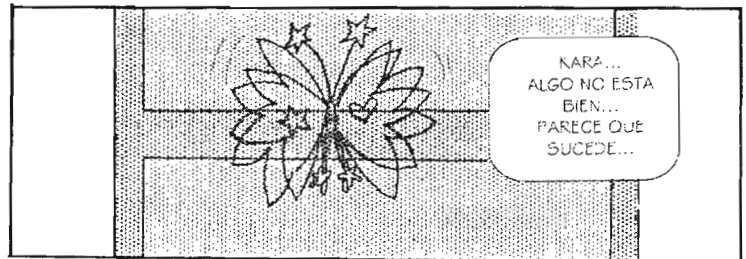
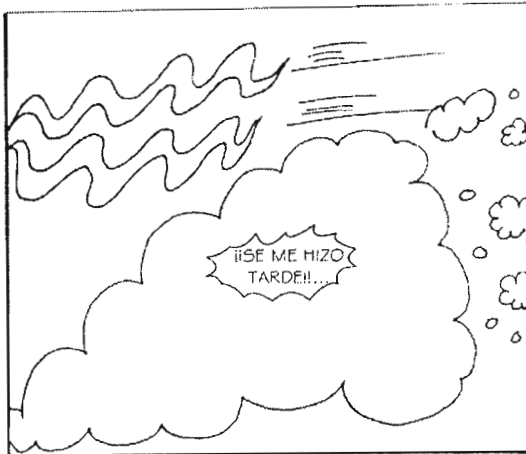
¡QUE GRAN TALENTO, PARECE QUE TIENEN V'DA ESTAS PINTURAS

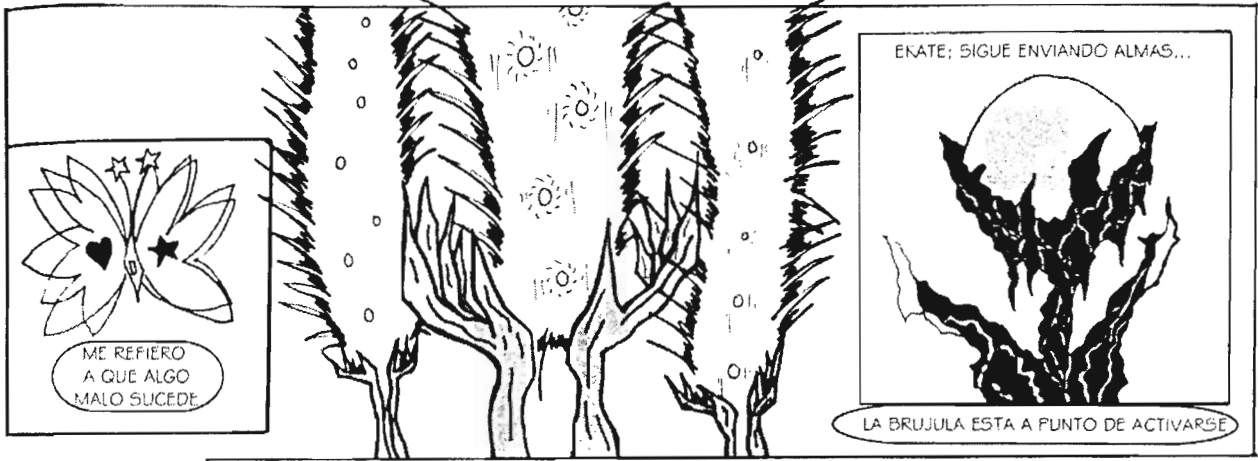


GROW...





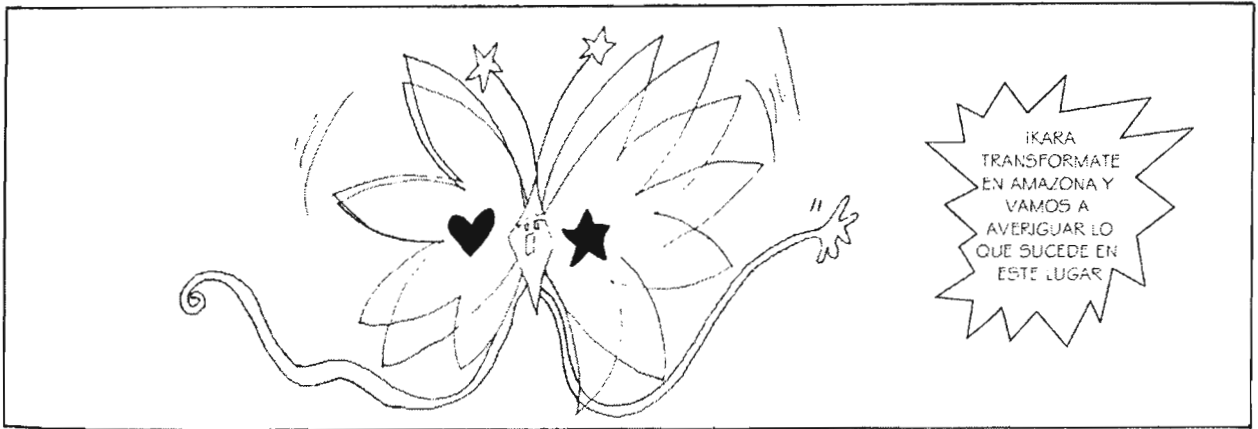




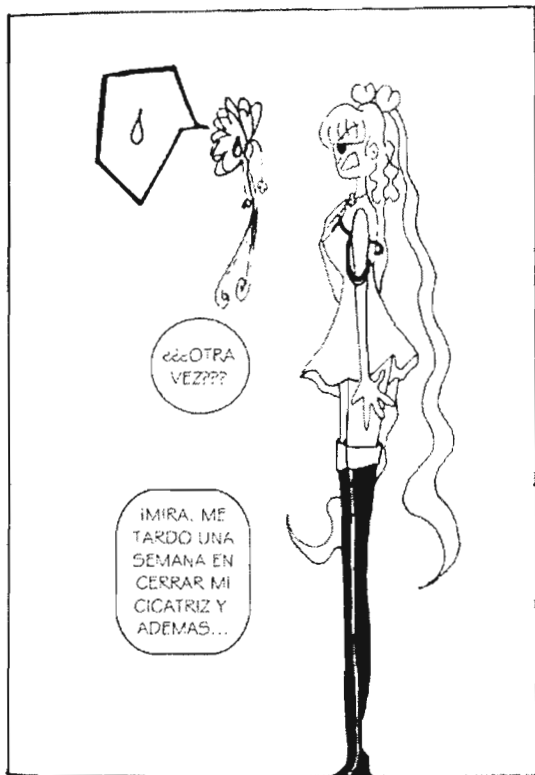
ME REFIERO
A QUE ALGO
MALO SUCEDE

EKATE; SIGUE ENVIANDO ALMAS...

LA BRUJULA ESTA A PUNTO DE ACTIVARSE

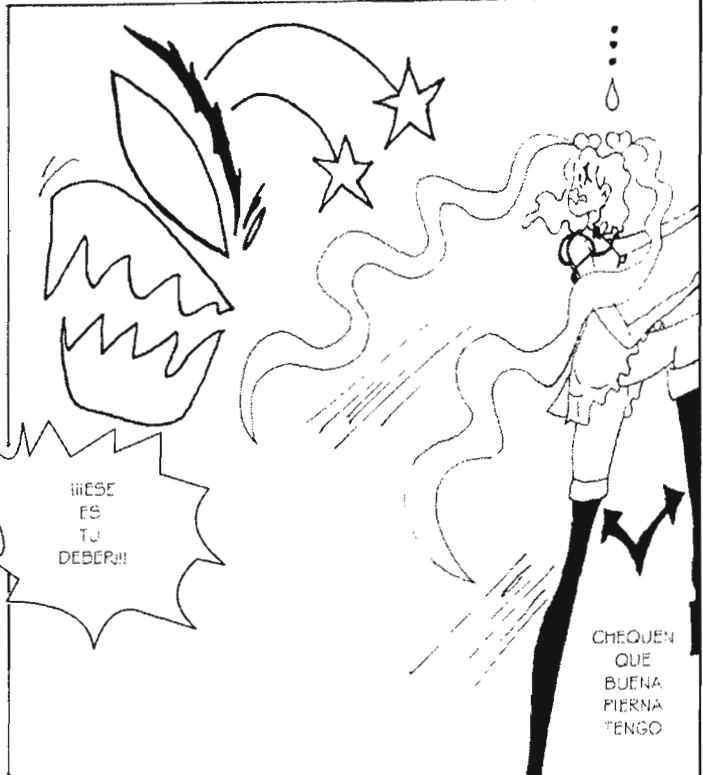


IKARA
TRANSFORMATE
EN AMAZONA Y
VAMOS A
AVERIGUAR LO
QUE SUCEDE EN
ESTE LUGAR



¿¿¿OTRA
VEZ???

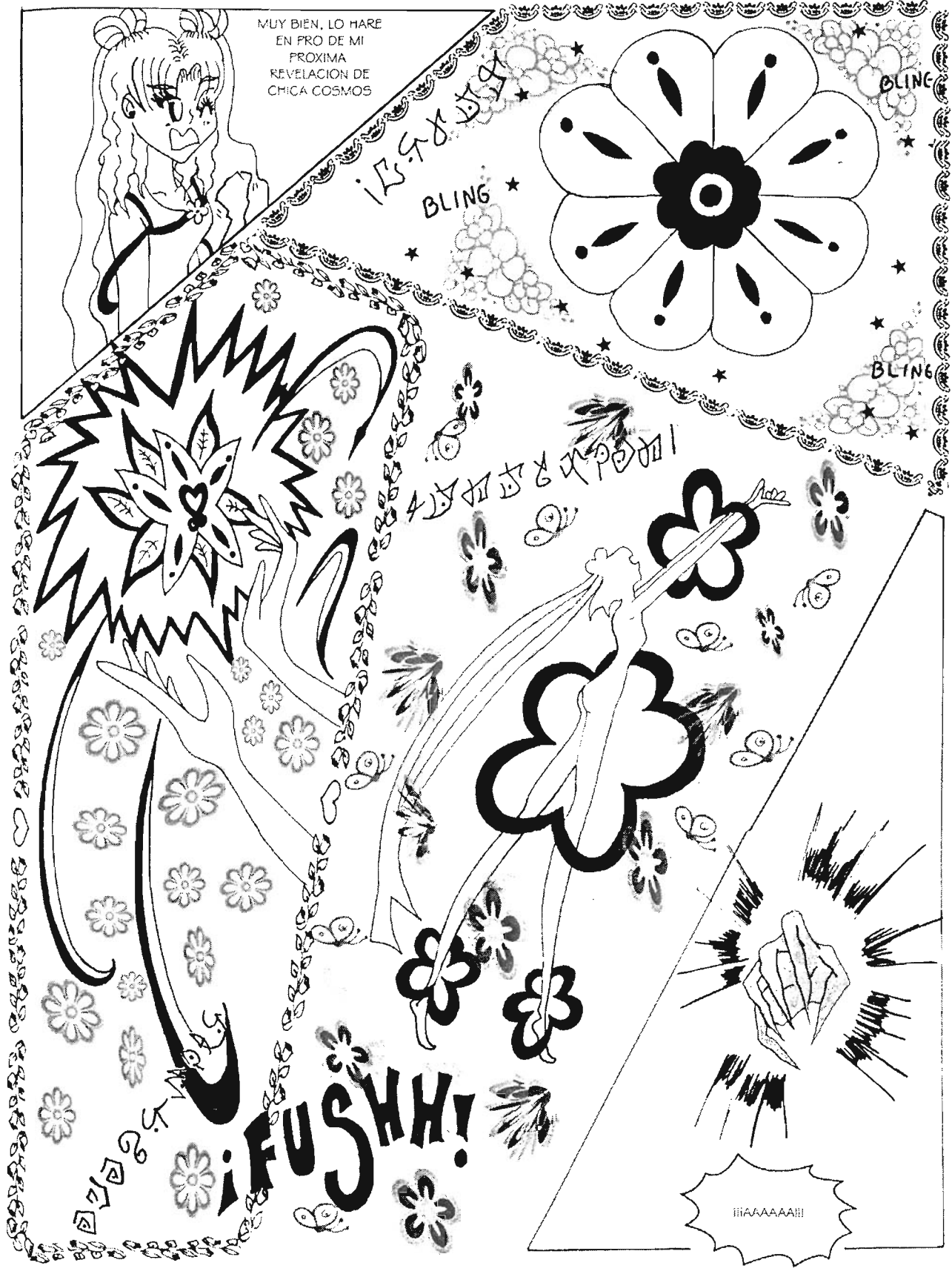
¡MIRA, ME
TARDO UNA
SEMANA EN
CERRAR MI
CICATRIZ Y
ADEMÁS...



¡¡ESE
ES
TU
DEBER!!

CHEQUEN
QUE
BUENA
PIERNA
TENGO

MUY BIEN, LO HARE
EN PRO DE MI
PROXIMA
REVELACION DE
CHICA COSMOS



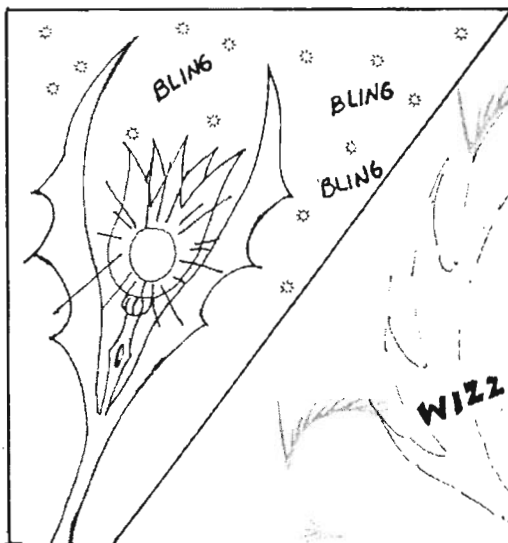
BLING ★

BLING ★

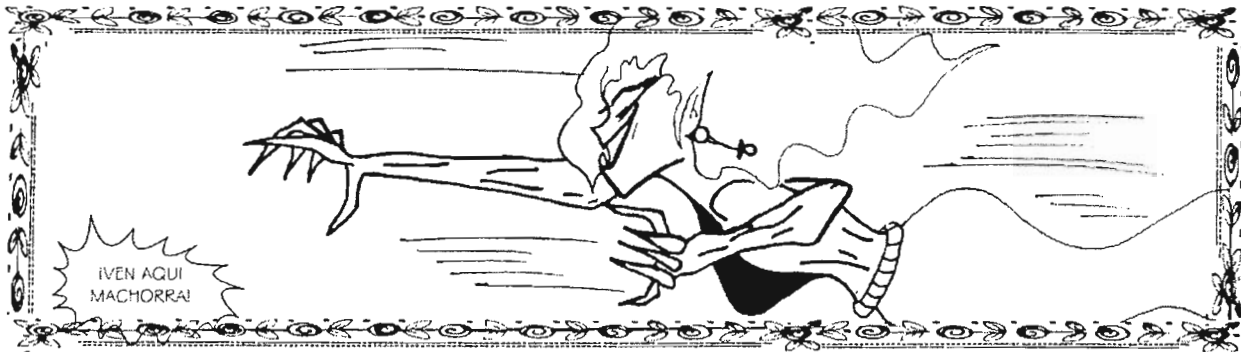
BLING ★

FUSHH!

!!!!AAAAA!!!



PAAF



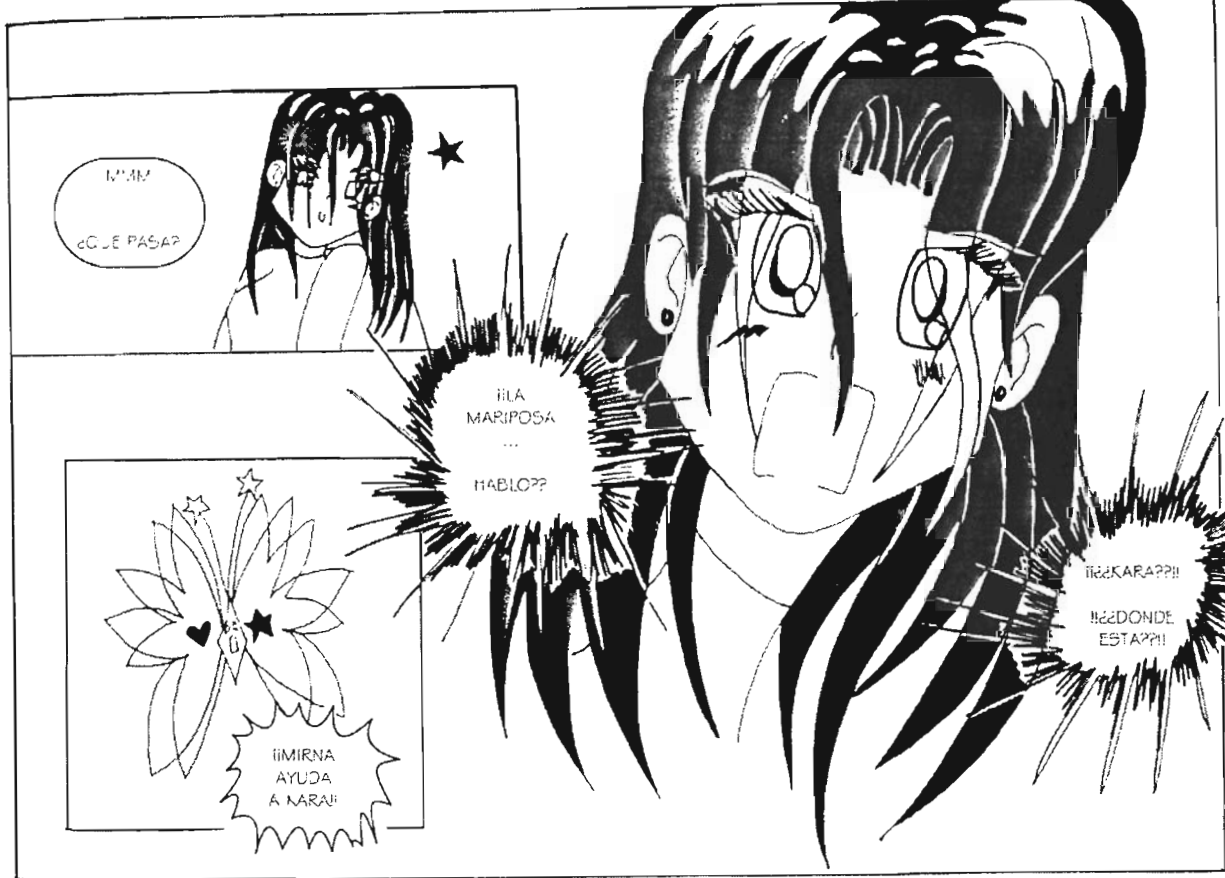
¡VEN AQUÍ MACHORRA!



¡ALCANZAME!

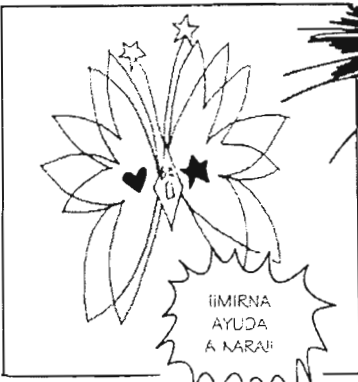
JURAS QUE VOY A IR...

¡TE ENSEÑARE MODALES DE UNA DIGNA SEÑORITA!



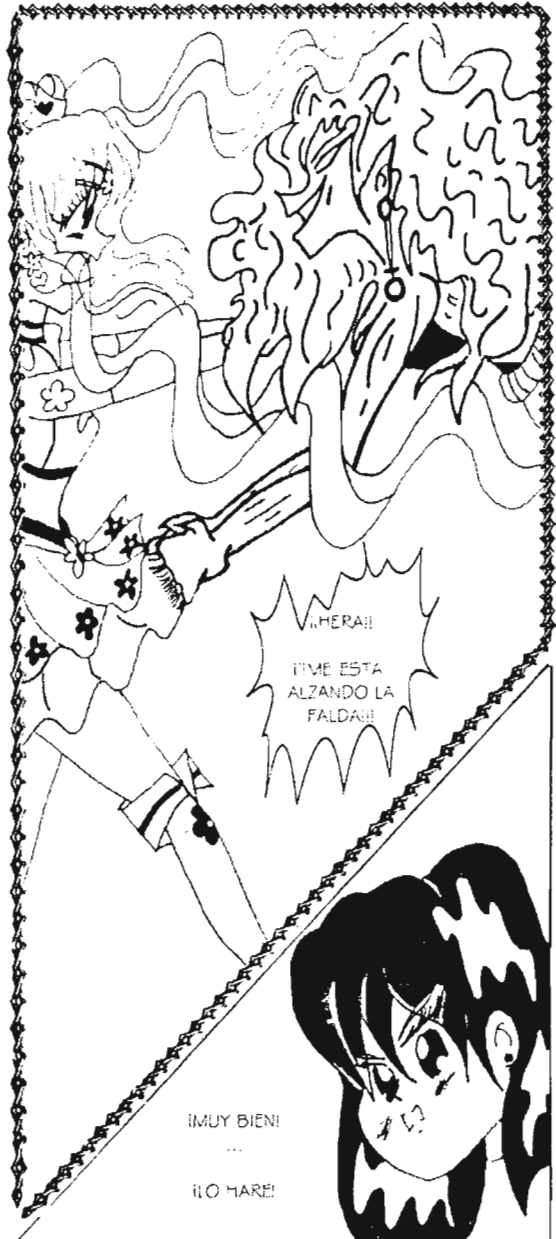
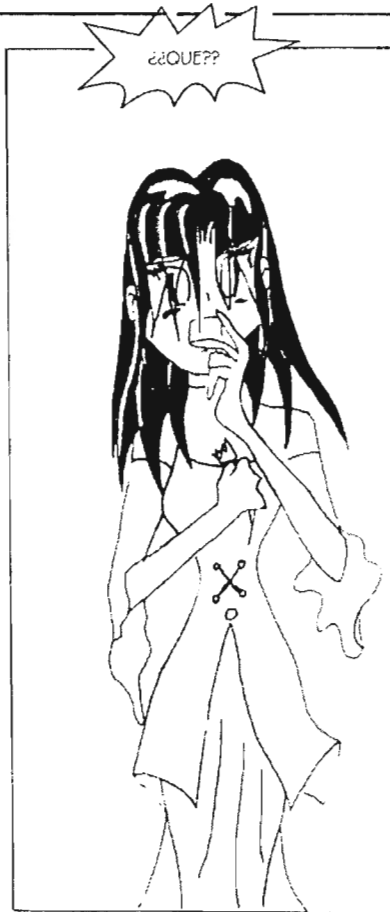
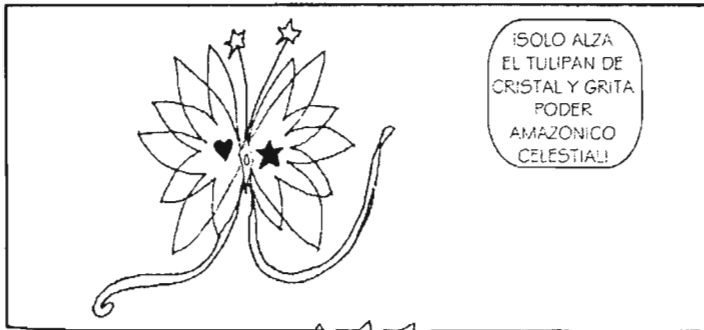
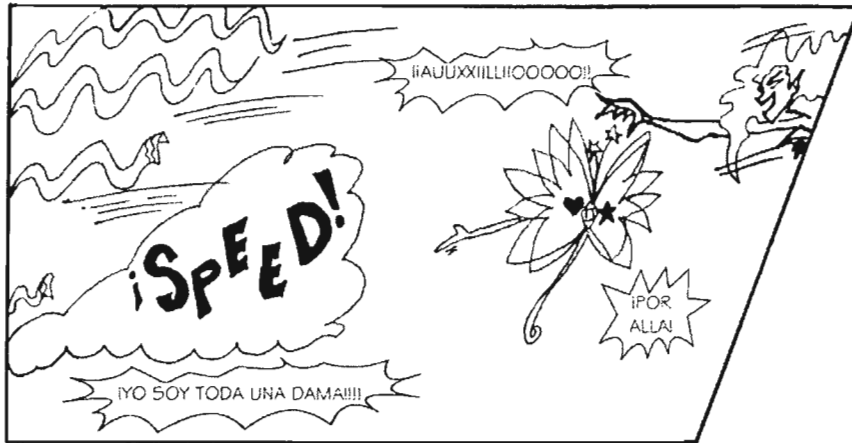
¡MAM ¿CÓMO LE PASA?

¡¡LA MARIPOSA ... HABLO??



¡¡MIRNA AYUDA A NARAI!

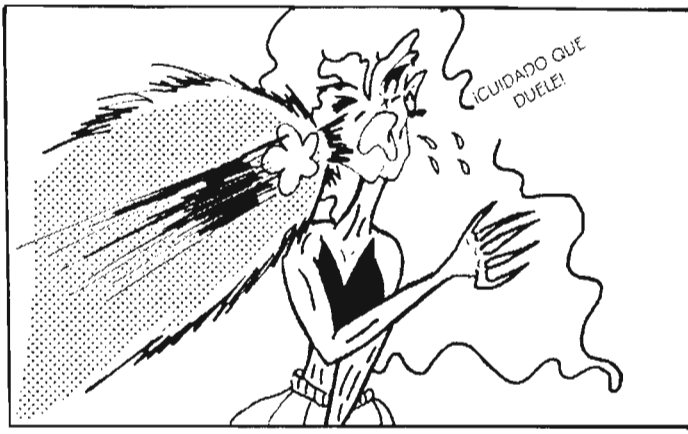
¡¡¿¿KARA??!!
¡¡¿¿DONDE ESTÁ??!!







¡ATAQUE DE FLOR IMPERIAL!



¡CUIDADO QUE DUELE!



SUSURRO...CELESTIAL

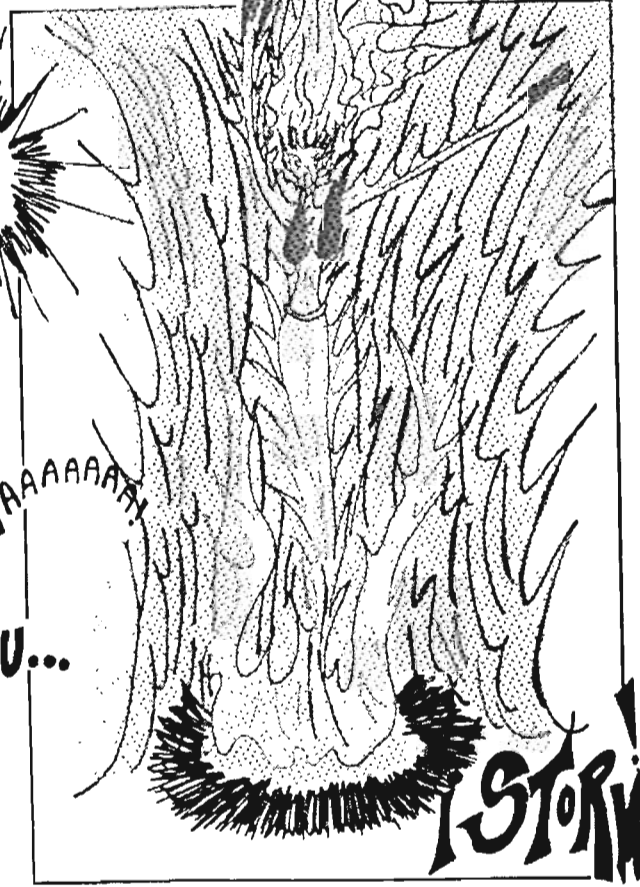


¡VIENTO IMPERIAL!

¡AAAAAAH!

WUUUUUU...

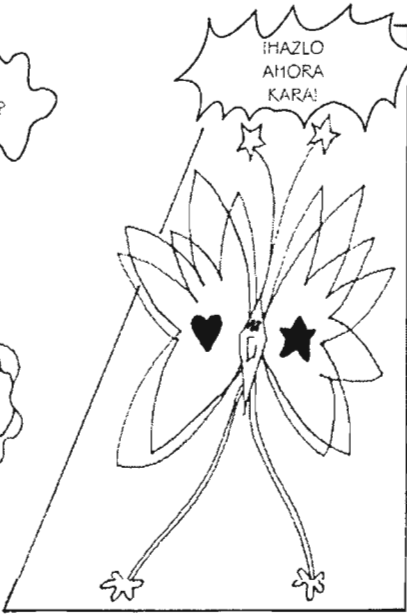
¿QUE SUCEDE?



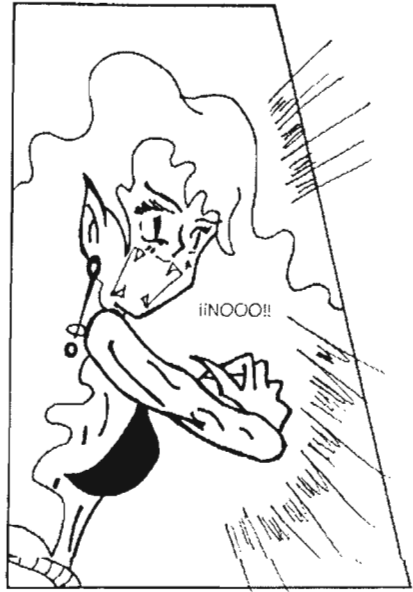
¡STORM!



¿QUE PASO?



¡HAZLO AHORA KARA!



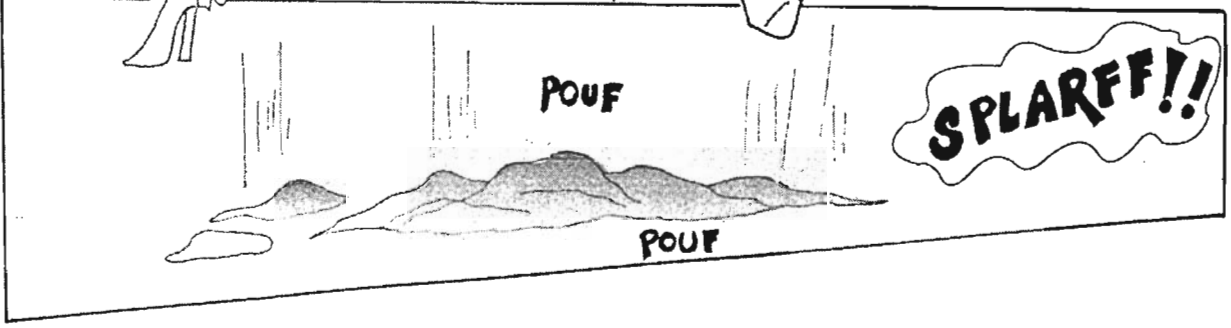
¡¡NOOO!!



¡ATAQUE DE FLOR CELESTE!

LOUF

SCRITCH



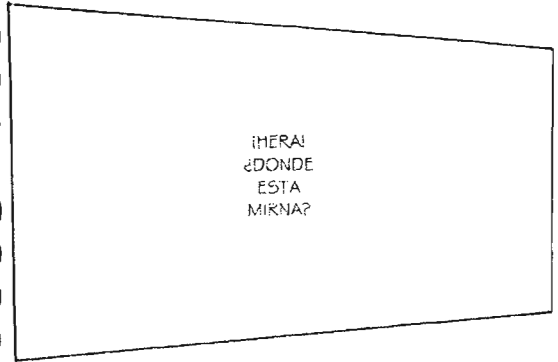
SPLARFF!!

POUF

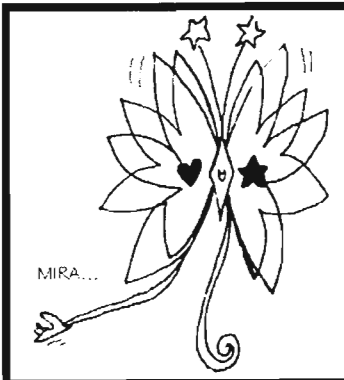
POUF



¿DE DONDE VINO ESE VIENTO?



¡HERA!
¿DONDE ESTA MIKNA?



MIRA...



¡PERO SI ES:

LA AMAZONA RECIDA POR EL VIENTO

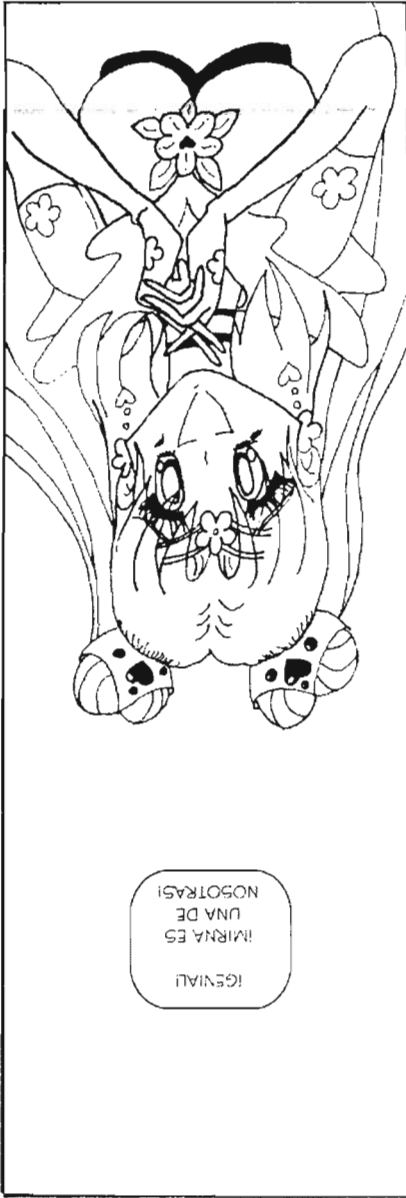


...BAJO LA PROTECCION DE PENTÉSILEA: LA GUERRERA DEL VIENTO GRIEGO ES...

¡AMAZON WINDY!



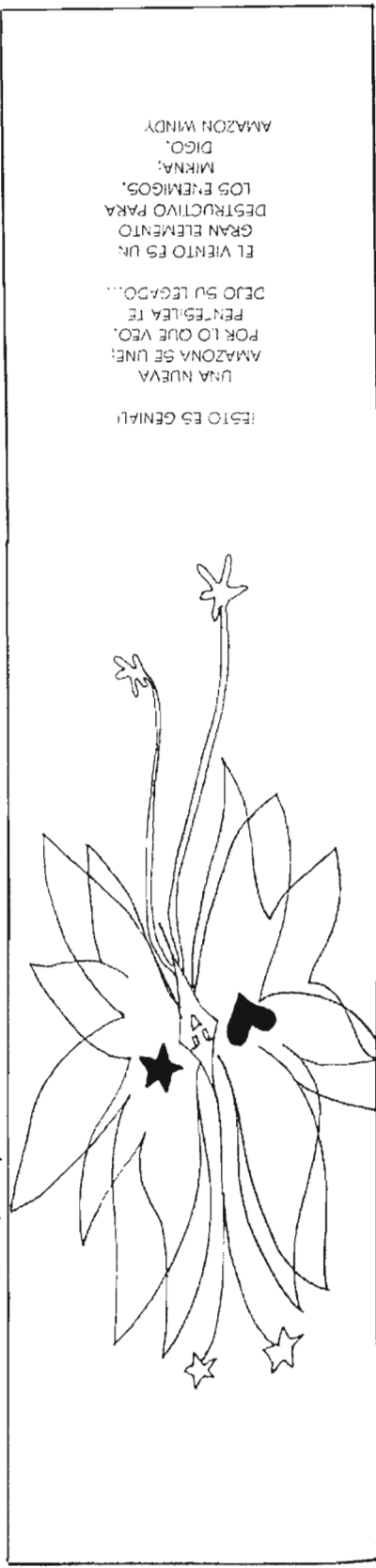
★ ¿YO?



¡GENIAL!
 ¡MIRNA ES
 UNA DE
 NOSOTRAS!



¿UNA
 AMAZONA?
 ¡AMAZON
 WINDY!



¡ESTO ES GENIAL!
 UNA NUEVA
 AMAZONA SE UNE:
 POR LO QUE VEO,
 PENSARÉ RE-
 DEO SU LEGADO...
 EL VIENTO ES UN
 GRAN ELEMENTO
 DESTRUCTIVO PARA
 LOS ENEMIGOS,
 MIRNA,
 DIGO,
 AMAZON WINDY

EL CARTEL

Es un material gráfico que transmite un mensaje, está integrado en una unidad estética formada por imágenes que causan impacto y por textos breves. Atrapa la atención y obliga a percibir un mensaje. También está ligado fuertemente a las motivaciones e intereses del individuo, penetra en su conciencia y le induce a adoptar la conducta sugerida por el cartel.

En la actualidad se ha convertido en una de las modalidades más explotadas en Congresos, cursos y seminarios, para compartir resultados de investigaciones, experiencias.

El atractivo visual y la fuerza emotiva de un buen cartel, hacen de él una forma eficaz para comunicar mensajes a las personas, a un grupo, a una institución.

Ha sido empleado en la política, en el comercio, en la industria, en la educación y la salud; por tal motivo es importante que se aprovechen todas sus posibilidades y se alcancen los efectos previstos al planearlo, realizarlo y difundirlo.

Existen dos tipos: los informativos y los formativos.

El cartel informativo. es el que está planeado para comunicar eventos, conferencias, cursos, reuniones sociales, espectáculos. Este tipo de carteles puede ser presentado sólo con texto que deberán proporcionar sólo la información indispensable. También pueden ser presentados con texto e imagen, para lo cual la información se proporciona acompañada de imagen que puede estar hecha a base de tipografía de sujetos, objetos o formas que acompañan textos cortos, que den sólo la información necesaria.

El cartel formativo se utiliza como un medio para propiciar el establecimiento de hábitos de higiene, salud, limpieza, seguridad, orden. También se usa para propiciar actitudes de confianza, actividad, esfuerzo, conciencia. En el cartel formativo la imagen tiene preponderancia sobre el texto, el mensaje es expresado gráficamente en forma clara y sólo se apoya en un corto texto, que dé énfasis a la idea sugerida.

El mensaje de un cartel debe ser global, percibiéndose como un todo en el que cada elemento se integra armónicamente y crea una unidad estética de gran impacto.

Los elementos físicos son aquellos que constituyen el arreglo o tratamiento estético y el atractivo visual.

En conclusión, es un material gráfico, cuya función es lanzar un mensaje al espectador con el propósito de que éste lo capte, lo recuerde y actúe en forma concordante a lo sugerido por el propio cartel.

LA PUBLICIDAD

La publicidad es un fenómeno a través del cual una marca..... nace, se posiciona, crece y a veces hasta se reproduce, La publicidad da a conocer un producto y persuade al mercado a experimentarlo, es decir "La publicidad construye marcas".

El proceso de comunicación que se enfoca a crear en un público predeterminado, la curiosidad activa por experimentar un producto o servicio, a través de mensajes producidos en forma planeada y sistematizada, para ser emitidos a través de medios e instrumentos de comunicación masiva.

La acción de convencer a una persona o grupo a modificar su conducta o actitudes, con respecto a determinado concepto, creencia o acontecimiento, a través del uso de la fuerza de las ideas y la razón involucrando razonamiento y emociones, mas nunca manipulación o coacción de ningún tipo.

En conclusión; la publicidad no vende por si misma, es simplemente un instrumento de persuasión que convence al consumidor a la experimentación del producto, esto alcanza tan solo para una primera compra del producto y es este ultimo el que tiene que hacer el resto de la tarea, si cumple con lo ofrecido seguirá en el mercado, de lo contrario será historia.

Proviene de la palabra inglesa advertising, significa publicidad, viene del latin ad vertere, que quiere decir "mover la mente hacia".

La publicidad es un mensaje estructurado, generalmente pagado por un patrocinador identificado, impersonal, que se transmite por algún medio de comunicación de masas; persuasiva, no neutral, no imparcial y se refiere a productos (bienes, servicios e ideas).

A gran parte de la publicidad de nuestros tiempos se le podría llamar creadora de imágenes, ya que está concebida para crear o perpetuar la imagen de una marca o de una corporación mercantil.

Las funciones de la publicidad son numerosas.

Algunos ejemplos de dichas funciones pueden ser:

1. Convencer a una persona de que compre un producto
2. Apoyar una causa o incluso para alentar menor consumo (desmercadotecnia)
3. Elección de un candidato
4. Reunión de fondos de caridad
5. Anuncios de posiciones de sindicato o de la administración durante una huelga

LA CARICATURA

La caricatura ha sido desde el comienzo de la historia un tipo de representación exagerada de unos personajes o de unos hechos con el fin de poder transmitir un mensaje, una idea, la mayoría de veces sarcástica sobre una cuestión determinada.

Es por este motivo que desde siempre, el hombre recurrió a realizar una serie de trazos bien expresivos, simbólicos, pero tremendamente simples para transmitir ideas por medio de las imágenes y así llegar a un mayor número posible de espectadores a los que convencer de tales ideas.

La caricatura es un tema interesante de lo que a primera vista pueda parecer. Ya Azorín escribía en 1913 a propósito del humorismo: "El capítulo de eutrapelia, del divertimento espiritual es sumamente importante en la historia del desenvolvimiento humano; haciendo la historia de la ironía y del humor, tendríamos hecha la sensibilidad humana y consiguientemente la del progreso, la de la civilización. La marcha de un pueblo está en la marcha de sus humoristas". Baudelaire por su parte opinaba: "Sin duda alguna, una historia general de la caricatura en sus relaciones con todos los hechos políticos y religiosos, graves o frívolos, relativos al espíritu nacional o a la moda, y que han agitado a la humanidad, resultaría una obra gloriosa e importante". Por su parte Gombrich ponía de manifiesto la trascendencia de la labor del dibujante cómico: "El dibujante por desdeñable que sea su calidad artística, tienen más probabilidades de impresionar en una campaña de odio que el orador de masas y el periodista." Su interés radica, no ya sólo en la calidad de las obras (quienes siguen los vaivenes estilísticos del momento) sino en la enorme cantidad de información que estas humildes obras pueden proporcionarnos pudiendo asistir y revivir todos los acontecimientos, desde los más triviales a los más importantes y además podemos hacernos una idea perfectamente clara de la forma de pensar de aquellos individuos en aquellos momentos. Por todo ello el humor gráfico nos proporcionaba información en tres aspectos importantísimos: el cultural, el estilístico y el sociopolítico.

APENDICE 3B

LA HISTORIA DEL COMIC

LOS ORIGENES DE LA HISTORIETA EN EL MUNDO

Al hablar de los antecesores de la historieta, es inevitable nombrar a los antiguos egipcios, que representaban muchos de sus mitos en dibujos y jeroglíficos que realizaban sobre hojas de papiro, y también hacían murales en forma de tira, que incluían imagen y texto. Otros ejemplos son las cristaleras, el tapiz de Bayeux, las bandas que rodean las columnas romanas conmemorativas (como la Trajana o la de Marco Aurelio), los retablos medievales (con los que, mediante imágenes, se explicaban al pueblo historias, crímenes y sucesos en general), los dibujos de las civilizaciones precolombinas (como los códices, pintados por los mayas y los aztecas) e incluso las primitivas pinturas rupestres. A estos ejemplos citados se pueden agregar algunas obras pictóricas de Hieronymus Bosch, Brueghel o Goya, las cuales adquieren un carácter narrativo. Pero quizás los antecedentes más cercanos a la historieta sean las Aucas y Aleluyas, destinadas fundamentalmente a satisfacer las necesidades de instrucción de niños y adolescentes. Estas publicaciones, que comenzaron a editarse en Francia a partir de 1820, se caracterizaban por narrar pequeños cuentos y aventuras mediante ilustraciones, aunque, a diferencia de la historieta, los textos no se integraban orgánicamente dentro de los dibujos, sino que se adicionaban a modo de explicación complementaria al pie de los grabados. Sin embargo, la historia del cómic se relaciona más correctamente con la de la imprenta y la caricatura. La historieta (que nace casi al mismo tiempo que el cine) pronto desarrollará su particular lenguaje icónico, y las primitivas viñetas, todas del mismo tamaño y con los textos al pie o tímidamente incluidos en el dibujo, serán sustituidas por viñetas de diferentes tamaños y situación y, sobre todo, evolucionarán rápidamente los modos y alcances de los textos. Estos se incluirán, casi desde el principio, en globos o bocadillos; su particular forma, así como el tamaño y dibujo de las letras, constituyen, por sí solos, todo un modo de expresión independiente. El uso de onomatopeyas, escritas con grandes letras, ciertos símbolos ya universalmente aceptados (como una sierra cortando un tronco para indicar sueño o una bombilla que se enciende para explicar que el personaje ha tenido una idea) tienen un alcance comunicativo que difícilmente puede lograr otro medio de expresión. Inicialmente estas historietas tenían carácter cómico, de ahí el nombre: *cómic-strip* (tira cómica).

***ESTADOS UNIDOS**

Se considera que Norteamérica es la cuna del cómic, pues allí se inició su publicación en forma masiva en los periódicos, y también se empezaron a publicar los "comics books" (revistas de comics).

El origen de la historieta en los Estados Unidos está estrechamente ligado al desarrollo del periodismo moderno. La causa principal fue la lucha de poderes de Hearst y Pulitzer, dos magnates de la prensa norteamericana, en la puja por la conquista de nuevos lectores de los diarios de información. Hearst se hace a su propio equipo de dibujantes y se trae del "World" a Richard F. Outcault (1863-1928), quien es considerado el pionero de la literatura dibujada. La primera página de historietas del "World" apareció el 9 de abril de 1893, se hicieron los primeros experimentos con el color, y Outcault crea el personaje "Yellow Kid", personaje que refleja la vida de los bajos fondos y se convierte en la principal atracción del diario. En 1897 produce, para el "New York Herald", un nuevo personaje, "Hug Brown"; este nuevo pibe pertenece a la clase alta.

El dibujo de Rudolph Dirks "Katzenjammer kids", es considerada la primera historieta verdadera. Apareció el 12 de diciembre de 1897, y tuvo una gran aceptación del público, Dirk introdujo el uso de ovalo que encierra el diálogo, dándole más dinamismo al dibujo. Por su parte, Winsor Mc Cay (1869-1934), fue un verdadero innovador de la historieta, por su audacia en el encuadre, la utilización de diferentes planos, la belleza de los dibujos y argumentos en sus obras sobre todo "Little Nemo", su obra más famosa. Trabajó para el "Evening telegram". En sus inicios las tiras cómicas aparecían los domingos.

En 1904 en el diario "American", Clare Briggs, dibujó una tira diaria, cuyo protagonista era A. Piker "Hug", aficionado a las carreras de caballos (ésta es la pionera de las tiras diarias en blanco y negro). Un ejemplo de permanencia es "Mutt y Jeff", de Bud Fisher (1885-1954), que aparece en 1907 en el "Chronicle", de San Francisco. Se considera la primera tira diaria publicada en forma regular, tuvo gran éxito y popularidad. Estos personajes fueron comercializados en libros, juguetes y dibujos animados. Al morir Fisher, Al Smith, otro "Hug" continuó la serie.

George Herriman creó una serie de historietas, pero la que le dio fama, fue "Krazy Kat", comenzó en 1910 en el "Evening Journal", de New York, su formato fue informal, era una amalgama lírica y surrealista, con comedia, poesía y juegos de palabras, esta historieta se publicó sin interrupción hasta 1944. En la década de 1930, apareció en los Estados Unidos el "comic-book", una publicación periódica de pequeño formato que incluía una o varias historietas completas protagonizadas por personajes fijos. La línea de los "comic-books" se inicia en 1934 con "Famous Funnies". Ese año aparecería también "Flash Gordon" de Alex Raymond.

El "comic-book" permitió a las tiras independizarse del soporte brindado por los periódicos y abrirse a un mercado de consumidores más específico. Además, personajes que fueron famosos como dibujos animados, también tendrían su aparición en las historietas, como "Felix the Cat", de P. Sullivan (en 1923), "Betty Boop", de D. Fleisher, en 1925, "Mickey Mouse", en 1930 y "Donald Duck" también de Walt Disney, en 1934.

Poco a poco comienzan a surgir historietas de personajes comunes y corrientes que se caracterizaban por ser héroes, historietas de soldados de guerra, magos u hombres perdidos en la selva de niños y luego criados. En la época del gangsterismo era natural que el lector deseara encontrar el policía astuto y duro que resuelve todas las situaciones. Así nace en 1931 Dick Tracy por Chester Gould. A mediados de los años '30 surgen pequeñas compañías como All Star Comics, Action Comics, o Detective Comics. Las historias comienzan a subir de calidad.

Los escritores y dibujantes adquieren un estilo característico del comic al que ahora se le llama "americano". Surgen historias de detectives, científicos y personajes más atractivos, y con habilidades superiores a las humanas, siempre salvando al planeta o a su comunidad de una catástrofe mayor. En 1938 llega "Superman" de Siegel y Shuster, que inaugura la moda de los "superhéroes" disfrazados, poseedores de poderes extraordinarios y dotados de una doble personalidad. Así, aparecerían también "El Fantasma" (de Moore), "Flash" y "La Mujer Maravilla". Posteriormente llegarían "Batman" (de Kane) y "Linterna Verde".

En el comic americano los superhéroes siempre se meten en grandes líos y son los únicos capaces de salvar al planeta y en ocasiones al universo, están rodeados de enemigos, locos, maníacos o con grandes complejos, pero aun así nos impresionan y envuelven en sus maravillosas historias, dibujos y aventuras sin saber que nos depara el futuro. Por otro lado, en 1950 llega la serie "Charlie Brown", de Schulz, con sus personajes "Peanuts". Bastante tiempo después se crearía la serie policial Secret Agent X-9, escrita por Dashiell Hammett.

Aparecen historias de terror, como Tales From The Crypt. A su vez, "Fleisher Comics" publica "Los Cuatro Fantásticos". Posteriormente haría lo mismo con "El hombre araña" y luego "El increíble Hulk" y "X-Men" de Stan Lee. En el año 1973 llegaría "Hagar the Horrible", conocido aquí como "Olaf El Vikingo" creado por Dick Brown.

LA HISTORIA DEL COMIC EN LATINOAMERICA

***BRASIL** El antecedente del comic brasileño se puede ubicar en "A campanha e cujo", creación de Manuel Araujo Porto Alegre, en 1837; pero el padre fundador de los comics fue Angelo Agostini (1843-1910), nacido en Italia, pero residente en Sao Paulo desde 1859. En 1867 se traslada a Río y dibuja "Vida Fluminense" y "O mosquito". En 1876 funda "Revista ilustrada", la cual dirige hasta 1888.

La revista más importante en los primeros tiempos del comic fue "O tico-tico", en la que aparecen varios dibujantes brasileños. Otras revistas que se deben mencionar son "El suplemento juvenil", "A gazetinha", y "Globo juvenil". El 18 de junio de 1951, se realiza en Sao Paulo la primera exposición internacional del comic, fue la primera vez que se realizó un análisis serio de la historieta como medio de comunicación de masas. Otro personaje conocido es "Rango" (de Vasques, del año 1968). En el año 1983, el Congreso dicta una ley que obliga a los periódicos a publicar un 50 % de series de tiras cómicas hechas en Brasil. Las historietas, en Brasil, se denominan "quadrinhos".

***CHILE** Las caricaturas de los líderes políticos, además de la proliferación de revistas de actualidades, de humor e infantiles, darían nacimiento al cómic chileno a principios del siglo XX. En 1906 debuta, en la revista "Zigzag", la primera historieta chilena: "Federico Von Pilsener" junto a su perro, de "Lustig". Otras revistas destacadas de la época serían "El Peneca", El Pibe, Don Fausto, Weekend, hasta que, en 1931, nace la revista de sátira política "Topaze", dirigido por "Coke", donde colaboran, entre otros, Lugoze y "Pepo". Personajes de historieta conocidos de la época fueron: el pollo "Pilucho" (de Christie), Cachupín (de Nato), "Don Bilz" (de Adduard) y el perro "Policoliro" (de Jorcar). En 1949, en Okey, debuta Condorito, un personaje creado por "Pepo". Condorito finalmente se independiza (en 1955 tuvo revista propia), y llega a ser el personaje más importante de Chile, ya que su sano humor y el contenido de sus aventuras lo han dado una gran proyección y aceptación mundial. En 1947 aparece "Pepe Antártico" (de Percy). Años después llegaría "Perejil" (de Lugoze).

En 1954 Guido Vallejos crea Barrabases, revista de historietas con las aventuras de un equipo de fútbol. En 1956 aparece la revista "El Pingüino", y, en 1968 "La Chiva", revista de humor político y social donde colaboraron dibujantes como Hervi, Palomo y Pepe Huinca. Allí nace también el personaje "Artemio".

Por esos años se comienzan a destacar los personajes "Mampato y Ogú", de Themo Lobos. En 1969 Zig Zag comienza a publicar revistas de historietas chilenas: Dr. Mortis, Far West, Jinete Fantasma, Jungla y El Intocable, entre otras. En 1988 debutan revistas como Trauko, Acido, Matucana y Bandido, dirigidas al público adulto y fuertemente influenciadas por el comic europeo. En 1998, con la edición de Rayén, hace su debut la editorial Dédalos, dedicada a publicar comics chilenos de superhéroes, ciencia ficción y aventuras, siguiendo el modelo estadounidense.

***COLOMBIA** En 1924 aparece la que se considera la primera historieta colombiana: "Mojicón", de Adolfo Samper. En 1933 hace su aparición la revista infantil "Chanchito". En la década del 40' aparecen las revistas Merlín, Michín y Pombo. En 1962 comienza a publicarse en el diario El Tiempo de Bogotá la tira cómica más popular y representativa de Colombia: "Copetín" (izquierda), de Ernesto Franco. A partir de los años 60' comenzaron a destacarse (además de Franco), autores como Acero, Bernal, Peña (creador de "Tukano"), Cajiao, Acosta, Garzón (autor de "Calarcá"), Ramírez, Valverde y Jiménez, entre otros. También se crean varias revistas, como por ejemplo la infantil Mini-Monos, de 1973.

CUBA Como una forma de enfrentar a la invasión de los comics desde Estados Unidos, en 1927 aparecería "El Curioso Cubano", de Porter Vilá, y más tarde, un suplemento infantil en el diario "Hoy", con tiras como "Espartaco" (de Benitez) y "La vida de Julio Antonio Mella" (de Rodríguez). Por su parte, el periódico "Información" fue uno de los órganos que más páginas de historietas cubanas publicó, como ser "El Eterno Sainete Criollo" (de Robreño y Valdés Díaz), "Episodios de la Historia de Cuba" (de Fuentes), "Don Macario Criollo Viejo" (de Aguilar), "Picadillo con arroz" (de Vidal) y "Napoleón" (de Nuez). Entre las revistas hay que destacar a "Carteles", "Bohemia" y "Avance" (con autores como Fuentes, Rodríguez y Fornés Collado), y a las clandestinas "Mella" (con la tira "Pucho", de Martínez y Behemaras) y "El Cubano Libre" (con "Julito 26" y "Juan Casquito", ambos de Chago). Pero se considera que el que renovó el lenguaje humorístico de la historieta cubana fue "Salomón", un mutante perturbado, también de Chago.

El País Gráfico, por su parte, también albergó varias historietas ("Napoleón el Faraón", de Alonso; "La Pandilla", de Saviur). En 1970 aparecería, de la mano de Juan Padrón, en las páginas de "Pionero", la tira "Elpidio Valdés" este personaje, valiente y honesto, sería uno de los más longevos de la historieta cubana, y llegaría, incluso, al cine animado.

***ECUADOR** Tiene una historia más bien moderna, ya que entre las principales revistas estuvieron Secreciones del Mojigato (1989), El Webó (1997) y XOX (1998), que son bastante cercanas en el tiempo. En cuanto a los autores, se destacaron, entre otros, Villacís, Santivañez, Bonilla, Wilo.

***MEXICO** En 1910 el periódico "El Imparcial" publica una de las primeras historietas de este país: "Casianito el niño prodigio" (obra anónima). Posteriormente aparece "Candelo el arguendero" (de C. Islas Allende). En 1921 el director de "El Heraldo" llama a Salvador Pruneda, para que dibuje una historieta y llenar el espacio que han dejado los comics norteamericanos, y se crea el personaje "Don Cantarino", que llega a ser muy popular. En 1934 aparece la revista de historietas "Paquito", y, en 1936, "Pepín", la cual alcanzó un gran tiraje. Con el tiempo, en los años '50, llegaron varias historietas que resultaron de gran éxito, como ser "La Familia Burrón", "Los Supersabios" (Germán Butze), la bruja "Hermelinda Linda" (de Guerrero, Cabezas y Buendía). Con el tiempo empiezan a publicarse una serie de revistas como "Pin Pon", "Macaco", "Pinocho" y "Cartones". Posteriormente José G. Cruz, creador de "El santo, luchador enmascarado", mezcla la fotonovela con la historieta, con un personaje que sería uno de los héroes más populares de México. Mucho después, en los 80, llegarían "Karmatrón y los Transformables". En 1984 aparece "Don Ramirito", en los '90 "Ultrapató" (de E. Delgado) y "Cerdotado" (de Polo Jasso).

***URUGUAY** Se destacó, entre otros, Fola, quien había nacido en Inglaterra. Se hizo famoso con sus personajes de Pelopincho y Cachirula. Eran dos niños-grandes, capaces de escribir libros, pintar cuadros, y de darse besos infantiles entre ellos. Pelopincho tenía un ingenio superior; Cachirula era irascible y más de una vez terminaba en la última viñeta persiguiendo a Pelopincho para romperle un palo por la cabeza. Otros historietistas destacados fueron Celmar Poumé, Emilio Cortinas y Oscar Abin.

***VENEZUELA** Los primeros personajes se destacaron, en los años '50, en la revista humorística "El Gallo Pelón", cantera de grandes caricaturistas y humoristas. Allí aparecieron, entre otros, Bicho Bruto (de Muñoz), Cabeza E'Name (de Sancho), Doroteo (de Ludom), Fulanita (de Montilla). Otra revistas eran Dominquito (con

personajes como Guallestri y Comodín), Fantoques, Cascabel. En 1976, Giambattista Russo crea a "Tuk y su dinosaurio", publicada luego en el antiguo Diario de Caracas, junto a "Chopo", de Carlos Sicilia. Una historieta cómica que ha gozado de gran popularidad fue "El Náufrago", de Jorge Blanco, desde 1980.

LA HISTORIA DEL COMIC EN LOS PAISES DE EUROPA

***ALEMANIA** Tuvo a uno de los pioneros del cómic, Wilhem Busch. Su estilo audaz y animado, y sus metáforas visuales, que reflejaban el movimiento y los estados psicológicos, fueron muy imitados. La más celebrada de las creaciones de Busch fue la pareja de pilluelos **Max y Moritz** esos dos "niños terribles" del humor alemán fueron creados en el año 1865. Es de destacar que primitivos ejemplos incluyen los grabados en madera de fines del siglo XV sobre temas religiosos, políticos y morales.

***BELGICA** Una de las tiras más famosas es "Tintín", creada por Georges Rémi (alias Hergé). El primer número de las aventuras de Tintín apareció en enero de 1929, como "Tintín en el país de los Soviets". Los personajes principales de la tira son Tintín y su perrito Milú, el capitán Haddock, Bianca Castafiore, los detectives Hernández y Fernández, el profesor Tornasol y el mayordomo Néstor.

En 1938 nace una de las más importantes publicaciones de cómic que existen: el semanario "Spirou", que dio confianza y espacio para que muchos autores desarrollaran su estilo en sus páginas, como por ejemplo Jijé, Fournier. Allí se destacaron personajes como el mismo Spirou (de Rob-Vel y Davine, en 1938), **Lucky Luke** (de Morris, en 1947), **Gastón Lagaffe** (de André Franquin, en 1957), los Schtroumpfs, más conocidos como **Los Pitufos** (de Peyo, en 1958), **Boule y Bill** (de Jean Roba, en 1959).

***ESPAÑA** Los cómics y las revistas de historietas nacen, en España, por el año 1865, con la publicación dedicada a la sátira política en "Caricatura". Luego se publicaron numerosas revistas ilustradas como "La gaceta de los niños", "El monitor infantil", "Patufet" (en Catalán).

A partir de 1917, con dibujos de gran calidad, en la revista infantil "TBO" (de ahí el término "*tebeos*" para los cómics en España), es cuando el comic cobra más importancia. Allí aparecerían "El profesor Franz" (de Copenhague) y "La familia Ulises" (de Benejam). En 1923 se publican la revista "Pulgarcito", con personajes como los gemelos **Zipi y Zape**, de Escobar, el reporter **Tribulete** (de Cifré), **Macaco** (de "K-Hito"), y **Las hermanas Gilda** (de Vázquez).

Unos personajes famosos que perduran son **Mortadelo y Filemón**, los "superagentes secretos de la T.I.A.", obra de Ibañez (del año 1936). Otros personajes destacados fueron **Rompetechos**, el botones **Sacarino**, **Pepe Gotera** y **Otilio** (todos de Ibañez), **Carpanta** (de Escobar), **Anacleto** (de Vázquez), y **Rigoberto Picaporte** (de Seg). Con el tiempo se perfecciona el formato apaisado (es decir, un cuadernillo rectangular y horizontal) con personajes como **El Guerrero del Antifaz** (1944, de Gago) o **El Capitán Trueno** (Mora y Ambrós, 1956). Otros personajes de aventura fueron **El Jabato**, el **Corsario de Hierro** y **Roberto Alcázar y Pedrín**.

Unos personajes más nuevos son **SuperLópez** (de Jan), **Goomer** y **Mot**. En cuanto a las revistas, es válido mencionar también a "Pinocho" (1925), "Pocholo" (1931), "Chicos" (1938), con los dibujantes Freixas y Blasco, y, posteriormente, "Jaimito" y "DDT". Una revista mas actual es "Jueves".

***FRANCIA** Al principio se destacó el francés Christopher, quien, desde 1889 publica historietas como "La Familia Fenoullaird". Luego sobresalió Amadée de Noe (cuyo seudónimo era Cham); sus obras fueron "Historie de M. Lajaunisse" (1839).

En el año 1934 apareció la primera tira cómica diaria francesa: "Las aventuras del profesor Nimbus", de A. Daix. Muy influenciado el cómic francés por el de Bélgica, se publicó mucho a personajes de autores belgas, como ser los de Hergé. En 1959 aparece la revista Pilote, publicación semanal que dará a conocer a dibujantes tan diferentes como Goscinny y Uderzo (los creadores de **Astérix** y **Obélix**), Gotlib (y sus famosos Dingodossiers), Cabu, Charlier y Jean Giraud (con el teniente **Blueberry**, de 1963) quien impone su estilo en la ciencia ficción. En 1972 se crea la editorial Futuropolis (desaparecida en 1994), que publicó cerca de 450 obras y dio a conocer o apoyó a 200 autores, entre ellos Enki Bilal, Baudoin, Tardi, entre otros. Desde 1973 se desarrolla el Festival d'Angoulême, que terminó convertido en una institución anual y en la cita europea obligada para todos los amantes del comic.

***ITALIA** La historieta italiana (**fumetti**) nació el 27 de diciembre de 1908, en el "Corriere dei piccoli" dedicadas a los niños. Sus pioneros fueron Antonio Rubino y su obra "Pippotto e Barbabucco", Attilio Mussino con "El negrito "Bilbolbul". Otros autores conocidos en los comienzos fueron: Gandolín, Vieni, Caramba, Yorick, Pitigrilli, Vamba. Durante la segunda guerra mundial se lanzó "Romano el Legionario" y **Dick Fulmine**. En 1965 aparece "Valentina", de Guido Crepax. En 1967 llega "**Corto Maltesse**" de Hugo Pratt, quien, con un dibujo

sobrio, exacto y muy expresivo, narra aventuras dentro del más refinado estilo de los años treinta. A partir de la década del '70 se comenzaría a destacar, sobre todo en el cómic erótico, Milo Manara.

***SUIZA** Tuvo a uno de los pioneros: Rudolphe Topffer, que era un profesor de Ginebra. En 1837 Topffer expresó las reglas elementales de la historieta: "Se compone, de una serie de dibujos autobiografiados al trazo, cada uno de estos dibujos va acompañado de una o dos líneas de texto. Los dibujos sin estos textos sólo tendrían una oscura significación, el texto sin los dibujos no significa nada", sus obras se publicaban en álbumes horizontales con una tira de viñeta, en sus cómics "Les amours de M. Vieux Bois", de 1827, y "Le docteur Festus". En 1837 se publica su primera historieta en láminas.

***INGLATERRA** Los orígenes se remontan al siglo XVIII con Francis Barlow, quien utilizó bocadillos parecidos a banderas o rúbricas en sus hojas de propaganda de "El espantoso asunto infernal de los papistas". Luego, los vicios y los disparates sociales de la época fueron satirizados en "La historia de una prostituta", de William Hogarth, la primera de sus ilustraciones morales sobre asuntos modernos, presentados en colecciones de grabados para ser leídos en secuencia como un relato. Con el tiempo se fueron perfeccionando los bocadillos con lenguaje hablado, en especial en los dibujos de James Gillray. En 1809 llegó, por parte de T. Rowlandson, una serie de aventuras de un personaje dibujado: El viaje del doctor Syntax. Los "comic papers", tienen una tradición centenaria. Se considera una de las más antiguas: "Some of the mysteries of loan and discount", su creador fue Charles Ross, y su personaje, **Ally Sloper** se convirtió en héroe nacional. En 1890 fue el auge de las revistas de comics, con el primer número de "Comic cuts" (editado por A. Harmsworth).

Posteriormente, W. Haseldam hizo evolucionar la tira diaria de carácter político. Los primeros cómics estaban dirigidos a los niños, con personajes como Teddy Tail (1915) y Rupert (1920), todos con el texto impreso debajo. Luego llegó "Pop" (de Watts, en 1921), con el texto en globos. En 1932 Norman Pett crea su famosísima "Jane". En los años '50 aparece **Andy Capp** (de Smythe). Entre 1950 y 1969, se publicó, en la revista "Eagle", a **Dan Dare** de Frank Hampson. Más recientes son las feroces sátiras políticas de Steve Bell tituladas If.