



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

ENTRE MAGIA, PRODIGIOS Y SERES OSCUROS: EL
MANGA EN MÉXICO

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PERIODISMO Y COMUNICACIÓN
COLECTIVA

PRESENTA

VIANCA CASTILLO CASTRO

ASESOR: MTRA. MARIA LUISA MORALES MARTÍNEZ

ABRIL 2007



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Al destino

INDICE	PÁGINA
Introducción.....	3
1. El reportaje	
1.1. El periodismo	
1.1.1 El periódico en México.....	9
1.2. Concepto de reportaje.....	11
1.2.1. Tipos de reportaje.....	13
1.2.2. Técnica del reportaje.....	15
1.2.3. Estructura del reportaje	16
2. La Historia que cambió al manga	
2.1. El manga.....	23
2.2. El manga y su evolución.....	26
2.3. Del horror a la tecnología: historias en el manga.....	28
2.4. De Japón para el mundo.....	55
3. El dojinshi, manga amateur	
3.1. Un movimiento llamado dojinshi.....	60
3.2. Y el manga apareció.....	68
3.2.1. El animé, antecedente del manga.....	69
3.2.2. Y surgió el manga mexicano.....	77
4. El manga mexicano, la voz de los otros mundos posibles	
4.1. Los sin nombre, los encapuchados.....	84
4.2. La voz del monstruo.....	88
4.2.1. La Tierra de Nod: seré errante y extranjero.....	88
4.2.2. Los maravillosos mundos del Manga	95
4.2.3. El manga rosa mexicano.....	101
4.2.4. Como hacer Manga sin morir en el intento.....	109
Conclusiones.....	113
Glosario.....	121
Bibliografía.....	123

Introducción

Un grupo de adolescentes, se dirigen al puesto de periódicos que se encuentra casi cerca de su escuela y, a fuerza *cooperacha*, compran un librito con un par de guerreros con armaduras en la portada.

-Recuerdo que antes las caricaturas eran bonitas no como ahora, pura violencia- sentencia una señora mientras observa un cómic en el puesto de periódicos.

-No deberían dejar que los niños vieran esto- sentencia mientras el grupo de escolares que, rasgan el celofán que cubre el pequeño libro, lo hojean con desesperación ante la mirada reprobatoria de las madres que acuden a recoger a los niños de la escuela

-Mamá, me compras esta revista para colorear

-¡Si es de Ranma, no!

-No, esta es de Sakura Card Captor

-¿Esa es en donde salen unas chavas con falditas?, porque en la tele que decían que eran lesbianas...no mejor te compro otra cosa deja eso...

Es común leer en las páginas de las secciones culturales de los diarios, y algunas revistas especializadas en cine, artículos con encabezados tales como *Sabe usted lo que sus hijos leen*, o algunos, un poco más impactantes, advierten *Violencia al alcance de los niños*, y un puñado de muñequitos con ojos grandes irrumpen salvajemente.

Ante tales afirmaciones resulta natural preguntarse que es lo que mueve a este tipo de expresión malévola llamada manga. ¿Por qué tiene tantos seguidores en todo el mundo? Tal vez porque es un producto muy atractivo y muy rentables. Las historias atrapan al lector y las imágenes seducen.

Los seguidores defienden apasionadamente este tipo de expresión, culpan a la sociedad, a la iglesia y los medios del velo oscuro que ciñe al manga. Aseguran que el manga, al contrario de lo que creen en todo el mundo, es un medio de expresión que ha llegado a ser disidente; el manga presenta, según ellos, alternativas de mundo.

El carácter expresivo del manga, ha atraído a una generación de dibujantes y creadores mexicanos con características muy delimitadas. Sus obras, en ocasiones, presentan una búsqueda de identidad social y cultural. Los mangas mexicanos tienen características propias, géneros propios e ideologías alternativas. Es el manga mexicano un medio de expresión-comunicación de una de esas otras realidades de la juventud mexicana

Para muchos creadores mexicanos de manga, la razón para hacer este tipo de arte estriba en el hecho de poder mostrar la contradicción del ser humano; ya sea a través de la monstruosidad, con todas sus derivaciones, o a través de la nostalgia del pasado como forma de salvar al presente. Finalmente son estas visiones de mundo las que nos acercaran al entendimiento de nuestros temores y de nuestras aspiraciones

En este trabajo de investigación periodística exploraremos el mundo del manga para poder comprender a este medio de expresión japonés sí, pero también mundial. El mundo que describe el manga es un reflejo del contexto histórico en donde se desarrolla. Es un medio que proviene directamente de la sociedad, se refiere a ella y a ella pertenece. El objetivo de este trabajo será: Conocer la evolución del manga a través de su historia para determinar su repercusión en el desarrollo del cómic estilo manga mexicano

Para poder realizar este viaje por las entrañas del manga utilizaremos al reportaje. Ya que debemos mirar más de cerca al Japón, dejar nuestros ojos de extranjero un rato y acercarnos a su parte más íntima... a su sentir.

Debemos dejarnos guiar por las historias, los recuerdos y los temores de esta sociedad para poder entender al manga y de esta forma comprender su carácter disidente. Disidencia que cautivará al público mexicano y que dará como resultado el desarrollo del cómic estilo

manga mexicano, con su propia historia y con su propio sentir.

En este sentido, el reportaje se dividirá en cuatro etapas. Nuestro primer capítulo versará sobre el concepto, los estilos, las formas y las técnicas del reportaje. En el segundo capítulo desarrollaremos un reportaje interpretativo que nos ayudará a conocer el contexto histórico japonés que daría como resultado el nacimiento del manga moderno japonés. Conoceremos a los autores más importantes, el desarrollo de la industria y su introducción en el mundo.

Descubriremos al manga desde dentro, a través de las entrevistas conoceremos a los personajes que rodean al manga, a los creadores y los especialistas; la reseña nos acercará a las historias que se desarrollan en el manga; la crónica nos dará un poco de color y la nota informativa nos dará los datos duros de esa empresa llamada manga.

En nuestro tercer capítulo conoceremos al manga amateur. La etapa de posguerra fue superada y el manga sufrió un cambio significativo de forma y fondo. Pasó de ser de un medio disidente a ser un medio un poco más políticamente correcto, esto hizo que los receptores no se sintieran identificados con él. Por esta razón un nuevo tipo de manga nació, mezcla entre el manga de posguerra y el las nuevas corrientes provenientes del resto del mundo. Y es precisamente este dojinshi (manga amateur) el que sale al mundo y da forma al manga mexicano. Cabe mencionar que la influencia sólo está en la libertad creativa.

En el manga amateur la ideología no existe por tal razón no podemos hablar de una influencia ideológica, sólo hablamos de una influencia de forma y no de fondo. Este tipo de manga, llamado también yaoi por su carácter solamente expresivo, es el que ha llegado a México.

En la segunda parte de este capítulo nos adentraremos al corazón del mundo otaku (fanático al manga y animé), es decir a las Convenciones de manga y animé que se desarrollan en la Ciudad de México. Sólo en estos lugares se puede tener acceso al manga mexicanos y a sus creadores.

El cuarto capítulo presentaremos al manga mexicano, o mejor dicho, cómic estilo manga mexicano. Nos acercaremos a las historias y propondremos una clasificación del manga mexicano tomando en cuenta el género narrativo en el que se desarrolla la historia. Conoceremos el contexto social en el que se desarrolla el manga mexicano.

Exploraremos los mundos que se desarrollan en estas obras con el fin de comprender las visiones de mundo que tienen los jóvenes mangakas de su realidad y de su entorno social. Realidad que no consiste en el hecho de mostrar al mundo “realista”, sino de ser capaz de mostrar un fotografía de algo que sucede por dentro del lector, lleno de dudas y planteamiento que puede observar plasmados en seres muy parecidos a ellos.

Este trabajo sólo puede ser un reportaje gracias a su libertad expositiva, a su objetividad, a su seriedad, a su alto nivel de investigación, pero principalmente, gracias a su carácter interpretativo. Carácter que será primordial para nuestra investigación, ya que inatentaremos ver al mundo a través del cristal del manga.

Definimos al reportaje como un relato periodístico informativo, libre en cuanto a tema, objetivo en cuanto al modo y redactado preferentemente en estilo directo, y ofrece al reportero una gran libertad expositiva. Debe tener una clara visión de los hechos, se analizan en forma científica y se presentan en forma detallada. Las fuentes deben ser indagadas con distintos grados de profundidad.

La capacidad del reportero de contar historias aunado a la capacidad de investigar, describir, informar y documentar, se pone a prueba en el reportaje. Entendemos al reportaje como una narración corta, con un planteamiento, una trama y un desenlace; en donde se presentan situaciones reales, personajes reales y ambientes reales.

Nuestro reportaje tendrá carácter expositivo en el sentido que expondremos la tesis que el manga es un documento con carácter histórico en donde se presentan ideologías, denuncias y fotografías de la realidad. Tendrá carácter descriptivo al retratar las situaciones, los creadores, los lectores y los ambientes en los que se desarrolla el manga. Será narrativo en cuanto a la forma de relatar los sucesos que cobijan al manga mexicano para acercar al

lector a este grupo de jóvenes creadores. Finalmente le daremos un carácter retrospectivo al acercarnos al manga y su evolución comprendiendo los hechos históricos que lo rodean.

Este trabajo periodístico nos acercará un poco al recuerdo de la guerra, conoceremos las historias que de ella se derivan, conoceremos los movimientos que utilizaron al manga como medio de comunicación. Nuestro reportaje nos mostrará el clima social en el que se desarrollan las distintas etapas del manga, nos acerca a los personajes y a los ambientes; y quizá tomado en cuenta todas estas variantes podamos explorar la función social del manga

1. El reportaje

1.1 El periodismo

Mostrar solamente hechos y personajes nos resulta por demás simple. El periodismo hace un poco más, interpreta la realidad social para que el receptor pueda entenderla, adaptarse a ella y transformarla. “Puede considerarse un método de interpretación sucesiva de la realidad social”.¹

Para Lorenzo Gomis, el Periodismo es un método interpretativo que escoge entre lo que pasa y aquello que considera interesante, valiéndose de la interpretación, decodificación, reelaboración y distinción de los datos relevantes. Finalmente, sitúa y ambienta la información para que se comprenda (reportaje, crónica), la explica y la juzga (editorial).

La interpretación se da en el sentido de toda explicación, comprensión y expresión. Es decir da a conocer lo que ha entendido de los hechos que se suscitan. “Si el intérprete ha comprendido mal, expresará mal, pero sólo en la expresión podrá juzgarse y tratar de probarse que ha comprendido mal”.²

Esta interpretación permite conocer y percibir las cosas que han sucedido, y se hace cargo de significar y difundir los hechos tomando en cuenta su trascendencia. “El periodista está obligado a manipular lingüísticamente una realidad bruta para conseguir elaborar un mensaje adecuado mediante una acertada codificación”.³

De acuerdo con Vicente Leñero y Carlos Marín, el periodismo “es una forma de comunicación a través de la cual se dan a conocer y se analizan los hechos de interés público”⁴.

El periodismo resuelve de manera habitual, oportuna y verosímil la necesidad que tiene el hombre de saber qué pasa en su ciudad, en su país, en el mundo, y que repercute en la vida

¹ Gomis, Lorenzo. *Teoría del Periodismo*. P. 35

² Gomis, Lorenzo. *Op. cit.* p. 36

³ Gomis, Lorenzo. *Op. cit.* p. 37

⁴ Leñero, Vicente. Marín, Carlos. *Manual de periodismo*. P. 17-18.

personal y colectiva.

Aunque el periodismo electrónico tenga actualmente mayor difusión y preponderancia, el escrito sigue teniendo mayor relevancia. En la obra *“Apuntes de periodismo”* de Gonzalo Martín Vivaldi, éste afirma:

“...La televisión no apaga la sed de leer; antes bien, la enciende, la estimula, la amplía. Tras el conocimiento por vía oral o visual, se aviva la necesidad del conocimiento mental, reflexivo, por medio de la palabra escrita. Tras lo fugaz, lo duradero; tras lo efímero, lo que permanece...”

El periodismo profundo, explicativo y crítico es reducido, pero constante. La gente que ve y escucha las noticias por radio y televisión, por lo general, complementa, amplía y profundiza la información por medio de los periódicos. De esta manera, encuentra más confiables a los medios de comunicación.

La mayoría de los mexicanos que leen diarios prefieren las noticias sobre deportes y espectáculos. Los menos (miembros de las clases media y alta), leen las páginas editoriales y los asuntos de política y economía.

La modernización administrativa y tecnológica también ha llegado a las organizaciones periodísticas. Aparte de contar con instalaciones modernas tienen gerencias tecnificadas y complejas. Sus maquinarias son renovadas constantemente y los sistemas electrónicos y computarizados han hecho su entrada definitiva en todas las áreas de los periódicos, sobre todo en los capitalinos y en los de las principales ciudades de provincia.

La mayoría de los diarios tiene el servicio de las principales agencias informativas del país así como del extranjero y no escatima gastos para enviar a sus reporteros a distintas partes de la República y del mundo para cubrir eventos importantes.

En las capitales y principales ciudades del interior existen en promedio uno o dos diarios de cierta importancia, con la misma capacidad de los del Distrito Federal en relación con su información, planta industrial, aparato administrativo y recursos humanos; sin embargo, el resto sobrevive en el primitivismo periodístico y en la producción artesanal.

1.2. Concepto de reportaje

La búsqueda incesante de las respuestas a las preguntas de Quintiliano (quién, qué, dónde, cuándo, cómo y por qué), es la base de cualquier método de reportaje. Sin embargo, el mundo se ha vuelto más complicado, el incremento de información disponible tan descomunal, que el periodista tiene que ser alguien que diseccione, que transmita, que organice y no sólo un interprete. En otras palabras, nuestra metodología debe acumular datos, organizarlos (administrarlos), procesarlos, analizarlos e interpretarlos. Nuestro método será acumulativo, analítico e interpretativo.

El reportaje es el más vasto de los géneros periodísticos. Se elabora para ampliar, comentar, completar y profundizar en una noticia; para explicar un problema, plantear y argumentar una tesis o narrar un suceso. Investiga, describe, informa, entretiene, documenta. Generalmente incluye antecedentes del hecho y posibles consecuencias.

Acerca al receptor a la noticia, lo hace sentir, ver y entender las cosas como si estuviera en el lugar de los hechos. El reportero se acerca a los escenarios, a los personajes, a los testigos, pregunta, recolecta datos, los relaciona, y los presenta al lector con los recursos de la literatura, para que el público vea, sienta y entienda lo que ocurrió, lo que piensan y sienten los protagonistas, testigos o víctimas.

“El periodista, en el reportaje, es ante todo un informador que satisface el qué, quién, cuándo, cómo, por y para qué del acontecimiento de que se ocupa”⁵.

“El reportaje es un relato periodístico informativo, libre en cuanto a tema, objetivo en cuanto al modo y redactado preferentemente en estilo directo” y “se diferencia de la información pura y simple por la libertad expositiva de que goza el reportero”⁶.

Debe tener una clara visión de los hechos, el análisis de los mismos con mentalidad científica, y su presentación debe ser mediante una exposición detallada. Según Vivaldi no

⁵ Leñero, Vicente. Marín, Carlos, *Op. cit.* P. 185

⁶ Ulibarri, Eduardo. *Idea y Vida del reportaje.* P. 25

se debe “eliminar la necesidad de pensar, de meditar, de reflexionar sobre los hechos; es decir, de volver, hacia esos hechos, hasta que los veamos con toda nitidez”⁷

Un reportaje debe tener actualidad, condición necesaria pues el tema debe estar vincularlo al presente social; claridad, el lector desea que le hablen con palabras entendibles; interés, es lo que mantendrá al lector involucrado en el tema a través de una correcta selección de elementos y detalles; colorido, el periodista debe transmitirle al lector su experiencia; vivencia, el reportero debe echar mano de sus experiencias para darle profundidad a su escrito; informa, el periodista jamás debe olvidar que el principal objetivo del reportaje es el de informar; y finalmente, describir, la capacidad de detalle en el reportero debe dejar que las cosas hablen por sí mismas.

“Este género periodístico indaga con distintos grados de profundidad, valiéndose de múltiples fuentes y métodos, sobre hechos o situaciones de interés público para dar a conocer su existencia, relaciones, orígenes o perspectivas, mediante el empleo de diversas estructuras y recursos expresivos”⁸.

Para Máximo Simpons, el reportaje representa una investigación que presenta antecedentes, comparaciones y consecuencias de un hecho de carácter social; incluye análisis e interpretaciones y establece conclusiones.

El reportaje y los géneros periodísticos

El reportaje tiene algo de noticia con sus revelaciones; de entrevista, cuando nos da a conocer a profundidad a las personas y sus hechos; de la crónica, cuando nos cuenta sobre las situaciones y los ambientes. Coquetea con la editorial, el artículo y la crítica cuando el reportero da juicios sobre aquello que cuenta o explica.

De la noticia, el reportaje obtiene claridad, exactitud y eficacia. La noticia tiene como fin conseguir que el lector u oyente se entere con claridad, exactitud y rapidez de hechos que han sucedido y pueden interesarle. Su estilo puramente informativo facilita la confianza del

⁷ Ibidem.

⁸ Ulibarri, Eduardo. *Op. cit.* p. 38

público. Sus datos exactos son lo que le dan gran importancia al reportaje.

La entrevista permite oír a una persona, saber qué piensa, cómo es. Su propósito dentro del reportaje, es acercarnos a los hechos a través de los actores. Puede ser que el entrevistado nos informe mejor sobre un hecho que conoce o que ha investigado. O puede ser que nos hable de sus actividades o proyectos. Pero su función será permitir una doble aproximación entre el periodista y el entrevistado, el entrevistado y el público.

La crónica tiene como función relatar lo que pasa a lo largo del tiempo por un lugar o un tema. Da profundidad al reportaje, ya que nos acerca al lugar y al tiempo exacto de los hechos. Nos sirve para retratar el ambiente en el que se desarrolla el reportaje.

La crítica tiene como función el juicio, no nos basta con saber en qué consiste una obra, de qué se trata, ni siquiera cómo está hecha, sino que necesitamos saber si está bien o mal, si el crítico recomienda que se vea y por qué razones.

En este género es muy importante la investigación, ya que sin ella es imposible llegar a los objetivos que el reportaje persigue, para ello, se auxilia, además de los otros géneros periodísticos, de las técnicas de investigación documental y de campo, incluyendo una vasta cultura en materia histórica que le permita relacionar el suceso con otros de trascendencia similar y así prever su posible desenlace.

1.2.1 Tipos de reportaje

Existen, según Scanlon, reportajes expositivos, reportajes descriptivos, reportajes narrativos, reportajes retrospectivos y reportajes interpretativos o en profundidad.

El reportaje expositivo requiere del mayor oficio científico, ya que muestra a los lectores una tesis determinada, referente a un problema de interés general. Profundiza en los hechos y consiste en probar una tesis, investigar un suceso o explicar un problema. El periodista descubre problemas, fundamenta reclamos sociales, no se queda en la superficie sino que ahonda en las causas básicas, con el propósito de dar un panorama lo más completo posible.

El reportaje descriptivo retrata situaciones, personajes, lugares o cosas. Suele tener

semejanza con la entrevista de semblanza, la estampa o el ensayo literario. Este tipo de reportaje tiene como principal componente la observación y la experiencia del reportero, quién habrá de exponer una semblanza viva y completa del tema que se trata. La finalidad de este tipo de reportaje es mostrar a los lectores algo que el periodista observa con profundidad. En la observación está la clave de este género, en poner a los lectores delante de una realidad de tal modo que la sientan viéndola con los ojos del periodista.

Reportaje narrativo: relata un suceso, transmite al público los hechos tal y como ocurrieron para conseguir que el lector se transporte al lugar de los hechos, se recogen opiniones de personas autorizadas se hacen descripciones de lugares u objetos; todo debe ser de manera dinámica. Tiene semejanza con la crónica, con el ensayo histórico, el cuento o la novela corta.

El reportaje de retrospectivos tiene como objetivo la rectificación, por medio de la investigación, la encuesta de un hecho histórico o crea nuevas líneas de interpretación de los mismos, al dar a conocer sucesos anecdóticos que dan nuevas luces para comprenderlos.

Para Martín Vivaldi, el reportaje interpretativo, o en profundidad, “será más o menos grande, según sea quien lo escriba. Será más o menos profundo, según la capacidad del reportero para profundizar en los hechos. Será más o menos interpretativo, según la sensibilidad, la cultura o la estimativa de quien narre un hecho o describa una cosa⁹”. Este tipo de reportaje tiene la estructura de una novela de ficción, que expone sucesos y situaciones reales.

Estos tipos de reportaje se mezclan y se complementan, un reportaje expositivo en ocasiones hará uso de la narración, de la anécdota o de la descripción; tal vez, un reportaje descriptivo habrá de sostener una tesis o tendrá que hacer memoria de antecedentes de corrientes estéticas o eventos históricos.

⁹ Martín Vivaldi, Gonzalo. *Géneros periodísticos*, p. 90

1.2.2 Técnica del reportaje

Si bien el periodismo es cuestión de oficio resulta más sencillo seguir una cierta técnica, es decir, una forma de organizar el trabajo de recopilación, investigación e interpretación de datos. Scanlon propone el siguiente decálogo para la realización, organizada, del reportaje.

- Elegir el tema del reportaje
- Fijar los objetivos primarios y secundarios
- Programar la investigación que requiere el tema, ya sea de carácter documental, humano o de observación personal;
- Iniciar la investigación de dichas fuentes en el orden en que se haya proyectado;
- Nutrirse ampliamente del tema que se haya elegido. En caso de tener que entrevistar a especialistas, debe ir el periodista debidamente preparado para formular preguntas con sentido lógico y congruente;
- Investigar primero en las fuentes documentales con el fin de adentrarse en el tema propuesto;
- Elegir con acierto a las personas de quienes se espera proporcionen datos importantes a la investigación;
- Anotar cuidadosamente los resultados de la investigación documental y estadística, así como las opiniones y expresiones de las personas entrevistadas;
- Finalmente, ya en posesión de todos los datos, acudir a la observación personal; visitando lugares, captando detalles y buscando con “nuestros propios ojos” y nuestro entendimiento nuevos ángulos informativos que, en ocasiones, pueden dar pie para otros reportajes o para nutrir mejor el que tratamos de elaborar.

Cabe señalar que este decálogo sólo nos dará orden en nuestra investigación, la presentación de los datos será responsabilidad del oficio literario del reportero-escritor.

En el reportaje se muestran las verdaderas cualidades del periodista. La capacidad de contar historias aunado a la capacidad de investigar, describir, informar y documentar. Podríamos decir que un reportaje es una narración corta, con un planteamiento, una trama y un

desenlace; en donde se presentan situaciones reales, personajes reales y ambientes reales; para mostrar una de esas otras realidades sociales.

1.2.3 Estructura del reportaje

La estructura básica del reportaje es muy simple: entrada, cuerpo y remate. Es en este punto cuando el reportaje necesita de la habilidad del reportero que, finalizando el trabajo de investigador, debe analizar, interpretar y presentar lo ha que investigado, preguntado y visto.

Existen distintos tipos de entradas dependiendo de la forma en la que quiera captar la atención del lector.

Entrada de resumen: Esta debe resolver el qué, quién, cómo, cuándo y por qué en forma exacta, sin caer en excesos o en el uso ambiguo del lenguaje. Se aconseja este tipo de entrada para los reportajes expositivos.

Pemex: entre el potencial y la falta de tecnología en aguas profundas

Ante la franca declinación del yacimiento petrolero más grande del país, Cantarell, Petróleos Mexicanos (Pemex) ha comenzado a buscar alternativas para sustituir la producción de este megacampo y ha puesto sus ojos en las profundidades marinas del Golfo de México.

Martínez Peña, Roberto. *El economista, versión en línea*, 18 de septiembre.

Entrada de sumario: El reportero presenta una lista o secuencia de puntos que en conjunto dan idea o facetas del reportaje. Se recomienda para el reportaje expositivo.

Entrada narrativa: Se presenta un relato breve con estilo literario del cual se pueden desarrollar metáforas.

En las entrañas de las Maras

El nombre de este paraje de montaña no es un nombre del que uno no quiera acordarse. Pero es que hacerlo podría desencadenar asesinatos y otras desgracias; atraer a la muerte, invocar nuevos infortunios. El Pobre, un Big Palabra de la pandilla Barrio 18 en San Pedro Sula, se retuerce las manos pensando que hasta este confín al norte de Tegucigalpa podrían venir a descachucharlo, a enviarlo, por consigna, de un tiro al otro barrio. Hace frío y la noche sin luna, prematura en el invierno centroamericano, se vino encima. Cosquillean en las laderas brumosas, animando sus veredas franqueadas de pinos e izotes, los pasos vigorosos de jóvenes, muchos de ellos jomis como el Pobre.

Lara Klahr, Marco. *El Universal, versión en línea*. 23 de julio de 2006

Entrada descriptiva: Se hace una exposición de algún lugar, persona, hechos, paisajes o situaciones, en esta entrada el reportero tendrá que ser muy hábil para no aburrir al lector. Crea un ambiente o una fotografía del tema que desarrolla el reportaje.

Las mujeres del narco

CULIACÁN, Sin.- Su leyenda comenzó aquel miércoles 21 de septiembre de 2005. Ese día Renata Loaiza Espinoza, una mujer sinaloense de 30 años de edad, cabello rizado, morena y un rostro con facciones delicadas, iba al frente de un comando de cinco sicarios a bordo de dos vehículos, con quienes se apostó sobre la avenida Insurgentes en el centro de esta ciudad. Estaban a la espera del paso de un convoy de agentes de la Dirección General de Reclusorios quienes trasladaban un reo para una audiencia en el Juzgado Tercero de Distrito.

Veledíaz, Juan. *El Universal versión línea* , Lunes 04 de septiembre de 2006

Entrada de contraste: Esta hace una comparación entre el pasado y la situación actual del hecho.

Las voces del desierto

En Ciudad Juárez, las bibliotecas y escuelas públicas comienzan a tener un nuevo rostro. Sus aulas o los propios planteles ya no llevan nombres de políticos de dudosa calidad moral, o de héroes que pasaron a la historia por haber estado en el bando ganador. Ahora los planteles comienzan a llevar los nombres de mujeres asesinadas. Ahí están el Salón Airis Estrella, la Biblioteca Alejandra Judith Díaz, y el Jardín de Niños María Sagrario González. Y ahí están también las cruces en los postes. El Cristo Negro y los campos de algodón. Las voces del desierto, voces que hasta ahora, han sido ignoradas.

Pineda Jaimes, Servando. *Al margen. Versión en línea*
Lunes 26 de Septiembre.

Entrada de definición: Presenta una definición sobre algún elemento de gran relevancia para el reportaje.

Diabetes

La diabetes es un desorden del metabolismo, el proceso que convierte el alimento que ingerimos en energía. La insulina es el factor más importante en este proceso. Durante la digestión se descomponen los alimentos para crear glucosa, la mayor fuente de combustible para el cuerpo. Esta glucosa pasa a la sangre, donde la insulina le permite entrar en las células. (La insulina es una hormona segregada por el páncreas, una glándula grande que se encuentra detrás del estómago).

Lantigua, F. Isabel. *El mundo, versión en línea* 15 de febrero de

2001

Entrada de cita: Reproduce en forma exacta la opinión o lo dicho por un personaje.

El hombre que se lleva los créditos

Por favor, quisiera que bajaran la intensidad de las luces en el auditorio. Me siento más cómodo en la oscuridad". La petición del altísimo y circunspecto individuo que observa inmóvil desde el podium es acatada inmediatamente desde la cabina de control. Silencio sepulcral. Media luz.

"Bueno, ¿por qué mejor no las apagamos completamente?", dice esta vez el enigmático personaje francamente decidido, mientras arroja una mirada de 90 grados sobre la expectante audiencia. Giro de dimmer desde la cabina. Completa oscuridad. Play.

Colon, Eric. *El Nacional, versión en línea* 14 de octubre 2001

Entrada de opinión, que es cuando el reportero ofrece una interpretación de los hechos.

¿Nucleares? De entrada no, pero depende

Mientras el petróleo se acerca peligrosamente a los 80 dólares el barril de *Brent*, una barrera que los expertos consideran de alto riesgo para la economía, Europa debate cómo afrontar la crisis energética que se avecina. La energía nuclear viene postulándose desde hace unos años como alternativa limpia a los combustibles fósiles, responsables del cambio climático. Ahora se propone también como alternativa para reducir la dependencia energética, especialmente onerosa en un momento de gran inestabilidad geopolítica. El debate nuclear prende en todos los países con

mayor o menor intensidad. España lo ha canalizado a través de una mesa de diálogo que esta próxima semana concluirá sus trabajos.

Pérez Oliva, Milagros. *El País. Versión en línea.* 14 de junio de 2004

Entrada de interrogación. Formula una pregunta que será la base del desarrollo del reportaje.

¿Qué le parece un taquito de chicharrón con guacamole en una tortilla de masa azul? o ¿qué tal una pancita 'bien picosa'? Las fiestas patrias deben estar acompañadas de succulentos platillos mexicanos.

Madrigal, Alex. *El Universal, versión en línea.* 15 de septiembre de 2006

El siguiente paso en la realización de un reportaje es el cuerpo, donde se jerarquiza la información y se presentan los argumentos esgrimidos por los especialistas o los actores principales de los hechos. Su importancia recae completamente en la forma en que el reportero desarrolle el tema. El reportaje se puede exponer por temáticas cuando el contenido cuenta con demasiada información o se puede abordar desde diferentes ángulos. Este reportaje se divide en capítulos, cada uno de ellos contiene los elementos periodísticos.

El desarrollo por elementos de investigación tendrá una estructura en donde presentará personas, lugares y documentos. El orden dependerá de los elementos informativos y del estilo del periodista.

El desarrollo cronológico se utiliza cuando estamos tratando un tema en el cual es necesario jerarquizar información en orden temporal. Éste recurso se utiliza para reportajes narrativos, cuando el tema que se aborda tiene en sí una secuencia.

En el desarrollo enigmático los datos deben ser ordenados de tal forma que el reportero cree un cierto suspenso narrativo que debe sostener durante todo el desarrollo del reportaje.

Tenemos ya una entrada atractiva y un desarrollo ágil, es tiempo del gran final. El remate debe ser eficaz y congruente con el texto, un final lógico a nuestro relato. Cada reportaje requiere de un remate adecuado a su desarrollo.

El remate de retorno se utiliza cuando se finaliza con el mismo elemento con el que se abre. Es decir, la entrada y el remate deben partir de una misma acción o descripción.

El remate de conclusión se utiliza principalmente en los reportajes demostrativos, ya que tras exponer los datos y las opiniones, el reportero sintetiza las conclusiones lógicas a las que llega la investigación.

El remate rotundo termina con una frase sintética que refleja el sentido total del reportaje. Es la combinación de elementos objetivos y la conclusión a la que llega el periodista.

El remate de detalle es el que concluye con una anécdota, o una pequeña escena.

Estas estructuras se combinan entre sí dependiendo del estilo del reportero que se transforma en escritor y hecha mano de la literatura para poder captar la atención del lector.

El lector exige información profunda, ya que no sólo desea conocer lo que ocurre sino también por qué, para qué y cómo ocurre. Esta demanda establece la necesidad de desarrollar medios de comunicación que ofrezcan información detallada.

En la actualidad, la función informativa está en manos de los medios electrónicos de comunicación gracias a su insuperable inmediatez. Por tal razón, el periodismo escrito debe echar mano de su creatividad literaria para cubrir los abismos informativos de los medios electrónicos y captar la atención del lector.

El trabajo periodístico nos acerca a los hechos y a las personas de forma directa, aproximándonos a esas otras realidades. El reportaje es el género periodístico que mejor puede cumplir la función de informar a profundidad gracias a su carácter reflexivo, crítico e interpretativo. Es por esta razón que es el medio idóneo para exponer esta investigación, donde daremos a conocer una forma de expresión muy difundida entre los jóvenes mexicanos: al Manga.

2. La Historia que cambió al Manga

2.1. El Manga

“Traídos por el viento, el olor a quemado y el crepitar de las llamas parecían muy cercanos; el fragor de las bombas, a ráfagas, como una aguacero de verano alejándose hacia el oeste; aterrados, hermano y hermana se arrimaban de vez en cuando el uno al otro...”¹⁰. A finales de 1944, los aviones aliados comenzaron el bombardeo sistemático de ciudades niponas. Se calcula que solamente el ataque incendiario en contra de *Tokio* el 10 de marzo de 1945, causó la muerte de 100,000 personas. Durante aquellas incursiones murió en el Japón un total de 668,000 civiles.

“Todos se agazapaban en los refugios, aterrados ante la visión de aquellas luces que centellaban a lo lejos en el cielo de verano y que se transformaban, de súbito, en ráfagas de metralla que se precipitaban sobre sus cabezas”¹¹

En el verano de 1945 Japón estaba militarmente vencido, pero se negaba todavía a aceptar la rendición incondicional exigida por la *Declaración de Potsdam*. Posteriormente recibe dos golpes que hicieron inevitable la rendición: el 6 de agosto Estados Unidos arroja su primera bomba atómica sobre *Hiroshima*, el 9 cae la segunda bomba sobre *Nagasaki*.

El 15 de agosto Japón acepta oficialmente su rendición. Día que quedará grabado en el corazón de los japoneses. “Mi abuelo me cuenta que fue un día muy triste y extraño. En radio *Tokio* hubo una transmisión sorprendente. Bueno aquí debo explicar que para nosotros el Emperador¹² es una persona diferente...es un Dios; en tiempos de mi abuelo nadie era lo suficientemente puro como para poder oír hablar al Emperador, él se comunicaba a través de sus ministros. Pues ese día les anunciaron que el mismo Emperador tenía un mensaje para su pueblo, pues todos los japoneses no sabían que hacer...mis abuelos y mis padres se lanzaron al suelo... y oyeron decir al Emperador que no eran un pueblo elegido por Dios y que habían perdido la guerra ¿te imaginas el sentimiento de desesperación de la gente? mi madre... aún no se recupera”, explica la maestra Tokiyo

¹⁰ Nosaka, Akiyuki. *La Tumba de las Luciérnagas (Hotaru no haka)* p. 13

¹¹ Nosaka, Akiyuki. *Op. cit.* p. 53

¹² **Hiroito**. El nombre del Emperador no puede ser pronunciado. Aún se mantiene esa tradición en Japón.

Tanaka, especialista en literatura japonesa. “El sentimiento general fue de total perdición. Se calcula que alrededor de 3,000 personas practicaron el *se-ppu-ku*¹³ fuera del palacio Imperial.”

“La tarde del veintidós de septiembre del año veinte de *Showa*¹⁴, *Seita*, que había muerto como un perro abandonado en la estación de *Sannomiya*, fue incinerado junto a los cadáveres de otros veinte o treinta niños vagabundos... y sus huesos fueron depositados en el columbario, los restos de un muerto desconocido...”¹⁵

Japón supone que su derrota se debe a la falta de tecnología. Desde entonces, trabaja en este rubro casi exclusivamente.

Ante un país destrozado no sólo territorialmente, ya que *Hiroshima* y *Nagasaki* contenían los campos con los que se abastecía de comida a todo el país, sino también en su identidad nacional, cultural y tradicional¹⁶, los japoneses empezaron la construcción de una nueva nación más moderna, tecnológica y occidentalizada.

El país del Sol Naciente se recobró a pasos agigantados. “Recuerdo que apenas si veíamos a mi padre”, comenta la maestra Tanaka, “las jornadas de trabajo empezaban a las cinco de la mañana y terminaba a las 12 de la madrugada”.

En poco tiempo, el país se recuperó y amasó una gran fortuna y una fuerte economía. Pero socialmente empezaron a surgir críticas hacia este régimen de trabajo exhaustivo.

Dentro de este contexto, el Manga daría imagen a aquellas voces que no podían expresarse,

¹³ El *se-ppu-ku* es una práctica de suicidio, invención de la Edad Media, gracias a la cual se podían expiar los crímenes, excusarse de sus errores, escapar al deshonor o probar su sinceridad. Consiste en abrirse las entrañas (se suponía que en el abdomen se asienta el alma y los afectos) para dejar en libertad al alma inmaculada. Nitobe, I. *Bushido el corazón de Japón* p. 97.

¹⁴ Año 1945

¹⁵ Nitobe, I. *Op. cit.* p. 61

¹⁶ El tratado de Potsdam incluye una cláusula en donde se le prohíbe la práctica del Bushido y el shinto, y la instauración del régimen representativo el cual le quitaba poder político al Emperador

“pasó algo muy extraño en la época de posguerra, sentíamos que las palabras ya no eran suficientes para expresar nuestras críticas, así que encontramos en el Manga la forma de manifestar nuestro sentimiento, las palabras ya estaban desgastadas y las imágenes describían a la perfección nuestra realidad. Así fue como el Manga adquirió gran importancia en la sociedad”, comenta la maestra Tokiyo Tanaka, experta en Manga japonés.

La historieta, el cómic, la tira cómica y el Manga, constituyen uno de los medios de comunicación social más importantes por el impacto que tienen en la sociedad. El Manga no es un medio reciente, pues sus antecedentes podemos encontrarlos varios siglos atrás.

De acuerdo con el investigador más importante en relación a la materia de manga, Frederik Schodt, la palabra Manga significa simplemente “libro de historietas, caricatura o tira cómica”. Esta palabra proviene de los vocablos japoneses “*man*”, que significa involuntario y “*ga*”, dibujo.

El Manga es una combinación de dos tipos de expresión; la imagen y las palabras. Narra historias no sólo por medio del vocablo, sino también, por medio de la imagen; y en ocasiones la imagen impera a las palabras.

Tiene gran difusión en Japón y es por esta razón que existe una gran diversidad de temáticas y públicos. Para el investigador de la Universidad de Tokio, **Soeda Yoshida**, las historietas japonesas o Manga, son una fuerza dominante de la cultura popular, por lo que muestran y reflejan de la realidad.

En su libro *La mirada opulenta*, Roman Gurbern explica que el espacio que encontramos en el cómic es “una proyección verosímil, es decir, recibida del espacio referencial que resulta de nuestra experiencia, de nuestra cultura. El realismo de las imágenes es tan extremo a veces, que el espacio designado del cómic parece permitir que se le aborde como lugar ideal, y en suma, compara al nuestro”¹⁷. El Manga puede ser visto como un espejo de la sociedad japonesa, desde sus relaciones más íntimas hasta su forma más catártica.

¹⁷ Gubert, Roman. *La mirada opulenta*. p. 137

2.2 El Manga y su evolución

A la par de los cambios sociales, los productos culturales se van alterando, evolucionan en forma y en contenido hasta llegar a un punto en el que nace un nuevo género.

En los siglos XVI y XVII se empezó a utilizar en Japón el concepto manga. Este concepto fue acuñado por maestro grabador Hokusai, creando un nuevo género pictórico que revoluciona la forma en la que se representa a la realidad.

Hokusai justifica la creación de este concepto diciéndole a sus discípulos “es fácil pintar demonios que nadie ha visto, pero difícil pintar gente ordinaria, cercana y a mano (...) todo lo que imagina, todo eso en forma completa y espíritu completo, cosas sin falla de su pincel vivo. Y esas son cosas de la vida ordinaria; uno no puede falsificarlas, ellas aparecen ante cada uno de nuestros ojos, ellos nos toman por sorpresa”¹⁸.

Hokusai le da forma estructural al Manga. En sus obras hacía diseños que abarcaban hasta dos hojas separadas, es decir, un mismo diseño podía continuar en dos o más páginas. Un diseño podía tener una idea o una historia completa en dos páginas, o diversas ilustraciones con una idea en una página sencilla narrando una historia.

En las obras de Manga de Hokusai, se representan los movimientos y gestos de las personas hechos con simples líneas. Proyectaba en cada imagen la esencia de la naturaleza y la humanidad. Para el experto en grabado japonés, Richard Lane, Hokusai ponía especial atención en la humanidad común, “el énfasis aquí es en la humanidad común; desplegaba actitudes poco comunes pero con carisma que denotaban afecto. Y no sólo en humano, sino también en pájaros (...). Ésta es entonces la esencia de su estilo; que cada elemento en un diseño debe vivir”¹⁹. Es en Hokusai que el Manga encuentra estructura, esencia y espíritu.

Ya en el siglo XIX el Manga recibe influencia de Europa y adquiere en manos del francés George Fernand Bigot y del inglés Charles Wirgman su modernización.

¹⁸ Lane, Richard. *Hokusai life and work*. p. 121

¹⁹ *Ibid.*

Bigot llegó a Japón como maestro de arte y con el tiempo fundó la primera revista humorística llamada **Toba-e**, en la cual satiriza a la sociedad japonesa y al gobierno. Wirgman arriba a Japón como corresponsal del periódico ilustrado *London News* y en 1892, publicó en Yokohama una revista humorística al estilo inglés llamada *The Japan Punch*.

Para Lane, la aportación de estos hombres fue crucial para la modernización del Manga, puesto que “ambos hombres introducen dos elementos, los cuales jugarán un papel crucial en el desarrollo actual del manga. Wirgman frecuentemente emplea los globos para los diálogos y Bigot arreglaba la secuencia de su narrativa tal y como la conocemos ahora”²⁰. Es durante la posguerra donde el Manga encuentra su última evolución, en cuanto a forma se refiere.”

La industria del Manga a finales de los años cuarenta estaba casi inactiva, una de las principales razones fue que la mayor editora, *Manga*, fue destruida durante un bombardeo en 1944. Inmediatamente después de la guerra, la situación del país no era la mejor, sólo se podía invertir en lo absolutamente necesario: el Manga no era indispensable. Además, por obvias razones, existía una enorme carencia de papel.

Entonces hubo empresas que pudieron resistir el embate de la crisis y siguieron editando manga. *Kodansha*, una de las empresas más fuertes en la producción de manga, solamente dejó de editar sus revistas algunas semanas después de la derrota. Al poco tiempo, aún con el poco papel que se podía conseguir, siguió con su labor.

El Manga empezó a convertirse en un espacio de libertad y descanso. Empezó a interesar profundamente a los *mangakas* revivir en sus historias la destrucción y la resurrección de las ciudades, herencia del recuerdo de la guerra. Muchos de ellos fueron niños que vivieron en medio de la guerra y cuando crecieron, relataban los horrores y padecimientos que habían vivido. Fue este un elemento que unió a los escritores con su público, ya que se identificaban con un hecho que había marcado sus vidas.

²⁰ Lane, Richard. *Op. cit.* p. 41

2.3 Del horror a la tecnología: historias en el Manga

El Manga de la posguerra desarrolla diversos géneros en los cuales expresar esta idea de evolución, desde la perspectiva del folklore con el redescubrimiento del *youkai* y *yuurei*; la evolución del Manga infantil y la comercialización a gran escala del manga aportación de Ozamu Tezuka; el nacimiento del Manga de género, el Manga femenino; y la creación del Manga *cyber punk* que denuncia el peligro que representa el desarrollo de la tecnología y la pérdida de la humanidad.

Los nuevos *mangakas* se dedicaron a crear historias en las que se mostraba la destrucción, transformación y surgimiento del hombre. Estas historias exponían un mundo violento, que difícilmente podría ser mostrado en otro medio. Para la investigadora del Colegio de México, Adriana Rojas “desde la posguerra hasta nuestros días el tema del ser humano que se destruye y vuelve a renacer es el sello característico del manga”²¹. Para poder comprender el Manga es necesario, entonces, no perder de vista esta idea; el Manga habla del hombre que evoluciona, pasando por su propia destrucción.

El terror cura las heridas de guerra

“En las noches sin luna, millares de fuegos espectrales aletean en la playa, o relumbran sobre el oleaje, pálidas luces que los pescadores llaman *Oni-bi*, o fuegos demoníacos; y cuando los vientos se enardecen, profusos alaridos provienen del mar, semejante al clamor de una batalla”²². Estas historias del Japón antiguo y mágico, eran los relatos que lo viejos contaban a los pequeños en los campos de arroz durante las largas jornadas de trabajo, sustento del ejército nipón.

El terror, para el pueblo del Sol Naciente, se divide en dos categorías: el *youkai* (los seres del otro mundo) y el *yuurei*, terribles espíritus ejecutores de justicia, que al no poder vengar su propia muerte, fungen como sobrenaturales justicieros. El *Tatari* (justicia espectral) es

²¹ Rojas Martínez, Adriana. *El manga en Japón. La sociedad japonesa de posguerra...* p. 53

²² *La historia de Mimi-Nashi-Hoichi*, cuenta la historia de un poeta sacerdote de diwa, especie de laúd japonés, y su actuación ante la corte espectral Taira, exterminada setecientos años antes

infalible, temible; es la última esperanza de un país convulsionado y destruido.

El Otro Mundo

Por las noches en los viejos bosques de bambú, el pequeño *Mizuki Shigeru* camina con su abuela, “abuela, dime que es ese ruido... pareciera como si alguien nos siguiera “, el ruido del golpe de zanco de madera se oía en las oscuridad, “pero, abuela, no veo que nadie nos siga”, una anciana muy pequeña vestida con un kimono de primavera de color blanco con fondo azul marino, responde...”apaguemos la luz pequeño mío, y hagamos un reverencia, puesto que la doncella *Aoyagi*²³ desea que le permitamos el paso”.

La compañía del capitán *Mizuki Shigeru* es derrotada tras una embestida durante una incursión a Corea del Sur, es acorralada e incendiado su cuartel. El capitán ve consumirse los cadáveres de sus compañeros, el olor a carne quemada inunda el ambiente. Una explosión le arranca un brazo y cae desmayado por el dolor. Al despertar se da cuenta que nadie va a rescatarlo; confundido, hambriento, abandonado y horrorizado emprende el regreso a casa. De repente un hombre semidesnudo, con una lanza por arma, le sale al paso y aquel, ya sin fuerzas desfallece, el extraño personaje lo acoge y lo conduce a una aldea primitiva, en donde encuentra cobijo.

Shigeru relata que lo único que tenía en común con aquellos hombres eran las historias que le contaba su abuela cuando era pequeño. “Fue así que sobrevivió y se adaptó a su nueva familia enclavada en un lugar olvidado. Regresó a Japón, renunció a la milicia y se refugió en el país mítico de su niñez. El miedo que sentía de niño por las viejas historias que le contaba su abuela resultó ser su único consuelo”, comenta la maestra Tanaka con un tono sombrío, “finalmente (continúa) los japoneses de Sony y Toshiba, todavía creemos en la existencia del Tatari, aún nos consuela esa idea de la justicia divina; tal vez le pueda parecer extraño pero aún creemos en ello”.

Shigeru, al regresar, decidió rescatar las historias de su niñez, actualizarlas y adaptarlas a las nuevas condiciones de vida del país. Esperaba que estas historias fueran un consuelo

²³ El nombre significa “**sauce verde**”, es un personaje sobrenatural del Japón

para la gente que se encontraba confundida, perdida y cansada. Empezó por clasificar a los *youkai* y *yuurei*. Creo un mundo en donde pudieran convivir dioses y semidioses, espíritus, fantasmas, monstruos, demonios y seres primordiales, seres vengadores y la raza humana, donde el destino de unos influye en el destino de otros.

Los *Kappa*, los genios, los fuegos fatuos, los duendes de polvo, los *Shura* (seres vengativos), los *Jikinki* (duende devorador de hombres), los *Rokuro-Kubi* (Cabezas demoníacas devoradoras de hombres), *Yuki-Onna* (doncella de la Nieve), etc., son los protagonistas de *Shigeru* quien, al igual que *Tolkien*²⁴, se introdujo al Japón mítico, para desempolvar sus historias tradicionales y actualizarlas. Estos seres han poblado el cine de terror de principios del 2000, el terror ahora proviene de oriente; un terror totalmente primordial. He aquí parte de la clasificación del *youkai* hecha por *Shigeru* y sus fantásticas historias.

Dokuro

Una de las historias más famosas de venganza sobrenatural de Japón es la de la caída de *Taira-ningu-Kiyomori*, causada por fuerzas del más allá. Era este un hombre cruel que había exterminado a regiones enteras sin piedad, mató mujeres, niños, ancianos y hombres por igual, engendrando odio y rencor entre la población. Parecía ser invencible e intocable hasta que un día en el palacio de *Fukuhara*, mientras bebía completamente solo en una habitación, le sucedió algo aterrador. Lo sorprendió un extraño ruido, miró a su alrededor y las manijas de las puertas empezaron a dar vueltas, las lámparas se encendieron y apareció una esfera de fuego semejando un cráneo que lo miraba incisivamente. El peso de todos aquéllos a los que había matado cayó sobre sus hombros. El samurai sacó su *katana*²⁵ y cortó las puertas logrando de esta manera la desaparición del extraño cráneo.

Salió del palacio y en el jardín millares de cráneos lo aguardaban, pertenecían a todas sus víctimas que esperaban ansiosamente ver su caída y vengar su muerte. El guerrero sacó su

²⁴ Tras regresar de la Segunda Guerra Mundial, escribe las Sagas de **El Señor de los Anillos**, donde hace referencia al mundo celta

²⁵ Sable japonés

arma y comenzó a luchar con los cráneos que al unísono lanzaban un aterrador lamento. Finalmente el peso de la culpa venció al cruel asesino y los cráneos simplemente desaparecieron, su tarea estaba terminada.

Esta es una de las historias de terror más famosa de Japón. Existe una representación de *Teatro Kabuki*, los grabadores *Hiroshige* e *Yoshitoshi* han hecho series completas de manga. La historia enseña que si eres cruel y abusas de tu poder, algún día tú mismo terminarás castigándote, ya que la conciencia de *Kiyomori* causó su caída, no los cráneos.

Futakuchi-Onna

A través de la historia en muchas culturas, las mujeres intentan estar delgadas a cualquier precio y por sobre lo que sea. No es ningún secreto que las señoras en ocasiones parece que desean morir de hambre. Sin embargo, algunas féminas que intentan bajar de peso drásticamente fracasan.

Cuenta una vieja historia que una vez a una mujer que se “mataba de hambre” le brotó una segunda boca en la parte posterior de la cabeza; esta boca incorporó todo el deseo de alimento que la mujer había suprimido. Su cabello largo a menudo actuaba como cubiertos y arrastraban los alimentos que aquella había rechazado, y que a la vez deseaba secretamente. Como era una segunda boca sobrenatural, podía ingerir cualquier cosa sin subir de peso.

Muchas mujeres ocultaron su segunda boca porque se sentían avergonzadas, solicitando secretamente sus servicios. Comían con su primera boca en público y en un lugar oculto la segunda boca comía incontrolablemente.

La razón primordial para que las segundas bocas aparezcan es la supresión de los deseos y sensaciones extremas ocultas. La segunda boca es la conexión y herramienta para llevarlas a cabo. La boca desaparece a veces por sí misma y a veces permanecerá por siempre, transformando a su dueño en un *youkai*, la mujer de las dos bocas.

Kappa

Casi todo el mundo ha oído hablar del **Kappa** o por lo menos los que gustan de comer *sushi* han comido algo llamado **maki no kappa**.

El **Kappa** es una raza principalmente acuática que vive por debajo de la superficie terrestre en una sociedad muy parecida a la nuestra. Sus ciudades son espléndidas, se encuentran sumergidas y con un acceso seguro a las cuevas. Todos los edificios están construidos alrededor del agua, y tienen restaurantes, **onsen** (los resortes calientes), hospitales, escuelas de arte, etc. Para que un **kappa** te haga un favor, sólo debes darle un pedazo de pepino. Si un ser humano escribe su nombre o el nombre de su familia en un pepino y lo pone en el río, se dice que ningún **kappa** dañará a esa persona o a su familia.

Son curadores renombrados y comparten su conocimiento con cualquier persona que haya ganado sus favores. Por supuesto, esto se puede lograr a través de la amabilidad y las porciones de pepinos.

Ningyo

El **ningyo** es una raza acuática que tiene un sorprendente parecido a los seres humanos. Son muy hermosos con cabello rubio o rojo y piel blanca como porcelana. No usan ropa común, visten faldas hechas de hierbas acuáticas. Viven bajo la superficie del agua, en los océanos o mares; pero también habitan pequeñas extensiones de agua como lagos, lagunas o fuentes.

Al igual que el **kappa**, viven en sociedades acuáticas muy complejas. Son expertos en aguas curativas y mágicas. Si eres amistoso con los **ningyo** te dotarán de grandes dones benéficos, pero si por el contrario eres cruel, te darán maldiciones.

Cualquiera que coma la carne de un **ningyo** será inmortal; aunque esto sea más una maldición que una bendición, dependiendo de la historia. La sangre puede curar cualquier herida y restablecer a cualquier persona, se dice que beberla concede la inmortalidad. No es fácil adquirir su sangre o carne, debido a la naturaleza mágica del **ningyo**. Jamás debes molestar o intentar conseguir sus dones a la fuerza, la venganza de este **youkai** podría ser

devastadora.

Oni (Demonio)

Es un ser primordial que incorpora la fuerza de la montaña y la majestad de su belleza; no obstante se considera al ***oni*** un ser aterrador y cruel con un poder incontrolable, como una montaña. Aunque no son vistos como seres malévolos son muy respetados y temidos debido a su fuerza inmensa y a su *escarpado* poder.

El ***oni*** es tradicionalmente la *esencia* de la montaña a la que se le dan ofrendas para que proteja a la ciudad que radica en sus faldas, o por lo menos para que no la destruya. Los terremotos y los volcanes no son frecuentes, pero se dice que cada vez que la tierra se mueve y las montañas escupen fuego es porque los habitantes de las aldeas cercanas le han ofendido. En algunos lugares, el ***Oni*** es considerado como un dios, el ***Dios de la montaña***.

La historia más famosa sobre una batalla entre un ***Oni*** y un ser mágico, es la de ***Momotaru***, el ***Muchacho Melocotón***. Narra la travesía de un pequeño mago por ***Onigashima***, la isla del ***Oni***. Este *youkai* era malvado y había robado los tesoros de la ciudad de ***Momotaru***. El pequeño venció al gran ***Oni*** lanzándole las bolas de masa hervida de mijo que su madre había preparado. El ser malévolo al verse derrotado juró jamás molestar a los humanos y se internó en lo profundo de su montaña.

Los sacerdotes, monjes y magos de *Shinto* (***On Myu Ji***) eran requeridos por los habitantes de las aldeas cerca de las montañas para enfrentarse al poder del ***Oni*** o simplemente apaciguarlo.

Durante el primer contacto que el pueblo japonés tuvo con Occidente, los habitantes de las islas creyeron que esos extraños seres eran ***Oni*** debido a su color de piel, a su cabello y a su tamaño.

En ***Setsubun***, el principio del Año Nuevo lunar (celebrado durante los primeros días de febrero), la gente lanzará habas (típicamente soyas) contra alguien disfrazado de ***Oni*** mientras que canta *soto no wa no oni, uchi no wa no fuku*, que significa *hacia fuera el oni*,

adentro la buena fortuna.. Entonces las habas se recogen y la persona come tantas habas como años ha vivido, para asegurar buena fortuna.

Orochi

Es una de las criaturas legendarias más famosas de Japón, el dragón con el que combatió el gran dios guerrero ***Susa-no-Wo***. El ***Orochi*** era en verdad terrible y magnífico, ser imponente con múltiples cabezas y cuerpo enorme, media ocho colinas y ocho valles. En otras versiones se dice que tenía siete cabezas, mas no dejaba de ser aterrador.

El siniestro ***Orochi*** dominó la región en ***Izumo***; y exigía como sacrificio numerosas vírgenes para apaciguar su ira. Cuando el dios ***Susa-no-wo*** viajaba sobre esta región oyó quejarse amargamente a una pareja de ancianos quienes debían entregar a su única hija como sacrificio. Se dice en otras regiones, que en realidad ya la habían entregado a ***Orochi*** junto con seis vírgenes más. ***Susa-no-wo*** se enamoró del hermoso nombre de la doncella, ***Kushinada***, y salió en su búsqueda.

Se dice que ***Susa-no-wo*** escondió a ***Kushinada*** en su cabello y dio a beber al enorme dragón ocho barriles de peras condimentadas haciéndolo torpe y lento. Estos se enfrentaron en una batalla que hizo estremecer al mundo entero. El gran dios dio muerte al monstruo cortándole las cabezas con la espada encantada ***Kusanagi***, que se encontraba encajada en la cola de la bestia. En algunas versiones ***Kusanagi*** es llamada ***Kusanagi-tsunegi***, que significa *la espada del Corte de Hierba*, y éste es uno de los tres tesoros de la diosa ***Amaterasu***.

Sakura-Onna (Ko-no-hana-sakura-hime)

Es una “hada” totalmente indígena del Japón, *la dama que hace florecer los árboles de cerezo*. Era la hija más hermosa de ***Oh-yama-tsumi***, el Dios de las Montañas. Cuando ***Ninigi***, el Augusto nieto, descendió a la Tierra se sintió atraído por la belleza de la florida dama y le pidió a su padre el consentimiento para casarse con ella. El padre ofreció a sus dos hijas pero aquel eligió a la dulce dama. No tardó la augusta doncella en tener un hijo. Su hermana, ***la Dama Roca***, exclamó “si el Augusto Nieto me hubiera tomado por esposa,

sus descendientes habrían gozado de una larga vida, tan eterna como una roca; mas como se casó con mi hermana menor, su posteridad será frágil y de vida breve como las flores de los árboles.

Los árboles a los que se refería eran los cerezos, y la historia probablemente tuvo su origen al pie del Monte *Fuji*. En la historia, los objetos personificados tienen relación con la Familia Imperial y el mito es una explicación a la corta vida de sus miembros. La *Doncella del Cerezo*, es nieta de la Diosa *Amaterasu*, y se dice que mientras un descendiente de esta reine sobre la tierra, la vida será amable y apacible. De esta forma se explica el supuesto origen celeste de la raza *Yamato*, actual raza gobernante de Japón.

Shura (Espíritus enfurecidos)

La morada de los *shura* es el cielo donde se reúnen para luchar entre sí en grupos hostiles. Su aspecto es el de los guerreros; sus gritos de rabia son como truenos, mientras que sus apiñados grupos a veces oscurecen el sol y la luna. Los *shuras* son reencarnaciones de guerreros muertos en combate. No hay valquirias en el folclore japonés, ya que todos esos seres enfurecidos son hombres y encarnan el espíritu del odio y la venganza.

Tengu

El jefe *Tengu* lleva un ropaje rojo como el de un Obispo, y una pequeña corona como el de un sacerdote montañés, luciendo en la mano derecha un abanico hecho de plumas. Tiene la expresión iracunda y amenazadora, y tiene una nariz prominente que se supone simboliza el orgullo y la arrogancia. Poseen personalidades y títulos distintos, y se cree que cada uno reside en un alto pico de su propiedad.

Los *tengu* inferiores están sujetos a un jefe y deben servirles siempre. Su boca se parece al pico de un pájaro y el cuerpo posee unas pequeñas alas. Se congregan en bandadas.

Los *tengu* son, como dijimos, reencarnaciones de aquellos cuyo espíritu arrogante y vengativo jamás fue abatido, de los orgullosos y altivos, especialmente sacerdotes, o de los que murieron en combate.

Tsukumogami

Se trata de una vieja creencia en la que los objetos adquieren vida y personalidad después de algún tiempo. Esta es la razón por la cual los objetos antiguos son reverenciados e incluso temidos. Cuando un objeto alcanza los 100 años toma vida propia.

Esta creencia estaba muy arraigada, así que cuando un objeto tenía 99 años se le arrojaba a los pozos o a los acantilados. Debido a esto los objetos regresaban a su antigua casa muy enojados y asustaban a la persona que los habían tirado por ser derrochadores.

Son generalmente inofensivos, pero no obstante, se debe intentar no ser derrochador. Es decir, si usted no desea algo, no debe arrojarlo, mejor d selo a quien pueda aprovecharlo.

Yuki-Onna

Los viajeros que cruzan por las montañas heladas deben tener cuidado con la ***Doncella de la Nieve***. Este *yokai* tiene forma de una mujer hermosísima y suele alejar de su camino a los hombres jóvenes, los cuales al recibir un beso de esta fría dama mueren congelados, convertidos en un bloque de hielo.

Se dice que la ***Doncella de la Nieve*** suele aparecer en los gélidos caminos llevando en brazos un bebé y pide ayuda a los hombres para que abracen a su pequeño y mantenerlo caliente. Si los paseantes caen en la trampa, se dan cuenta de que abrazan un bloque de hielo y ella los congela.

Yuki-Onna sólo ataca a las personas que son malévolas y los hombres de buen corazón los convierte en sus amantes. Nadie sabe exactamente de donde proviene, se dice que tiene tres hijos que habitan con ella en su gélida morada.

Se cuentan muchas historias sobre la mujer que vive en las montañas heladas y que viaja en las tormentas de nieve. Se debe tener cuidado con ella pues es sumamente poderosa con un corazón de hielo.

Esta es sólo una pequeña parte de la clasificación de *Shigeru*. Muchos de estos *youkai* aparecen en innumerables mangas, animés y películas de los más grandes directores japoneses. Es gracias a este *mangaka* que muchas expresiones sobrenaturales de Japón son conocidas por occidente.

Gue, Gue, Gue no Kitaro: la vida de los fantasmas

La historia de *Kitaro* apareció por primera vez en la revista *Yokiden* (Historias de Monstruos y aparecidos) en 1959 y fue publicado en serie bajo el título de *Hakaba Kitaro* (*Kitaro el enterrador*). Pero fue hasta 1965 cuando el Manga fue lanzado al mercado por *Shukan Shonen Magajin* (Revista Semanal para Niños). El Manga cambiaría en 1967 y adoptaría el nombre de *Ge Ge Ge no Kitaro*.

En la versión original *Kitaro* es hijo de una pareja de fantasmas. Nace después que su madre muere y el espíritu de su padre, preocupado por la existencia fantasmal solitaria de su pequeño, posee un ojo y revive en él. En el primer volumen cuenta la vida de éstos y los problemas que tiene con los demás entre fantasmales, dándole a este manga un estilo muy particular, la historia transcurre en un mundo de seres sobrenaturales. *Shigeru* presenta en esta obra su clasificación de *youkai* y les da vida.

El terror de Shigeru proviene de lo más profundo del sentir de los japoneses, quiénes no le temen a la muerte, pero sí a la miseria, “que fue lo que la guerra más nos dejó”, comenta la experta nipona.

Lo desconocido, real y ficticio, forma parte del imaginario que en ocasiones se instala en la fantasía cuando la realidad es demasiado insoportable, o en caso de Japón, cuando la devastación y el dolor es peor que la muerte.

Sense Osamu Tezuka: El padre del Manga moderno

Osamu Tezuka nace en Osaka en 1928. Creció en la pacífica provincia de Takarazuka. A los trece años dibujó su primer manga en el boletín de la escuela llamado *El mundo de los Animales 1*. En este primer trabajo realiza una clasificación de los escarabajos llamados

osamushi, de donde toma su nombre. *Osamu Tezuka* aparece por primera vez en el ámbito del Manga.

En 1944 recibe entrenamiento militar y va a trabajar a una fábrica de asbesto localizada en la provincia de Yodo. Durante esta época publica una colección de grabados titulada *Mariposas de Primavera*.

A los 19 años publica su primer manga formal llamado *La nueva Isla del Tesoro* publicada por Manga Shonen, basada en una historia escrita por *Sakai Shichima*; esta obra vendió 400,000 copias.

La Nueva Isla del Tesoro cuenta las aventuras de un niño en el mar. Cierta día el pequeño *Peter* encuentra el mapa de un lugar llamado la *Isla del Tesoro*. Tras la muerte de su padre, decide comenzar la expedición junto con *Capitán*, el mejor amigo de su progenitor. Su embarcación es atacada por piratas y son capturados. Durante una tormenta el barco pirata es golpeado, ellos escapan lanzándose al mar y llegan a una isla solitaria; para su sorpresa es justamente la que han estado buscando. Sin embargo, el infortunio los persigue y son capturados por un grupo de salvajes.

En 1952 nació *Atomu Taishi* (Embajador Átomo). Relata la historia de un científico que al perder a su hijo, construye un robot a imagen del pequeño para poder superar su pérdida. En este punto existe una polémica. Al ver que el niño-robot no puede desarrollarse como un humano, es decir, no crece, el científico decide vender al pequeño robot a un circo en donde recibirá el nombre de *Atomu*. Tiempo después, la Tierra es invadida por unos seres del espacio y éste es nombrado embajador de la Tierra para negociar con ellos.

Logra convencer a los invasores demostrándoles su inocencia y su bondad; sin embargo, antes de irse, aquellos le dicen que no siempre podrá ser un niño y en algún momento tendrá que madurar.

Atomu volvió a editarse con severos cambios. No se supo por qué razón cambió la historia del niño robot; sin embargo, en una carta póstuma el autor declaró que la crisis social en que están inmersos, radica en el hecho de que los japoneses no quieren madurar y poseen

la mentalidad de un niño de 12 años. A partir de entonces, infinidad de mangas posteriores tratarán el tema de la madurez. Esto explica por qué razón los mangas para niños tienen como protagonistas a chicos de entre 12 a 13 años de edad, no importa que físicamente se vean mayores. La historia de *Atomu* tiene como función el demostrar que la tecnología no sólo sirve para la guerra pero tampoco es la solución a los problemas. Remarca la importancia de valores como la inocencia, el amor, la bondad y la amistad como verdaderos caminos hacia la madurez y el bienestar social. Con esta obra, *Tezuka* se daría a conocer mundialmente.

El Emperador Leo describe la relación entre los humanos y la naturaleza a través de la historia de un león blanco que crece en cautiverio. En la jungla africana de *Panja*, El Emperador de la jungla, es asesinado por cazadores y su esposa, la reina, es vendida a un zoológico. Durante el viaje en barco da a luz Leo y lo lanza al mar para que pueda suceder a su padre en África. Una tormenta hunde el barco en donde viaja y ella muere. El cachorro llega entonces a un pueblo de la península árabe.

Leo es rescatado por un niño llamado *Kenichi*. Un año más tarde van a una expedición al *Mt. Moon* en África para examinar una veta de oro. Al ver África por primera vez, a Leo le aterra la caza indiscriminada de animales. Poco a poco se gana la confianza de los animales y logra establecer un reinado en donde protege a los más débiles. Pronto se convertirá en el *Emperador de la jungla* como lo fue su padre. Disney publicaría esta obra y posteriormente realizaría la cinta “El rey León”, basada en el trabajo de Tezuka.

Las historias para niñas también interesan a este *mangaka* y en 1953 nace la primera obra dirigida a un público femenino, *Ribbon no Kishi (La Princesa caballero)*.

La Princesa Caballero relata la historia de la heredera de un reino de cuento maravilloso, quien pretende ser un hombre por razones políticas. El rey espera pacientemente el nacimiento de su primogénito, mas no contaba con una sorpresa: su heredero es niña. Según las leyes del reino sólo los hombres pueden ser herederos al trono, así pues, el monarca decide engañar al pueblo y presenta al príncipe *Zafiro*. La mentira intenta evitar que el malvado *Duque Duraluminio* junto a su secuaz *Barón Nylon* se apoderen del reino. Así

pues, *Zafiro* es educada como hombre para ocultar su origen.

La trama se basa principalmente en los intentos del *Duque Duraluminio* en probar que el príncipe es en realidad una niña, con el único propósito de conseguir que su hijo, *Plástico*, quede como único heredero.

La trama de la mujer que se hace pasar por hombre por razones políticas no es nada nuevo. Podemos encontrar cuentos maravillosos medievales²⁶ y renacentistas²⁷, orientales y occidentales, que hablan de este personaje *infortunadamente* mujer, que vive *ilícitamente* como hombre, y es de llamar la atención que la primera obra dirigida a un público femenino trate este tema.

Esta obra tiene influencia directa del *Teatro Takarazuka*. La compañía *Takarazuka Revue* se caracteriza por sólo estar integrada por mujeres que representan papeles tanto femeninos como masculinos, parecido al teatro *Kabuki*²⁸ en donde los hombres hacen papeles femeninos y masculinos. El teatro *Takarazuka* influiría directamente al manga *shojo*²⁹, las actrices-actores sirven de modelo para el diseño de personaje, es por esta razón que en el *shojo*, en el manga para niñas, los personajes masculinos tienen un diseño estilizado y femenino.

Con estas obras Tezuka comenzó a ser el *mangaka* más famoso de Japón, sin embargo, su sueño era hacer animación como las producciones de Disney. En 1961 establece su propio estudio llamado **Mushi Production**. Los primeros animés realizados fueron *Astro Boy I*³⁰ y *Tales of a Street Corner*. Esto marcaría el nacimiento del animé (animación japonesa).

La producción de Manga empezó a elevarse y el mercado empezó a inundarse de este tipo de obras. Las televisoras se llenaron de animé realizadas por distintas compañías que

²⁶ *El Roman de la Doncella guerrera*, cuenta la historia de una joven que se viste de hombre para ayudar a su padre que no tiene hijos varones.

²⁷ *La Plantación de ajos*, cuento napolitano de *Giambattista Basile* contenido en el *Pentamerone*.

²⁸ Teatro tradicional japonés

²⁹ Historias para mujeres jóvenes

³⁰ Adaptación a televisión de Embajador Atomu

siguieron el ejemplo de Tezuka. Las críticas no se hicieron esperar. Los japoneses sentían que el Manga era demasiado atrevido y se organizaron grandes quemas públicas auspiciadas por maestros y padres de familia.

El Manga estaba inspirado en los sueños y esperanzas de los niños. Se pensó que debería fascinar a todo el mundo. Así que se empezó a dibujar manga para adultos, dejando temporalmente a un lado el Manga infantil.

Estas son sus obras más reconocidas del Manga para adultos:

Buddha, 1972, es una adaptación libre de la historia del ***thavatar Buda Dharma. Shittarda*** fue el primogénito de ***Suddodana***, rey de los ***Shaka***, que vivían a las orillas del *Himalaya*. La madre de ***Shittarda*** murió siete días después de su nacimiento y fue criado por su abuela ***Prajapate***.

A los 16 años se casa con ***Yashodhara*** y tiene un hijo llamado ***Rahula***. Empezó su camino como ***thavatar*** y, a través de la meditación, conoció los cuatro fundamentos. Finalmente a los 29 se convierte en monje. Su espíritu despierta mientras medita bajo un árbol de ***Pippala***. Es por esta razón que adquiere el nombre de ***Buddha*** (el despierto o el iluminado) y continúa su camino de enseñanza por toda la India. Esta historia tiene como tema central el círculo de la existencia, la vida y la muerte.

Hi no Tori, El Pájaro de fuego, es probablemente la obra maestra de Tezuka. Pese a lo que se podría pensar, que si bien ***Atomu*** le dio fama mundial ***El Pájaro de Fuego*** nos muestra su filosofía de vida. Empezó a publicarse en julio de 1954, publicado en ***Manga Shonen***. A partir de ahí nunca abandonó la serie.

Fénix aborda la grandeza y debilidad de la especie humana a través de diferentes épocas y culturas. El nexos entre cada historia es el ***Fénix***, un pájaro mítico inmortal que renace de sus propias cenizas. Los diferentes protagonistas se verán tentados por la promesa de la inmortalidad, que se adquiere al beber la sangre de este pájaro.

Francamente es muy difícil intentar hacer un resumen de todas las historias. Se ambientan

desde la prehistoria hasta un futuro lejano en el tiempo. Las tramas nos muestran diferentes aspectos de la conducta humana. El amor, la paciencia, el heroísmo, el sacrificio y también el odio, el deseo de poder, las ansias de venganza.

Tezuka no intenta moralizar en estas historias. Simplemente muestra como somos los humanos desde su punto de vista: unos seres capaces de las mayores proezas, de los mayores sacrificios y también de las mayores vilezas.

El Manga también es cosa de mujeres

Con qué corazón verá ella la puesta de la luna de otoño,
Aquella que habita la casa que cerró la maleza,
Si nosotros, hombres, por encima de las mismas nubes,
Lloramos cuando desapareció la luna”³¹

La guerra impactó al universo femenino y las mujeres empezaron a tener participación en el ámbito social. Salieron de las casas y empezaron a alzar la voz desde la trinchera del *Manga*.

Las *mangakas* hablaban no de mundos futuros, ni del mundo maravilloso (mundo que conocían a la perfección), ellas retrataban la cotidianidad: la familia, las relaciones humanas, los problemas reales de la sociedad en que vivían. Denunciaban.

Sazae-san: La vida a través de los ojos de las amas de casa

Machiko Hasegawa fue la primera mujer en acceder a un diario como dibujante de manga, su manga ***Sazae-San*** hablaba de la simple y sencilla vida vista a través de los ojos de un ama de casa.

A partir del año 1946 comienza a dibujar ***Sazae-San***, que se publicaría a partir de 1949 en

³¹ Murasaki, Shikibu. *Genji Monogatari*

la edición de la tarde del diario *Ashahi Shinbun*; y que llegó a reemplazar a la popular tira cómica *Blondie* al pasar a la edición matutina de este diario en 1951. *Hasegawa* publicó una tira cómica diaria durante 25 años.

Eran los años de finales de la segunda guerra mundial y de la posguerra. Una época de carencias, donde el racionamiento, el empleo de sustitutos del arroz y otros problemas como los apagones eran habituales.

Con un país que acaba de salir de un gobierno prácticamente feudal, que acaba de perder una guerra y con una revolución social a la vuelta de la esquina, *Sazae-San* era una sonrisa diaria, un punto de humor en el panorama poco alentador que llenó con sus tiras cómicas la vida de dos generaciones de japoneses.

Sazae-San muestra las formas, conductas, vestuarios y los mil y un detalles de la vida diaria del Japón de la posguerra. Es un documento de inapreciable valor para conocer esos pequeños pormenores que generalmente no quedan registrados en los libros por ser “cosas que todo el mundo sabe” y que con demasiada frecuencia se dan por supuestas.

Sazae es una mujer joven como cualquiera, no tiene súper poderes, no es la más bella del mundo, ni la más fuerte, tampoco la más valiente, ni una damisela en problemas, es simple y sencillamente una mujer común como cualquier otra. Es una joven que se ha casado hace poco, vive con su marido, su hijo pequeño y sus padres junto a dos hermanos más en una casa. *Sazae* es una mujer que conserva su carácter de niña. Es alegre e impulsiva. Inteligente y ágil.

Las historias transcurren en un ambiente urbano y simple. Las situaciones no tienen nada de especial, se basan en malentendidos, juega con el equívoco o simplemente muestra las travesuras de sus hermanos pequeños. Estas tiras reflejan la vergüenza de ser pobre o carecer de lo necesario (algo común de la época, mas no por ello menos vergonzoso), combinadas con situaciones cotidianas divertidas e intemporales. Cosas que ocurrieron hace años, pero que podrían ocurrirle a cualquier persona en cualquier lugar.

Lógicamente, no hay referencias directas a la situación política, recordemos que la

situación no era precisamente idónea para un manga de ese corte, pero sí las hay en cuanto a la situación económica. Las mujeres en Japón son las encargadas de la economía doméstica, en este manga se hablaba del reparto, del racionamiento de víveres, de los boletines vecinales de noticias, de las bodas concertadas y de muchas festividades tradicionales. Muchas de esas costumbres siguen vigentes hoy en día, un número acertado de notas a pié de página se encarga de explicarnos muchos de esos detalles.

Sazae-San recopiló por lo menos 68 tomos. La serie de televisión en 1969, constó de pequeños episodios teatrales protagonizados por *Chiemi Eri*, también se realizaron programas de radio e incluso una película.

Hasegawa fundó en 1971 su propia casa editorial llamada **Shimaisha** en donde apoyaba a las jóvenes que decidían dedicarse al Manga y que no encontraban apoyo en las casas editoriales manejadas por hombres. Murió en 1992 a la edad de 72 años, creándose el museo *Tokio-Setagaya* en su honor. **Sazae-san** abriría la posibilidad a otras mujeres para expresarse a través del Manga, sin embargo, su mayor aportación fue retratar la realidad de la vida cotidiana de la posguerra.

Este tipo de manifestaciones cada vez más duras, hicieron mella en el nuevo pueblo japonés y las protestas no se hicieron esperar. Durante la época de los 70, el moviendo estudiantil nipón irrumpiría dando como resultado el nacimiento del movimiento femenino japonés.

El ribu y el shojo, historia de mujeres.

El 1970 se publica el manifiesto **Liberarse de ser la taza del excusado** escrito por *Mitsu Tanaka*. En este documento se encuentran las bases de la ideología femenina que desencadenaría más tarde el movimiento feminista japonés. Durante esta época surge el Manga dirigido al público femenino con un claro discurso que enfatizaba su liberación.

Siguiendo esa línea, existen algunas discusiones acerca de qué obra se considera el primer *shojo*. Para los estudiosos de este tipo de relato la primera obra es **Ribbon no Kishi (La Princesa Caballero)** de *Usamu Tezuka* publicada en 1953. Sin embargo en 1972, durante el nacimiento del movimiento de liberación femenina, nace **Berusaiyu no Bara (La Rosa de**

Versailles) de *Ryoko Ikeda*. Primera obra dirigida al público femenino, creada por una autora. Las *mangakas* (artistas creadoras de manga) consideran a *Berusaiyu no Bara* como el primer *shojo* en forma.

Dentro del movimiento estudiantil japonés las mujeres eran tratadas como seres subordinados a sus compañeros de movimiento y por parte del gobierno. No se tomaban acciones para combatir la opresión y discriminación que se originó hacia ellas. Estas fueron las razones por las cuales nació el movimiento de liberación femenina. En agosto de 1970 se publica un folleto mimeografiado que dio origen ideológico al movimiento feminista japonés, se trata del ensayo *Liberarse de ser la taza del excusado* escrito por *Tanaka Mitsu*. El título nos parece agresivo; sin embargo, debemos ceder la palabra a la socióloga japonesa **Ueno Chidzuko**, para comprender la postura y la naturaleza de este escrito:

Liberarse de ser la taza del excusado, escrito por *Mitsu Tanaka* en agosto de 1970, es un manifiesto del movimiento *Ribu* en su época más temprana, expresado de viva voz por una mujer japonesa y que aún ahora no pierde su fuerza (...) La taza del excusado (*bendyo*) es una expresión despectiva para referirse a la mujer como objeto sexual. La expresión en jerga “excusado público” (*kooshuu bendyo*) se usaba para designar a las mujeres que “consolaban” a los soldados durante la guerra. También entre los estudiantes activistas de la nueva izquierda, abiertamente circulaba como palabra discriminatoria para aludir a “las mujeres que se acuestan con todos”. (...) Lo que *Tanaka* trató de decir con esta expresión punzante “Liberarse de ser la taza del excusado”, era la búsqueda para recuperar la totalidad de la mujer, incluyendo el sexo, quien había sido dividida en dos categorías ama de casa o prostituta ³²

Al movimiento de liberación femenina se le llamó: “Movimiento *“Lib”* o *“Ribu”*. Movimiento *Lib* es una expresión importada de Estados Unidos, sin embargo, su pensamiento y lo que enfatiza provienen del pensamiento japonés.

Las bases del movimiento *Ribu* son más o menos las siguientes: El movimiento aspiraba a

³² Meza, *Voces de las mujeres japonesas* p. 146.

la liberación femenina mediante la búsqueda del yo de la mujer, sin apearse a los criterios masculinos y sin procurar la apreciación de los hombres.

La liberación femenina en el Occidente se había concebido tomando como modelo al hombre. De esta forma, al igualarse a los criterios masculinos, obtienen una valoración igual a estos. Pero el movimiento rechazó desde sus principios esta forma de pensar.

Yumiko Ejara explica que para el *Ribu* “el objetivo de la liberación femenina no era para ser ‘como los hombres’. Aspiraba a la autonomía del ser humano centrada en ‘la liberación femenina’, es decir, a una transformación total de la sociedad mediante la lógica femenina”³³.

Desafió, por primera vez, la ilusión materna de la sociedad japonesa. La idea de ser madre ha existido de una manera extensa y profunda no sólo entre los hombres sino también entre las mujeres. Los movimientos feministas japoneses anteriores se cimentaban sobre el papel materno. Sin embargo, reveló que esta idea únicamente valoraba a la mujer como madre y que al negar el valor de la que no lo es, dividía a las mujeres, negaba el yo femenino y le impedía vivir como una existencia total poseedora de alma, cuerpo y deseos. Sin embargo no negaba la maternidad. Lo que el movimiento rechazaba era la ilusión impuesta por la sociedad.

El movimiento por primera vez trató el problema del sexo y del cuerpo. El sexo y el cuerpo femenino sólo existían para el hombre. Estos temas eran prohibidos para las mujeres. Para que una mujer tuviera una existencia total con personalidad propia, debía recuperar su cuerpo y la subjetividad en el aspecto sexual. Lo cual constituyó todo un pensamiento revolucionario.

El *Ribu* criticó la lógica masculina que prevalecía hasta entonces. Aspiraba a una transformación de la sociedad y la liberación del género humano a través de la lógica femenina. Sin embargo, aún ahora no se sabe exactamente a qué se refiere esa razón femenina, incluso entre las integrantes e investigadoras del movimiento feminista japonés.

³³ Meza. *Op. cit.* p. 148

En el **Ribu** posiblemente encontramos las bases del *shojo* (historias para mujeres) y del personaje más enigmático del manga.

La Rosa de Versailles: Dame el poder para revolucionar al mundo

En 1972 **Oscar** apareció en las hojas de la revista cambiando para siempre la forma en que se contarían las historias de y para mujeres, es con **La Rosa de Versailles** donde el *shojo* tomaría forma. Una joven estudiante de filosofía, *Ryoko Ikeda*, plantea en esta obra un sencillo razonamiento *una rosa es una rosa y no un clavel*.

Ubicada en la Francia pre-revolucionaria y revolucionaria, cuenta la historia de *Óscar François*, una niña que fue criada como un varón por su padre, el general *Jarjays*, quien anhelaba tener un hijo y el destino no se lo dio. *Óscar* creció en el ambiente de la nobleza, educada en las artes de la guerra y el protocolo, creyó ser un chico durante mucho tiempo. La fecha de su nacimiento fue muy significativa, ya que en ella, también vino al mundo *Maria Antonieta*, hija de la Emperatriz de Austria, quien más tarde reinaría en Francia junto con Luis XVI hasta el crepúsculo de la Revolución Francesa.

Ikeda sitúa la historia precisamente durante Revolución Francesa, recordaría los tres principios que la harían importante: Igualdad, fraternidad y solidaridad, principios que también buscaba el movimiento **Ribu**.

Otro aspecto digno de realce es la aparición de un actor oculto, es decir, una mujer que se *disfraza* de hombre y vive como tal. Este personaje es tremendamente común y muy utilizado en el animé y manga. Lo cual no quiere decir que sea exclusivo de éstos. Pero la pregunta tal vez sea ¿Por qué recurrir a este personaje en una historia dirigida a un público femenino? La respuesta es simple, las mujeres en cierta parte de su vida viven una realidad vista según las reglas y las normas masculinas, pero existen ocasiones, la mayoría situaciones coyunturales, en que las mujeres buscan una identidad más parecida a su realidad.

Óscar descubre que es mujer porque se enamora del amante de *Maria Antonieta*, *Hans Axel*

Von Fersen. Es aquí donde empieza a cuestionar los matrimonios arreglados. Por otro lado, comienza a jugar con su *doble* personalidad, al disfrazarse por las noches de mujer y recorrer los grandes bailes en busca de aquel que ama.

Ikeda ocupa el recurso de *Cenicienta* para mostrar la doble vida de *Óscar*, quien por los días era Comandante de las Fuerzas Imperiales y por las noches, una hermosísima mujer. Para este momento, la Revolución iniciaba y el criado de *Óscar* vivía también una doble vida: por un lado se encargaba de los establos en la casa de *Óscar* y por el otro, defendía al pueblo bajo la identidad del *Caballero Negro*, *Óscar* defendía a la nobleza y *André*, su mejor amigo y *lacayo*, al pueblo.

El no poder seguir negando su feminidad aunado a la decisión de su padre de casarla con un señor muy encumbrado, hace que *Óscar* enfrente a su progenitor, quien ante la negativa del enlace la expulsa de la casa paterna. Este suceso la hace reflexionar y finalmente se une a la Revolución Francesa como capitana, donde muere tras mostrar su gran valía como guerrera en la toma de Bastilla. La escena final es interesante, *Óscar* cae abatida por el fuego de una metralla, un grupo de mujeres rodean su cuerpo, y una de ellas, tras tomar su fusil, grita “*gracias Óscar por darnos revolución*”.

A partir de *La Rosa de Versalles*, el *shojo* intentará buscar una identidad femenina. *Ikeda* incita a las lectoras a la acción, a integrarse como parte activa de la sociedad fuera de sus casas.

Candy-Candy: una ida y una vuelta

Candy Candy fue escrita por *Kyoko Mizuki* y dibujada por *Yumiko Igarashi* en 1974. La serie se publicó semanalmente por la editorial *Kodansha* desde 1975 hasta 1982. El manga consta de nueve volúmenes y la serie de animé de 115 episodios que fueron difundidos del 1 de octubre de 1976 al 2 de febrero de 1979 en Japón y los cuales han sido transmitidos en varios países.

La historia se desarrolla en Inglaterra, antes, durante y después de la Primera Guerra Mundial. Narra la vida de Candice White, una niña huérfana que es abandonada en el

Hogar de Pony, un orfanato manejado por monjas. **Candy** es adoptada por la familia *Leagan*, clan cercano a la nobleza inglesa, para servir como empleada doméstica. Tal vez en nuestra sociedad no tenga mucho sentido, pero para el Japón medieval era una actitud muy común comprar o adoptar a un niño, quien ocupaba el lugar más bajo dentro de la jerarquía de la casa y se convertía en el sirviente de los de jerarquía mayor.

La existencia de **Candy** es dura, tratada casi como una esclava y teniendo en puerta la naciente guerra, su situación es tan deplorable que otra familia más encumbrada, decide adoptarla dándole un giro a su vida. Roza levemente la felicidad cuando conoce a su primer amor, el Príncipe de las Rosas, quien al morir incrementa su sufrimiento. Ingres a un internado de señoritas, donde aprenderá sofisticación y refinamiento para desarrollar a la perfección su vida como esposa de un *gran señor*. Expulsada del colegio por mal comportamiento, es enviada a México.

Estalla la Primera Guerra Mundial y sus amigos varones son reclutados. En sus cartas le describen el horror de su situación. Ella se enrola como enfermera y llega al campo de batalla donde trabaja para la Cruz Roja, viviendo en carne propia la crudeza, devastación y desolación que trae consigo la guerra.

Al término de ésta, se ofrece para cuidar a un paciente que no recuerda nada sobre su pasado. Resulta que este enfermo es la cabeza de la familia que la adoptó y se presenta la oportunidad de casarse con un verdadero príncipe, el cual rechaza regresando al Hogar de Pony, su punto de partida. **Candy Candy** otorga un destino distinto, alternativo al público femenino. Las mujeres no necesariamente encuentran la realización dentro del matrimonio: **Candy** decide tomar otro camino.

En Italia provocó una gran decepción este final tan tajante y por su cuenta la editorial continuó publicando la historieta, contratando dibujantes locales con trazos similares al original y prolongando la trama de esta historia, que por ende no es “oficial” al no estar escrita ni avalada por su autora original.

En México fue transmitida allá por 1987 en ese tiempo también pasaban **Mazinger Z**, **Voltron**, **Robotech** y los **Transformers** por la televisión y 10 años después se retransmite

en 1997 en una barra de caricaturas junto con *Caballeros del Zodiaco*, *Aventuras de Fly* y los *Supercampeones*.

Estas son solamente tres de las obras llamadas *shojo*, es decir, que cuentan historias sobre mujeres y para mujeres. Existe *shojo* para niñas, adolescentes y mujeres adultas. Pero son justamente las expuestas, las que darían forma al género que tiene como objetivo la búsqueda de una identidad femenina.

Durante los años setenta Japón intenta encontrarse de entre los escombros de la guerra que aún golpea. El mundo femenino se tambalea y necesita adaptarse a una nueva realidad en donde las mujeres se formen un destino distinto.

Del hombre que quería tener un cuerpo de robot y la robot que tenía un alma

En 1979, después del fracaso del movimiento estudiantil, el Manga vive lo que se conoce como el boom. Las historias ya son exportadas principalmente a Europa y América Latina, pasarían 10 años para que entraran al mercado estadounidense, y se convertiría en una empresa muy lucrativa.

Es en esta época, cuando nace el género del Mecha o *Mech (mechanical)* y se retoma el género *cyberpunk*, los *mangakas* (creadores) dirigen sus críticas a la creciente tecnología japonesa, planteando el peligro de la pérdida de la humanidad tras el uso de la misma. Debemos recordar que Japón se dedica exclusivamente al desarrollo desmedido de tecnología.

El Tren Galáctico

La obra que daría origen al mecha es *Ginga Tetsudo 999/ Galaxy Express (Tren Galáctico)* de *Leiji Matsumoto* en 1979. Esta obra plantea el problema de la deshumanización de la sociedad y el predominio de la tecnología. La historia es la siguiente: en el futuro, la humanidad ha hecho posible los viajes espaciales. Para aquellos que disponen de bastante dinero, es posible viajar en el *Tren Galáctico* desde la estación *Megalópolis*, en la Tierra, a toda galaxia conocida. *Tetsuro Hoshino* quiere abordar el expreso para viajar a

Andrómeda y adquirir un cuerpo mecánico. Con este nuevo cuerpo, él espera tomar venganza contra *Count Mecha*, quien cazó y mató a su madre para exhibirla como trofeo.

Tetsuro finalmente consigue un boleto para el *Tren Galáctico* con la ayuda de una extraña mujer llama *Maetel*. Juntos visitan distintos planetas antes de llegar a *Andrómeda*. La primera parada es en *Titán*, una luna de Júpiter. Esta luna tiene como única ley que cualquiera puede hacer lo que quiera. Este lugar es gobernado por la anarquía y las máquinas realizan cruentas cacerías humanas. *Tetsuro* rescata a *Maetel* del rey de los piratas, Antares. Cabe señalar que la mayoría de las víctimas de los cazadores de humanos son las madres, por esta razón, Antares y sus piratas, se encargan de proteger a decenas de niños huérfanos. Resulta interesante este hecho, ya que vemos un *Garfio* proteger a los *niños perdidos*. Antares le dice a *Tetsuro* que la única persona que sabe en donde se encuentra el *Count Mecha* es la pirata espacial *Emeraldas*.

La segunda parada es en Plutón. Los cuerpos de aquellos que han adquirido un organismo mecánico son almacenados aquí. *Tetsuro* conoce a *Shadow*, la encargada de resguardar las “tumbas”, quien decide quedarse en ese congelado planeta para vivir cerca del que fuera su cuerpo mortal. De vuelta al tren, *Tetsuro* conoce a *Claire*, una mujer que tiene un hermoso cuerpo de cristal. *Claire* trabaja como mesera en el tren con el fin de juntar el dinero suficiente para comprar su cuerpo mortal.

En su travesía para llegar a la tercera parada, el *Tren Galáctico* es tomado preso por *Emeraldas*, una infame pirata. *Tetsuro* se arma de valor y la enfrenta. Impactada por su determinación, le señala que *Count Mecha* se encuentra en la *Encrucijada de los Comerciantes* en el planeta *Heavy Melder*.

Tetsuro encuentra al *Count Mecha* y junto a *Antares* logra vencerlo, dándole sepultura junto al cuerpo de su madre. *Tetsuro* reflexiona y no desea tener un organismo metálico, pues al renunciar al cuerpo mortal, la humanidad se pierde. Pero al llegar a *Andrómeda* le espera una sorpresa. *Maetel* es la princesa del mundo mecánico y *Tetsuro*, al demostrar su fuerza y valor, será convertido en un componente mecánico. Es apresado y llevado ante la reina para ser convertido en una máquina. *Maetel* duda, pues en su cuerpo clonado crece

una sensación extraña. *Maetel* se ha enamorado de *Tetsuro* y de esta forma recupera su humanidad perdida. El amor en el Manga jugará un papel preponderante, se considera a este sentimiento como una expresión del alma humana. Este discurso que advierte sobre el peligro de perder la humanidad gracias a la sobreexplotación de la tecnología, se repetirá en obras de ciencia ficción, clonación y uso desmedido de la web.

El mundo mecanizado del cyberpunk

El *cyberpunk* es una corriente que se desarrolló en los años ochenta dentro de la literatura de ciencia ficción, pero se trasladaría posteriormente a las artes plásticas y el Manga no sería la excepción.

El *cyberpunk* se caracteriza por utilizar elementos de la novela policíaca, la novela negra y la prosa posmoderna. Describe el lado oculto y nihilista de la sociedad digital que empezó a evolucionar en las dos últimas décadas del siglo XIX. A los mundos distópicos de *cyberpunk* son las antítesis de las visiones utópicas de la ciencia ficción de mediados del siglo XX, ejemplificadas en el mundo de *Akira* y *Ghost In de Shell*.

Buena parte de la acción ocurre *en línea*, en el ciberespacio, donde la frontera entre lo real y lo virtual se difumina. Una característica típica (aunque no universal) del género es la conexión directa entre el cerebro humano y los sistemas informáticos. Además suelen aparecer Inteligencias Artificiales (entes cibernéticos pensantes), en ocasiones con oscuros designios o abiertamente rebeldes.

El mundo *cyberpunk* es un lugar oscuro y siniestro en que redes de ordenadores dominan todos los aspectos de la vida. Corporaciones multinacionales gigantes han sustituido a los gobiernos como centros de poder. La batalla del marginado alienado contra un sistema totalitario es un tema común en la ciencia ficción; sin embargo, en la ciencia ficción convencional, estos sistemas suelen ser estériles, planificados y controlados por el estado. En el *cyberpunk*, por el contrario, se nos muestran *corporatocracias* invulnerables.

Akira: la violencia y la guerra

Katsuhiko Otomo es uno de los *mangakas* más polémico, la idea de que el Manga y el animé es violento se refieren en mayor medida al trabajo de este autor. **Akira** es su trabajo más reconocido y más criticado. Es una de las pocas obras que se conocieron en el mundo antes de ser vista en Japón. Tendrían que pasar 10 años para que pudiera ser exhibida. El gobierno argumentaba que *nadie* estaba interesado en verla.

Este *mangaka* muestra la crudeza de la guerra sin adornos, ni metáforas. La violencia de su obra es brutal y el mensaje es directo: la guerra es horrenda, no importa quien gane o quien pierda. Es uno de los grandes maestros del *manga* fantástico. He aquí una entrevista realizada hace dos años a este esquivo y ermitaño creador:

Otomo comenzó su carrera en octubre de 1973 con la obra ***A gun report*** publicada en la revista ***Accion***. Esta obra era una adaptación de la novela de Mateo Falcone, ***Prosper Meinee***. Cuenta la historia de un muchacho de 19 años, llamado Córcega, que acepta un soborno para ocultar a un contrabandista herido. El joven traiciona al ladrón acusándolo con su tío, que es un policía. **Otomo** explora una amplia gama de temas y géneros, incluyendo historias de guerra con un contexto social muy marcado.

En 1974 publica su primera novela seria ***Vals de Boogie Woogie***, una serie de historias cortas que describen la vida en Neo Tokio, una ciudad llena de drogas, sexo y rock.

Después de visitar Nueva York, publica ***Nipón Sayonara***, una crónica sobre la vida de un profesor japonés de artes marciales que vive en *Manhattan*. ***Fireball***, es su primer acercamiento a la ciencia ficción. Explora el mundo controlado por las máquinas.

“Empecé a escribir y dibujar en plena guerra fría, y eso era lo que reflejaba. Esa tensión mundial ha disminuido, pero el mundo sigue siendo un lugar difícil. La realidad es violenta. Es lo que hay. Y yo simplemente hago el tipo de manga o de película que a mí me gustaría ver. No me planteo educar a nadie ni acepto ninguna responsabilidad. Hago lo que hago y ya. De todas maneras, creo que el conjunto de mi obra muestra que la violencia es algo negativo, pero no porque yo me haya propuesto comunicar ese mensaje. Lo que intento es

contar historias apasionantes y divertidas”, explica el controvertido mangaka, **Katsuhiro Otomo**.

En 1995 publica su célebre obra del *cyberpunk*, *Akira*. “*Akira* fue un encargo de la editorial *Kodansha* para su revista *Young Kodansha*. De ellos recibí las líneas maestras: crear un héroe adolescente, que no fuera ni niño ni adulto, supongo que para conectar con el público de todas las edades. Al principio, nos planteamos un manga de doscientas páginas, pero tuvo tanto éxito que pronto sobrepasó las dos mil páginas”.

“*Akira* es una historia sobre el fin de la amistad, sobre dos amigos que dejan de serlo. Pero también es cierto que no me quise limitar a una especie de gesta caballeresca de buenos y malos y una princesa cautiva. La idea es más compleja, con muchos personajes entrelazados y en ese sentido sí que refleja a la sociedad actual”.

“Una vez acabada la era del enfrentamiento ideológico entre el capitalismo y comunismo, nos enfrentamos a las grandes diferencias económicas. Conseguir la paz no es sólo una cuestión de amor. Hay que tener en cuenta la economía, la política, la religión... No se puede salvar al mundo sólo con amor.”

“¿Qué puede hacer una persona para conseguir un mundo mejor? No lo sé.”³⁴

El fantasma en la armadura

Ghost in the Shell fue escrita por *Masamune Shirow* en 1996. Ambientada en el siglo XXI, se devela en una primera lectura como un *thriller* futurista de espionaje, al narrar las peripecias de *Motoko Kusanagi*, la mayor a cargo de las operaciones encubiertas de la *Sección 9* que se especializa en enfrentar crímenes tecnológicos. La misma *Kusanagi* es prácticamente una máquina, un cerebro humano en un cuerpo artificial, capaz de realizar hazañas sobrehumanas.

El tema principal del manga es la persecución de un criminal de los medios electrónicos,

³⁴ Entrevista realizada a Katsuhiro Otomo por la revista **Japanmanía y Man**

conocido como el *Puppet Master* y cuya identidad se desconoce. El *Puppet Master* ha cometido varios crímenes a través del *ghost hacking*, que consiste en irrumpir y tomar control de la mente de un ser humano. Al develar el misterio del *Puppet Master*, los agentes de la Sección 9 comprenden que no se trata de un criminal común y corriente, sino de un proyecto de inteligencia artificial autónoma que pertenece al gobierno, el mismo gobierno al que la Sección 9 presta servicios y se ha fugado a la espera de un cuerpo de verdad y una identidad humana. Si bien en principio *Kusanagi* se muestra escéptica, finalmente cede para que el *Puppet Master* se una a su conciencia y comparta su cuerpo, lo que hace con la intención de sacar a relucir aún más dudas acerca de la naturaleza de la identidad humana, en un mundo donde la conciencia humana ya no es algo tan particular.

El Manga tiene una gran cantidad de notas al pie de página y comentarios del propio *Shirow*, tanto del contexto socio-tecnológico como político de la obra. Es precisamente con esta obra que el Manga se abre paso en el mercado de Estados Unidos ayudado por la muerte de Superman.

2.4 De Japón para el mundo

La industria de contenido, que engloba al Manga, animé y video juegos representa la mayor fuente ingresos para Japón. *Honda, Sony, Toyota, Panasonic, Nissan* son desplazadas por *Gibli, Pionner, Bandai, Flower Comic, Hello Kitty, Asuka, Nintendo, etc.*

Según al Ministerio de Economía, Comercial e Industria (METI) de Japón, seis de cada diez animaciones que se consumen en el mundo son japonesas. Las ventas de películas, videos y producciones de animación le retribuyeron a Japón 186 billones de yenes³⁵ en 2001. Solamente por la venta de licencias y franquicias, de la industria de “contenido”, se genera dos trillones de yenes al año. La *supuesta industria del contenido*, que incluye el Manga, animé y la industria del video juego, como base de la economía de exportación japonesa.

³⁵ Moneda japonesa, la cotización al día 26 marzo es de 0.0934 por peso a la venta

“Los japoneses nos hemos dado cuenta que la industria de la cultura es la más rentable. Hemos dejado de vivir de las utilidades que genera la industria automotriz o electrónica. La cultura nos genera casi el 40% del producto interno bruto”, explica el embajador de Japón en México, Mutsuyoshi Nishimura.

El Manga, animé y los video juegos representan el 10% del mercado de entretenimiento japonés, o el 30% si incluimos los productos alternos, que incluyen videos, juguetes, publicaciones, guiones y productos de la internet.

La industria del entretenimiento el bazo fuerte de Japón

El mercado japonés de los media que incluyen películas, videos, programas de televisión, música, internet, publicaciones (manga, revistas especializadas, etc.), periódicos, radio y video juegos, está valorado en 100 trillones de yenes al año, según estimaciones del Ministerio de Economía de Japón durante el 2003. Dentro de este mercado se encuentra el Manga y sus derivaciones, como el animé y los juegos de video, que representa más o menos 34 trillones de yenes al año. La venta de licencias de comercialización de manga recaudó aproximadamente en 10 trillones de yenes, el animé (basados en el manga) 10 trillones y los video juegos (basados en el animé) 14 trillones, solamente en Japón³⁶.

Abarcando los productos alternos, el Manga (incluyendo libros de arte y revistas especializadas) genera 530 trillones de yenes, el animé (programas de televisión, películas y ediciones especiales) 250 trillones y los video juegos (software) 410 trillones³⁷.

Las revistas de Manga representan al año el 31% del total del mercado de revistas (3.286 billones de unidades) y el Manga el 69% (748.7 millones de publicaciones). Existen 277 revistas de Manga, dos de las más vendidas son *Shonen Magazine* y *Shonen Jump* con un tiraje de 3.5 millones de copias semanales³⁸.

³⁶ Hamano, Yasuki. *Expresión Business, Tokio University Press*. 2003

³⁷ Acorde con los reportes del **Ministerio de Economía de Japón**, 2003

³⁸ Acorde con los reportes de La **Asociación de publicaciones y Corporaciones Periodísticas de Japón**, durante el 2002

La industria en el mundo

La exportación de medias japoneses al mundo le generó a este país 300 billones de dólares en 2001. El 60% de las animaciones que se exhiben en el mundo son niponas. En 2001, Japón lanzó al mercado 184.8 millones de títulos de video juegos y software. De este total el 39% se consumió en Japón, el 37% en Norteamérica y el 20% en Europa. El total de exportación se valúa en 253.2 trillones de yenes contra 3 trillones del mercado interno. En contraste las publicaciones sólo generaron 17.6 billones de yenes y en importaciones 55.6 billones.³⁹ El éxito mundial del *Viaje de Chihiro* generó una ganancia de 270 millones de dólares en las salas de cine y en venta de videos 345 millones de dólares.

El ejemplo de cuán exitosa resulta para Japón esta industria en el mundo es *Pokémon* (Pocket Monsters), que empezó como un video juego de *Nintendo* y subsecuentemente se convirtió en una serie de televisión y películas. Solamente las tres películas de *Pokémon* captaron en el mundo 38 billones de yenes. Incluyendo todos los productos, se estima que alcanzó a nivel mundial 3 trillones de yenes. El éxito obtenido por esta marca recae en una estrategia de venta que incluyó los tres sectores de mayor demanda japoneses, el de los videojuegos, el del manga y animé; y el de juguetes. Esta triada es justamente lo que ha hecho al mercado oriental poderoso: Consumo de producto, servicio y marca que se ha logrado posicionar en todos los mercados del mundo.

La muerte de la industria

Pokémon generó 3 trillones de yenes que se quedaron en manos de los comercializadores; en contraste, un animador de un pequeño estudio en Tokio, ganó sólo 50, 000 yenes al mes.

Gracias al éxito económico de la industria del animé y el manga, países como Corea del Sur, India y China, han creado grandes empresas de maquila. En éstas se producen mayor número de celdas (de las cuales están hechas las animaciones) en menor tiempo y más baratas que las pequeñas empresas animadoras japonesas. Lo que causa la quiebra de aquellas que no pueden competir con la mano de obra barata extranjera.

³⁹ Acorde con el reporte del **Ministerio de economía de Japón** , 2003

Existen cerca de 440 compañías de producción de animé en Japón, cerca del 70% son pequeñas empresas que dan empleo a cerca de 30 personas, según estimaciones. Tales compañías reciben alrededor 10 millones de Yenes por un solo trabajo. Esta cantidad no cubre ni siquiera los costos de producción.

El dinero que se obtiene de los derechos de difusión se reparte entre las cadenas de televisión, los editores y las grandes compañías productoras. Por lo tanto las ganancias generadas de las ventas del producto nunca llegan a los animadores de las compañías subcontratistas.

Los bajos salarios llevan a los jóvenes empresarios a la quiebra. La maquila de celdas que se hace en Corea del Sur, India y China, está haciendo que Japón pierda su mayor industria. “A menos de que se haga algo, la industria del Manga y animé estará arruinada a corto plazo”, declara el Presidente de *Producción de Oh Company*, Koichi Murata. “Cada vez los distribuidores se vuelven más ricos, mientras que la industria interna está perdiendo trabajos por la mano de obra barata que se ofrece en el extranjero”.

El Manga durante los años sesenta, y setenta, explora con imaginación la vida marginal japonesa. A través de sus páginas han fluido los extremos, las expresiones individualistas e incontrolables como la euforia, el deseo, la desilusión, el anhelo, la fatiga, la aspiración, la depresión, la soledad, la locura, la banalidad, y la sátira. Todo este conjunto de sentimientos son lo que caracterizará al humor japonés de posguerra.

Durante la década de los 70 el Manga adquirió un carácter radicalmente político y de contra cultura. Ya durante el final de los años setenta y principio de los ochenta el Manga se convirtió en un producto de consumo y empezó a ser exportado. En la década de los 90, el tiempo de florecimiento del Manga se acabó justo con la entrada de los videojuegos, las computadoras y la Internet. Los viejos consumidores de Manga eran ya muy pocos y las nuevas generaciones no encontraban ningún atractivo en las historias. Pero justo en esa época el Manga salió al mundo y es ahí en donde encuentra una nueva razón de ser.

3. El dojinshi, Manga Amateur

3.1 Un movimiento llamado dojinshi

El Manga amateur es un movimiento espontáneo y fantástico, creado por una gran parte de la juventud japonesa; así como, una de las más importantes e invisibles expresiones de la cultura nipona.

Este Manga dojinshi o amateur, se encuentra justo entre el Manga de izquierda, y el Manga adulto, porque por un lado es disidente al Manga políticamente correcto pero no tiene carácter ideológico. Es hecho por jóvenes mangakas y se caracteriza por explorar casi exclusivamente el tema de sexualidad, haciéndose acreedores sus géneros (el yaoi, el aniparo y el Lolicom) a la censura por parte del gobierno japonés.

Desde finales de los años ochenta, hasta nuestra época, este manga le ganó terreno al Manga político y al manga cultural, convirtiéndose en el manga de consumo por excelencia dentro y fuera de Japón.

En 1992 el Manga Amateur alcanzó gran auge en Japón, logrando reunir a más de un millón de jóvenes en la Convención de Manga Amateur en Tokio. La mayoría de los mangakas amateur eran mujeres de clase obrera y el tema que desarrollaban era el de romance homosexual. El Manga Amateur logró convertirse en un movimiento puramente juvenil.

La característica principal de este movimiento es que los autores y los lectores de este tipo de manga, son jóvenes de entre 14 a 20 años. Este movimiento está hecho por y para jóvenes, y obviamente, los artistas no cuentan con apoyo editorial ni patrocinadores. La edición, producción y distribución corre por cuenta de los mangakas. Los costos son cubiertos por los autores y en ocasiones, tienen trabajos de medio tiempo para poder seguir subsidiando su manga.

Estas pequeñas ediciones se distribuyen dentro de los clubes de manga⁴⁰, convenciones de manga y pequeños estantes colocados al lado de puestos de revistas especializadas en

⁴⁰ **Clubes de manga**, son asociaciones de mangakas que editan manga amateur.

Manga Amateur.

Durante de los años ochenta, aparentemente el Manga Amateur tenía una gran libertad, ya que las asociaciones gubernamentales como la Unidad de la Política de la Juventud (Seishonen Taisaku Honbu) que se estableció precisamente para controlar y detectar las publicaciones tendenciosas editadas por jóvenes de izquierda, no mostraron interés en el Manga Amateur.

Pero ya en 1989, este movimiento llamó profundamente la atención de los medios de comunicación y el gobierno censuró al Manga Amateur por no corresponder a la política cultural del país. Los mangakas amateurs fueron tachados de “antisociales”; de esta forma nacieron los “otakus”.

Los artistas amateurs de Manga, denominados otaku, fueron tachados de *peligrosos para el bienestar social* y eran el centro de sentidos debates internos sobre el estado de la sociedad japonesa. El otaku o fanático del Manga, se convirtió en símbolo de la juventud nipona durante la década de los 90.

El yaoi, el aniparo y el Lolicom

El Manga Amateur tiene un diseño muy distinto al Manga comercial, en el sentido que el Manga comercial tiende a ser visual y narrativamente más realista y menos fantasioso. En contraparte, el Manga Amateur se acerca más visualmente al Manga tradicional fantasioso, mágico y terrorífico. El Manga Amateur ha creado sus propios géneros, conocidos precisamente como géneros *dojinshi*.

En la década de los 80, los artistas *dojinshi* comenzaron a producir no sólo obras originales, sino también parodias de personajes de mangas comerciales publicados. A menudo se alteraba radicalmente la obra original con el fin de hacer una dura crítica de la moral expuesta en la obra original. La primera serie comercial de manga parodiada por los artistas amateurs, en la primera década de los 80, fue *La Nave Espacial Yamato* (Uchusenkan Yamato).

La parodia en principio se basó en el animé y fue llamada aniparo (conjunción de las palabras animación y parodia), y llegó a ser el género *dojinshi* más popular durante los años ochenta. En este mismo periodo surgió el cosplay (fusión de las palabras inglesas cost-play, que literalmente significa juego de disfraces), era una especie de parodia animada, es decir, las personas se disfrazaban de su personaje favorito del animé o del manga comercial y, en las convenciones, actuaban escenas completas de la obra, ya sea en favor o en contra de esta.

Los artistas de *dojinshi* llamaron a su estilo de manga, que incluía a la parodia y a las obras originales, *yaoi*. Esta palabra es un anagrama de tres sílabas, ya-o-i, derivada de la frase “yama nashi, ochi nashi, imi nashi”, que literalmente significa “sin estructura, sin argumento y sin significado”, es decir, sin estructura narrativa, característica general del Manga Amateur. El tema central de las historias *yaoi* son las emociones y los sentimientos.

Yaoi se caracteriza, principalmente, por tratar el tema del romance entre hombres, es decir, por ser un género que explora las historias eróticas homosexuales masculinas. Por lo general los personajes masculinos son adolescentes con apariencia europea o jóvenes musculosos con cabello largo y facciones femeninas y sus compañeros tienen cuerpos femeninos pero con genitales masculinos.

Al manga femenino con historias de relaciones homosexuales masculinas se llaman *june mono* (anteriormente las revistas para mujeres se editaban en junio), mientras que las historias de amor entre hombres jóvenes se les llama *bishonen-ai* (amor entre seres hermosos). Las consumidoras de este género opinan que aunque biológicamente los personajes son hombres, en esencia representa un tipo ideal, combinación entre cualidades masculinas enriquecidas con cualidades femeninas.

A finales de los años ochenta nació otro género de Manga Amateur, el *Lolicom*. El término *Lolicom* (proviene de la conjunción de las palabras Lolita y complex). Este género presenta, por lo general, a una heroína voluptuosa con ojos grandes y cuerpo de niña, escasamente vestida, con un traje que es una cruz entre un bikini de los años setenta y una armadura espacial. Ella es hermosa, arrojada y lista. Este manga tuvo gran aceptación entre el público masculino.

A pesar de las notables diferencias entre los tipos de género creado y leído entre hombres y mujeres, ambos presentan una gran preocupación por la sexualidad. Los géneros del Manga amateur exploran temas como estereotipos establecidos de género y las formas aceptadas de sexualidad.

Los géneros como *Yaoi*, *june mono*, la *parodia* y *Lolicom* expresan la frustración que experimentan las nuevas generaciones, al no saber cómo relacionarse con el sexo opuesto. Es decir, existe una clara división entre las expectativas de vida de los hombres y las mujeres japonesas.

Las mujeres japonesas no están dispuestas a aceptar relaciones en donde tengan que subyugarse a los hombres y por otro lado, los hombres persisten en su comportamiento machista⁴¹. Los hombres japoneses que no están de acuerdo con este comportamiento masculino, buscan en el Manga Amateur femenino una forma para poder relacionarse con las mujeres.

En opinión de la investigadora y analista experta en Japón de la Universidad de Yale, Sharon Kinsella, el tema de las Lolitas en el Manga, escritos por y para los hombres, expresan el resentimiento que ciertos grupos de hombres sienten contra las mujeres. Aunque el comportamiento machista en Japón se considera sobrepasado, muchos jóvenes no han aceptado aún el nuevo papel que la mujer japonesa tiene en la sociedad. Estos hombres, confundidos por su incapacidad para relacionarse con las mujeres, fantasean que los personajes insubordinados e incontrolables que representan el papel de la mujer japonesa en la sociedad, son controlados, desarmados y subordinados al poder masculino.

Desde esta perspectiva, la obsesión por las Lolitas y el acercamiento a los temas del Manga femenino, reflejan el interés del hombre japonés por acercarse al mundo femenino y de esta forma, poder orientar sus relaciones interpersonales con este ser completamente desconocido. Un ser que les causa lo mismo temor que deseo.

⁴¹ A menudo en el manga amateur se ridiculizan estos comportamientos machistas presentando hombres rechazados por mujeres que se consuelan leyendo yaoi

Mangakas amateur

A mediados de la década de los 70, cuando la Comiket (Comic Market, institución encargada de ofertar Manga Amateur) era apenas un reunión informal cultural, surgió una de las más importantes camadas de mangakas *dojinshi* que se convertirían posteriormente en profesionales del manga: Ishii Hisaichi, Saimon Fumi, Sabe Anoma, Kono Moji, Takahashi Hakkai y Takahashi Rumiko, quienes como mangakas de *dojinshi* distribuyeron su obra gracias a la Comic Market.

El mercado para los mangakas amateurs creció enormemente en la década de los 80, y tuvieron una gran distribución, tanto, que muchos de los más célebres y reconocidos autores de manga actuales empezaron su carrera precisamente como *dojinshi*. En aquella época no existía la carrera de mangaka profesional, es decir, estudiar una carrera de mangaka como ahora. Entonces todos eran autores que habían aprendido el oficio en forma autodidacta.

El movimiento amateur alcanzó su mayor nivel durante los años de 1990 a 1992, cuando el Comiket alcanzó una asistencia de más de un millón de artistas *dojinshi*. Las convenciones son las reuniones públicas masivas más grandes de Japón.

La mayoría de los artistas y consumidores de Manga Amateur se encuentran en un rango de edad entre los 16 y los 30 años. Para el sociólogo japonés, Yonezawa Yoshiro, crítico acérrimo del Manga Amateur, éstos son en su mayoría jóvenes de bajos ingresos, que viven en los suburbios, con bajo rendimiento escolar o en su mayoría, sin estudios universitarios. Sin embargo, cabe mencionar que la mayoría de los japoneses no tienen acceso a la educación superior. Hacen carreras cortas. El Manga Amateur es uno de los pocos espacios de expresión para los jóvenes que no son controlados por las clases privilegiadas.

La inmensa proliferación del *dojinshi* permitió que la juventud japonesa comenzara a producir manga como una fuente alternativa de trabajo. Sin embargo, no todos los artistas amateur se convirtieron en profesionales del Manga. Por esta razón el comité organizador de la Comiket creó un periódico en donde promovían a los creadores de Manga Amateur.

En este periódico, el *Comiket Origin*, se presentaban a los 20 mejores artistas, con el fin de introducir su obra en el mercado y poder conseguir algún tipo de financiamiento, o en su caso, atraer el interés de las grandes editoras de manga profesional.

La Comiket fue una inesperada puerta de entrada para el Manga femenino. Aunque el diseño de Tezuka Osamu tuvo gran aceptación entre el público femenino, existieron pocas creadoras de Manga en 1970⁴².

El Manga comercial era en su mayoría para un público masculino. En 1993, el Manga adulto para hombres representó el 38,5 %, el Manga de niños representó el 39%, mientras que el Manga de chicas representó sólo 8,8%, de todo el Manga publicado. El número de mujeres creadoras de *dojinshi* aumentó rápidamente después del establecimiento de la *Comiket*. Gracias a esta convención se dio a conocer el Manga Amateur femenino. Actualmente la mayoría del *dojinshi* que se produce es femenino, dirigido a un público tanto masculino como femenino.

La Comiket y el gran negocio del manga amateur

Con la aparición de las fotocopiadoras a principios de los años setenta, la distribución del Manga y la literatura se hizo a una escala mayor favoreciendo la proliferación del Manga Amateur, de la misma forma, se pudieron distribuir obras sin registro ni licencia de publicación. Se empezaron a producir pequeñas publicaciones sin necesidad de recurrir a las casas editoriales, es decir, se libraban de la censura gubernamental.

Muchos estudiantes radicales que no habían conseguido trabajo por sus actividades políticas crearon sus propias publicaciones, la mayoría de estas eran Manga erótico o revistas especializadas en cultura, muchas de las cuales eran consideradas excepcionales tanto en su diseño como en su contenido. Los otros establecieron pequeñas editoriales especializadas en la publicación de Manga Amateur con calidad profesional

⁴²Cabe mencionar que las pocas que habían manejaban un discurso de género fueron muy importantes para la difusión del movimiento femenino japonés

En 1975 un grupo de críticos de Manga, integrado por Aniwa Jun, Harada Teruo y Yonezawa Yoshihiro, fundaron una institución encargada de apoyar el desarrollo y publicación del Manga Amateur. *Comic Market*, mejor conocida como *Comiket* o *Comike*, se encargó de realizar convenciones anuales en donde los mangakas amateur presentaban sus obras y las vendían al público en general.

Yonezawa Yoshihiro, actual presidente de esta institución, explicó cómo fue que *Comiket* se estableció como una respuesta a la comercialización del Manga Amateur "todos los puntos de reunión de los mangakas amateur que existían durante de la década de los sesentas empezaron a desaparecer entre 1973 y 1974, solamente la publicación *COM* sobrevivió, y empezó a publicar todo tipo de *dojinshi*, aunque la mayoría de las publicaciones de Manga Amateur fueron subterráneas. Sin embargo, esa fue la única forma como pudimos sobrevivir, hasta poder fundar *Comiket* y convertirla en una comercializadora de Manga Amateur con capital industrial".

En la actualidad la *Comiket* se celebra en el Harumi Trade Center, al sur de Tokio, esta convención dura cuatro días en donde los mangakas independientes presentan sus obras, mangas o animé (animación). Los dos primeros días las puertas están abiertas al público en general y se regalan productos promocionales de las obras expuestas, pero lo interesante sucede en los otros dos días subsecuentes.

Esos días, la convención cierra sus puertas y los mangakas, japoneses y extranjeros, exponen sus obras a empresas para vender licencias de comercialización de sus productos. El negocio del Manga, o animé, es precisamente la venta de licencias de comercialización. Es decir, el permiso que se le da a las empresas de explotar la imagen, el diseño, la historia o la comercialización de las obras en televisión, Internet, DVD, publicidad o cine.

Muchas de las obras que salen de esta convención se convierten en grandes éxitos comerciales mundiales, como es el caso de *Innocence*, un animé amateur basado en la obra de Masamune Shirow, *Ghost in the shell*, y que marcaría la entrada definitiva del animé en Estados Unidos en 2001.

El Manga Amateur en el extranjero

Las compañías japonesas de animación han acaparado el interés del público extranjero, primordialmente a partir de la última etapa de la década de los 70, con la finalidad de introducir todos los productos generados por su cultura de consumo.

La animación japonesa captó la atención del mundo gracias al trabajo de Katsuhiro Otomo, *Akira*, en 1990. *Akira* abrió el mercado extranjero, aunque increíblemente *Akira* no pudo ser proyectada en Japón hasta diez años después de su realización y su lanzamiento al mercado internacional, cuando empezaron a crearse clubes y revistas especializadas en animé en Estados Unidos, Europa y América Latina.

Según la experta en manga, Sharon Kinsella, la popularidad de la animación japonesa en el mundo ocurrió al mismo tiempo que en Japón se desarrollaba el Manga Amateur, a finales de la década de los 80. Es decir, los géneros que fueron exportados en su mayoría fueron en primer lugar los géneros *shojo* (para chicas) y el género de peleas; y en segundo, los géneros amateur *yaoi* y Lolicom.

El manga de chicas esgrimiendo armas pesadas para sobrevivir en un mundo futurista, han sido, según esta investigadora, la influencia principal de los mangakas amateur extranjeros que han desarrollado sus propias historias de ciencia ficción al estilo manga, de ahí la creencia que todo el manga es principalmente violento y sexista.

Por otro lado, el manga homosexual ha tenido gran penetración entre el público femenino extranjero. Para Kinsella, esta tendencia sugiere que los jóvenes han experimentado la misma frustración que las nuevas generaciones japonesas creadoras y consumidoras de este tipo de manga.

En México, el Manga se fusionó con géneros propios para crear un Manga Amateur totalmente distinto, acogiendo por completo la narrativa visual. De esta amalgama se desarrollan el Manga Rosa, fusión entre el *shojo* (historias para niñas) y el melodrama; el Manga oscuro, fusión entre el Manga y el cómic gótico europeo; y el Manga maravilloso fusión entre el Manga y los cuentos de hadas o el mítico mundo azteca. El Manga mexicano

retoma del japonés los géneros amateurs aníparo, Lolicom y *Yaoi*.

3.2 Y el Manga apareció...

El Manga en México tiene un origen incierto. Nadie sabe exactamente cómo ni por qué el Manga japonés llegó. Los dibujantes de Manga sólo recuerdan haberlo visto en La Mole de 1999, realizada en el centro de exposiciones de la Fragua. Ese manga fue **X5** de Clamp.

Según Saúl Aix, creador manga, “el primer Manga que se publicó en México fue Candy-Candy, editado por Grijalbo allá por los ochenta. Aunque no cuenta como la primera distribuida en México porque no se hizo aquí, es española. Son tomos gruesos coloreados de pasta dura.

“El primer Manga que se editó aquí tipo japonés fue cuando Vid publicó en 1992 Sandy Bell...pero ni siquiera es tipo Manga porque la dibujaron muy americana, aún copiando las historias.

“El primer Manga totalmente japonés que se publicó fue las Guerras Mágicas distribuido por editorial Toukan en 1997. Sacaron cuatro números a color, pero que no se vendieron...su tiraje fue de 16,000, sólo vendieron 4,000.

“Aunque cuenta la leyenda que en verdad el primer manga fue publicado dentro de una revista homosexual en 1992...eran una páginas así, insertadas en la revista...ni siquiera se tomaron la molestia de traducirlo, era...creo que fue un yaoi, pero sólo es un rumor ni tengo la referencia de la revista ni nada” (Sic)

El Manga en México se empezó a editar en 1997 tres años después de la publicación del primer manga mexicano **Diamanda**. Pero ¿Cómo es posible que se empezara a dibujar manga antes de conocerlo? Al parecer la respuesta es muy simple, estas primeras obras estaba basadas, visualmente, en el animé (animación japonesa).

El *animé*⁴³ es el primer contacto que se tiene en México con esos seres lunares de grandes ojos, cabello de colores vistosos e increíbles poderes. Esos héroes, o heroínas que son buenos y malos a la vez, poseedores de la magia divina y embebidos con pasiones humanas; villanos piadosos que llevan al mundo a su destrucción porque consideran, es la única forma de salvarlo; esos que el animé le ofrece al televidente mexicano y que corresponden más con su realidad.

Realidad que no consiste en el hecho de mostrar al mundo “realista”, sino de ser capaz de mostrar un fotografía de algo que sucede por dentro del receptor, lleno de dudas y planteamientos que pueden observar plasmados en seres muy parecidos a ellos. La historia del hombre que se destruye y renace también hace mella entre el público mexicano.

Para muchos creadores mexicanos de Manga, la razón para hacer este tipo de arte estriba en el hecho de poder mostrar la contradicción del ser humano; ya sea a través de la monstruosidad con todas sus derivaciones, o mediante la nostalgia del pasado como forma de salvar al presente.

3.2.1 El animé, antecedente del Manga

La llegada del animé a nuestro país se remonta a los años sesenta y setenta. Aunque ciertamente no fue una animación la que le dio cabida a las caricaturas japonesas. En realidad fue una serie fusión entre personas reales y personajes animados: *Señorita Cometa* fue la puerta que dio entrada a la cultura japonesa.

Pero no fue hasta la transmisión de *Macross* (transformada por *Carl Macek* y traída a México como *Robotech* allá por el año de 1984) , *Los caballeros del zodiaco* (*Saint Seiya*), *Sailor Moon*, *La Guerreras Mágicas* (*Magic Knight Rayearth*), *Pokémon* y *Dragon Ball* cuando el animé se arraigó en el gusto y disgusto del público mexicano.

Animé es la derivación de la palabra *animation* (animación) y se aplica sólo para definir a

⁴³ **Animé:** Animaciones basadas primordialmente en el manga

la animación japonesa. En Estados Unidos también se le conoce como *Japanimation*. Sin embargo, este término no puede reducirse únicamente a las series animadas para TV, pues la animación japonesa incluye tanto series como películas, o videos para acontecimientos especiales y videos musicales.

A diferencia de las típicas caricaturas, el animé tiene una amplísima variedad de temas para poder acaparar una mayor diversidad de público; y está apoyado por toda una maquinaria mercadológica que va desde los juguetes y videojuegos, hasta los objetos más insospechados como aviones o aparatos domésticos. Es común ver surcar los cielos de Tokio a extraños monstruos electrónicos (*Pokémon*), tiernas mascotas (*Hello Kitty*) o recibir un gran saludo de una extraña niño robot (*Arale Chan*).

Los animé hechos sólo para el mercado de video casero se llaman *OVA's*, término proveniente del inglés *Original Video Animation*, aunque al traducirse al castellano también se le conoce como *OAV's*. Es común encontrar que las series transmitidas por televisión, o en cine, continúan su historia en *OVA's* (como *Ranma 1/2*, *Rurouni Kenshin*, entre otros), o bien presentan una historia alterna en este formato (*Las Guerreras Mágicas*).

La gran diferencia entre las animaciones de otros países y las japonesas es la integración de los elementos que la componen como un todo unificado desde su planeación, es decir, no se puede plantear la creación de una caricatura sin tomar en cuenta la realización de la música especialmente hecha para ella, las voces, los artículos promocionales y su distribución.

De Señorita Cometa a X/1999

La fascinación que las narraciones japonesas ejercen en México comenzó cuando se televisaron los primeros capítulos de *Señorita Cometa (Kometto San)*, que si bien no es propiamente un animé ni mucho menos un manga, muchas personas recuerdan a la “japonesita” de piernas largas enfundada en un pequeña minifalda y botas largas a go-go.

La trama es relativamente simple, cuenta la historia de una joven que provenía de otra galaxia, del planeta Beta, enviada en un cohete a la tierra como castigo por su mal

comportamiento.

Lo interesante de esta serie era el conocer las costumbres cotidianas japonesas, totalmente distintas a las nuestras, además que los capítulos tocaban temas emocionales (romance, venganza, celos, etc) lo que hacía muy atractiva la historia; esa mezcla de fantasía y realidad te mantenía pendiente de la trama.

Durante la celebración del mundial de fútbol de Corea-Japón, Andrés Bustamante, en su personaje de Ponchito, realizó un reportaje que incluía una muy *seria investigación* para encontrar a la *Señorita Cometa*, así que va por las calles de Tokio preguntando a todo mundo si la han visto, hasta que llega a la compañía de televisión en donde entrevista finalmente a Yumiko Kokonoe, protagonista de la serie.

Durante la entrevista comentó la sorpresa que era para ella el éxito que tuvo el serial en México y más aún que haya gente que la recuerde con gran cariño. Los carretes de *Señorita Cometa* quedaron sepultados bajo las ruinas del edificio de Televisa que se encontraba en Chapultepec 18, la mañana del 19 de Septiembre durante el terremoto de 1985.

Esta mujer llamó la atención del público especialmente masculino; sin embargo, no pudo trascender la imagen de esta joven entre los mangakas mexicanos, puesto que otro personaje ocupó su lugar, *Lynn Minmay*.

Con ella entró con fuerza el animé en México y el interés de los jóvenes dibujantes para poder recrear protagonistas basados en *Lynn Minmay*. Pero ¿qué hay de especial? Pues este personaje está hecho para acaparar la atención del público masculino, es un *idol* (ídolo, hecho para ser admirado y adorado).

El *idol* es un personaje completamente despreocupado, cantante o actriz, sumamente sensual, en ocasiones egoísta, preocupado por su apariencia física y totalmente *encantador*. Es en *Macross (Chojiko Yosai Macross)* donde se hace por primera vez este protagonista en un animé, y junto con él, una toma llamada *fan service*. El objetivo de esta toma, es captar al personaje en una posición sugestiva o una toma muy cerrada a los pechos, las nalgas o las piernas del personaje femenino. *Macross*, mejor conocida como *Robotech*, fue

transmitida en 1989 por canal 5.

La historia de **Robotech** habla sobre la desaparición del amor, mejor dicho, de las relaciones humanas. Hace muchos años atrás existió una civilización que alcanzó un gran desarrollo tecnológico. En este mundo de perfecta evolución no hay tiempo para relacionarse, para tener contacto. Los seres femeninos, *Mitraedi*, y los seres masculinos, *Zantraedi*, han decidido que no se necesitan los unos a los otros, ni siquiera para reproducirse.

Esta serie impactó de gran forma en el público mexicano y abrió definitivamente la puerta al animé y posteriormente al manga. Las imágenes y la trama de la animación japonesa llamaron la atención de los jóvenes mexicanos, en su mayoría adolescentes, que no se sentían atraídos por las historias que les ofrecían por un lado la animación y el cómic proveniente de Estados Unidos, y por el otro, las historias que se contaban en México, en su mayoría telenovelas. El animé adquirió gran aceptación y dio nacimiento, como consecuencia, al Manga Amateur mexicano.

Pero, hablando de influencias, las obras que han afectado directamente a la creación del Manga Amateur mexicano son **Sailor Moon**, **Ranma ½**, **Dragon Ball**, **Los Caballeros del Zodiaco** y, principalmente, las obras de **Clamp Studio**. Cabe mencionar que la contribución del animé estriba especialmente en la construcción visual del Manga Amateur mexicano, no en la estructura narrativa.

Sailor Moon nace en 1986, bajo la pluma de **Naoko Takeuchi**. Hace mil años existía en la luna un imperio llamado "El Milenio de Plata", un paraíso gobernado por la Reina Serenidad, donde su pueblo vivía en armonía hasta que llegaron fuerzas de una dimensión maligna llamada el *Negaverso*, comandado por la *Reina Beryl*. Ella y sus guerreros decidieron atacar y gobernar el Imperio de la Luna, la Reina Serenidad logró detenerlos y devolverlos a su origen, cerrando la entrada de su dimensión a la nuestra; pero esto fue solo posible sacrificándose ella misma, mandando a todo su escuadrón de guardianes al futuro para que fueran reencarnadas en la tierra.

La importancia de esta serie estriba en el hecho que casi todos los fanáticos del animé

empezaron con esta historia. La mayoría de los seguidores de *Sailor Moon* son hombres, lo cual no quiere decir que no haya mujeres. Casi todas las investigaciones que se hacen en nuestro país versan acerca de *Sailor Moon*.

El diseño de los personajes muy femeninos y estilizados es la base para el diseño visual de los personajes de Manga Amateur mexicano. Las faldas cortas, las piernas largas y los uniformes de marinerito, son gracias a *Sailor Moon*. Existen Mangas Amateur de parodia lésbica (para hacer realidad las fantasías de sus seguidores), así como historias originales acerca la vida de cada *Sailor Scout*. En fin, esta animación es una de las más importantes que se han transmitido en México.

Los *Caballeros del Zodiaco* es la serie más exitosa (comercialmente hablando) en México. Todo lo que sea hecho para y por los *Caballeros del Zodiaco* tendrá gran acogida entre los fanáticos mexicanos. Existen clubes, revistas especializadas, revistas eróticas, parodias sexuales con participación especial de *Sailor Moon*; e historias originales hechas por los mangakas mexicanos de combates entre los *Caballeros del Zodiaco* y personajes míticos o legendarios mayas, aztecas, griegos, celtas, etc.

La importancia de esta serie radica en la entrada al mercado de productos alusivos a la caricatura. Es posible encontrar en el mercado 25 muñecos diferentes de un solo personaje, los cuales se valúan entre los 500 a los 3,500 pesos cada uno.

Ranma ½: el hombre que se convertía en mujer

Ranma es un joven experto en artes marciales, pero es víctima de una “maldición” que lo convierte en un personaje especial, distinto y en un icono de los dibujos animados de fin de siglo.

Cuenta la historia que *Genma*, padre de *Ranma*, llevó a su hijo a China a los famosos Manantiales Malditos de *Jusenkyo*. Ahí probando una patada voladora, *Genma* cae en un manantial donde un panda se ahogó y por lo consiguiente, adquiere la maldición de convertirse en panda. *Ranma* cae en un manantial en donde una pelirroja murió y como podemos imaginarnos, el pobre se convierte al tocar el agua fría en una sensual jovencita de

cabello rojo que con el agua caliente, regresa a la normalidad.

A partir de ahí surge el personaje que da vida a la caricatura, **Ranma**. Este es el pretexto para dar vida a una serie de conflictos, problemas, romances y locuras de un personaje que cambia de sexo al contacto con el agua. Este es precisamente el punto que mayor escándalo ha causado.

Para Andrea Minerva Hernández Castro, investigadora de la Facultad de Psicología de la UNAM, “el problema de **Ranma** es que la gente piensa que la serie alienta la homosexualidad, sin embargo, en esta caricatura ese tema es casi inexistente. El meollo de la historia se encuentra en el asunto del amor adolescente. Cuando es más fácil tener amigas o amigos o relacionarse con personas del mismo sexo, que tener relaciones de pareja”.

Ranma es educado como un macho...y no sabe como relacionarse con **Akane Tendo**, su prometida; por otra parte, **Akane** no sabe como tratar a **Ranma** y prefiere golpearlo que aceptar que lo ama. El asunto de la transformación le sirve a **Ranma** para poder explorar el mundo desde la perspectiva femenina, debe enfrentar las limitaciones, por lo general sociales, que enfrentan las mujeres.

Como podemos ver, según Andrea Vázquez, **Ranma** está más dirigido hacia la complejidad de las relaciones humanas, cuando se enfrenta a los cambios en los roles de género. Es decir, un hombre debe ser un macho, pero ¿qué sucede si este hombre se transforma en mujer?, y ¿cómo debe ser una mujer?, caso particular el de **Akane**: ella es el pilar que debe sustentar a toda la familia. Entrena las artes marciales sacrificando su feminidad para poder tomar el lugar de padre **Soun Tendo**, como titular de la Academia de Artes Marciales único sostén económico de la familia **Tendo**.

La transexualidad de **Ranma** suele presentarse de manera picaresca, y ofrece la posibilidad de que **Ranma** se relacione sin conflictos con los dos sexos, más bien de manera privilegiada. Este animé combina la comedia, el romance y muchos combates disparatados.

De **Ranma**, los autores de Manga mexicano han tomado la comedia ligera y la trama amorosa. La comedia de esta serie es en verdad sencilla e inteligente, la transexualidad de

Ranma es en verdad irrelevante en esta historia donde el amor es lo único que debe ser tomado con seriedad.

CLAMP, un grupo X de mujeres

Hablar de *CLAMP* es hablar de uno de los estudios de mangakas más prolíficos y conocidos del mundo. *CLAMP* está conformado por cuatro mujeres totalmente desconocidas que se ocultan mediante seudónimos y no permiten que se les fotografíe o grabe en video.

El estudio *CLAMP* empezó como un grupo de once estudiantes con una gran pasión por el Manga, que publicaba Manga Amateur. Este grupo tuvo su primer éxito en 1987 con la publicación de *Shining Star*. No obstante, con el paso del tiempo, *CLAMP* fue perdiendo algunos miembros hasta que, en 1990, quedaron las cuatro integrantes que todavía siguen hoy en día. *Ageha Ohkawa, Mokona, Tsubaki Nekko y Satsuki Igarashi*

La primera obra de *CLAMP* que se conoció en tierra azteca fue, curiosamente, el manga *RG Veda*. Es una adaptación de una leyenda hindú, con un buen desarrollo y un sorprendente final. A esta le sucedió *Magic Knight Rayearth*, mejor conocido como *Las Guerreras Mágicas*, el cual llegó primero como animé a México antes que su versión Manga.

La mayor parte de la obra de *CLAMP* se engloba dentro del género shojo, si bien algunas de sus obras como *RG Veda* o *X* no pueden considerarse shojos puros. Sus obras, sobretodo las clásicas, están marcadas por el drama y el sufrimiento, de hecho muchos de los personajes acaban encontrando la muerte o aún peor, una penosa existencia sin descanso posible.

En lo que se refiere al diseño, podemos encontrar dos claras tendencias. Las primeras obras, dibujadas principalmente por *Mokona*, son mucho más oscuras, trágicas y serias, con trazos gruesos y cargados, ojos profundos y viñetas llenas de sombras, donde los espacios en blanco son casi inexistentes. Este tipo de dibujo se adecua a la perfección con la temática que representan.

Por otra parte, en las obras más recientes, muchas de ellas dibujadas por *Tsubaki Nekko*, podemos encontrar un dibujo mucho más suave y estilizado, con mayor claridad y fluidez; un estilo en el que las tramas desaparecen a favor de los fondos dibujados y las estampaciones. Este tipo de dibujo, se adecua también con el carácter cómico y romántico de la obra.

La oscuridad en las historias de Clamp fue precisamente lo que interesó al público nacional, quien convirtió a este grupo de mangakas en autoras de culto. El diseño y las historias de Clamp, en especial de *X*, son la influencia directa de la mayoría de los creadores de manga mexicano.

Como podemos ver fue el animé el que llegó primero a México y abrió la puerta para el Manga. Sin embargo, no fue necesaria la entrada del Manga para que el público mexicano creara sus propias historias manga. Estos animé dieron origen a un movimiento subcultural en México, que consiste en el análisis, la discusión, la investigación del manga y animé japonés; y la creación de Manga y animé como medio de comunicación alternativa para un cierto grupo de jóvenes creadores mexicanos.

El Manga y animé han suscitado una serie de comentarios muy divididos entre la sociedad mexicana y la mundial, por su supuesto carácter sexual y violento. Esta división, ha obligado a este movimiento a tener un carácter parcialmente subterráneo.

No obstante, la pequeñísima industria de Manga en México enfrenta una extraña contradicción: el Manga o animé cargado de las características de sexualidad y violencia tan criticadas por los distintos grupos de la sociedad, irónicamente tolerado y hasta publicado; y el Manga poseedor de un carácter de género homosexual o de protesta, que se encuentra lejos de la oportunidad a ser publicado por alguna editorial.

De cualquier forma el Manga y el animé no han perdido su carácter semi-subterráneo, aún cuando el carácter visual del Manga está de moda, en su conjunto sigue levantando polémica entre la religión, la escuela y los padres de familia. Convirtiéndolo en un lugar seguro para las expresiones alternativas.

Entonces cabe preguntar ¿en dónde se venden, se intercambian, se discuten, se crean y se lee este tipo de expresiones culturales? La respuesta es simple, en las convenciones de *otakus*, o fanáticos de Manga y animé.

3.2.2 Y surgió el manga mexicano

Es de día y parece que nada es diferente...todo es igual de monótono. Los autos corren vertiginosamente por las calles inundadas de la ciudad; los maestros dan sus clases casi involuntariamente a un grupo de pequeños que gritan y saltan por todo el salón; aquellos seres preocupados por la ecología, separan la basura orgánica para hacer composta y salvar a los bosques; y uno que otro diseñador, observa, casi hipnotizado, la pantalla de la computadora donde intenta ilustrar la exitosa revista *Rebelde*. Pero cuando la noche cae...las cosas cambian...las cosas que no pueden hacerse por el día...las ocultas aparecen súbitamente...

Con la sombra la tiza y el terso papel danzan. El carbón se desliza ahora con fuerza, ahora con ternura y estruja al papel que desmaya un poco. Arrastra el paso y en ocasiones corrige...y las sombras de cosas que no existen, se estampan en ocasiones efímeras, y en otras, condena a las formas a la eternidad.

Y así la noche pasa con su suave y dulce paso, hasta que la Sirena, señora de los poetas, cesa su canto, la sombra se oculta y da paso, de nuevo, al monótono día.

Los otakus y sus convenciones

Como hemos visto el término *otaku* surge en Japón durante los años ochenta para designar a los mangakas amateur. En nuestro país, la controversia se desata porque mientras muchos definen al *otaku* como el fiel y absoluto fanático del Manga y animé que vive por y para conocer todo al respecto y estar actualizado en el tema, otros más hacen referencia con esta palabra, solamente a las personas que gustan este tipo de obras. Y algunos, los más benevolentes, hablan incluso de una clasificación de *otaku* según su conocimiento o entrega al tema. Cabe enfatizar que fuera de Japón, se aplica la palabra *otaku* para definir a los fanáticos de manga y animé exclusivamente.

Nos es fácil encontrar a estos extraños seres, que mezcla de oscuridad y vívidos colores, se deslizan por las calles de la ciudad sin llamar mucho la atención. Si no fuera por sus playeras con estampados multicolores de chicos y chicas, con grandes ojos y poca ropa, pasarían casi inadvertidos. El *otaku* es así, calladito, nada que ver con esa imagen violenta o sexual del manga.

Pero ¿A dónde van, a dónde se reúnen, a dónde dejan de ser calladitos y dan paso a su pasión por la imagen, a dónde dejan de ser maestros, alumnos, adolescentes, investigadores, diseñadores de imagen publicitaria, sociólogos o psicoanalistas; y se convierten en creadores u observadores de mundos alternos a esta realidad que les parece demasiado monótona y...en ocasiones, asfixiante?

Las convenciones de Manga y animé

2 de noviembre

Hoy no es 2 de octubre, pero una gran cantidad de jóvenes caminan por Tlatelolco. Una inmensa fila rodea un enorme edificio, que más bien parece una vieja bodega abandonada frente a la Plaza de las Tres Culturas. Los últimos están junto a los primeros, pero al cabo de quince minutos se separan y deberán pasar por lo menos dos horas para volverse a encontrar en el interior del recinto.

Al entrar hay que pasar por un oscuro túnel infestado por toda clase de horrores y peligros; un ser descarnado con suéter rayado y guante con cuchillas te persigue insistentemente, hasta que de súbito se detiene y da paso a un hombre enmascarado con una sierra eléctrica en la mano que trata de alcanzarte, mientras los gritos de terror de algunos, rompen el silencio de la oscuridad. De repente, un alienígena con una metralleta te arrastra al final del túnel y antes de que el corazón se detenga por completo...la luz se hace de nuevo y una chica con un hermoso vestido blanco y cabello morado, te recibe con una sonrisa y dice a media voz ¡bienvenido!

Y ahí, a la luz, todo un mundo se extiende.

Este es un mundo de imágenes y colores a los cuales es difícil acostumbrarse, pero ya entrados en ambiente, las cosas resultan más sencillas.

Una convención de Manga y animé en México es diametralmente distinta a la *Comiket* (convención de animé y manga que se realiza en Japón), puesto que aquí es más un gran mercado en donde se puede adquirir muñecos de acción, peluches, series completas, *soundtrack*, carteles, juegos de video, revistas especializadas y todo producto alusivo a los animé de moda que, en su mayoría, es piratería o imitaciones chinas.

Aquí no importa mucho quien eres; lo importante es quien has soñado ser, por supuesto, en la fantasía no caben las trivialidades de la política o la democracia. Puedes ser algo más tangible como un hada, un duende, un monstruo hermoso, una niña con alas, un ángel, un demonio, un peligroso extraterrestre o un tierno ratón eléctrico y, todos juntos bailar Cancan al ritmo de la *Sailor cumbia*, (cortinilla de entrada de la serie de *Sailor Moon* que es tocada a ritmo de cumbia).

Niños, jóvenes, adolescentes y uno que otro adulto se olvidan de la vida gris que corre allá afuera, aquí todo es multicolor y la comida se come con palillos, aunque no sepas siempre habrá alguien en kimono que te enseñará. No importa si no sabes japonés aún así podrás recodar al ritmo de la canción de *Candy-Candy* o jugar a ser un caballero, aunque seas mujer. O cumplir tu fantasía de conocer a *Goku (Dragon Ball)* o a *Serena (Sailor Moon)* en persona.

Los clubes de Manga, por lo general ubicados en la parte más alta y olvidada de la convención, se reúnen para ofrecer sus historias, ilustraciones y dibujos de obras realizadas y editadas por los mangakas mexicanos. Éste es el único lugar donde pueden presentar sus obras; esas que dibujan escondidos bajo las sábanas para no ser descubiertos y ser tachados de pervertidos o locos.

Aquí, en la convenciones, cada quien puede ser lo que es...

Los clubes de Manga

Los clubes de Manga en México, al igual que en Japón, son grupos de mangakas amateurs que publican Manga de distintos autores compilados en una revista. Es difícil seguirles la pista porque suelen ser efímeros, en ocasiones, sólo publican una revista colectiva y desaparecen.

Un club de Manga o estudios de Manga publica una revista convencional, es decir, que se distribuye sólo en convenciones, por lo que su periodicidad es de cada 3 o 4 meses. Aún así, en ocasiones no se pueden costear los gastos, ya que las ediciones son realizadas enteramente por los dibujantes y su tiraje no supera los 30 ejemplares. Los precios de cada manga fluctúan entre los 30 y 35 pesos; sin embargo, no suelen venderse todos.

Las obras de los mangakas suelen ser parodias de obras famosas de animé (*Sailor Moon*, *Caballeros de Zodiaco* y todas las obras de Clamp); textos originales con influencia de autores como Clamp u Otomo; obras de romance homosexual o yaoi, el manga hentai o pornográfico. También existen géneros totalmente originales como el género oscuro o *dark*, el género melodramático o rosa y el género maravilloso.

Al cumplir un año de publicación se puede considerar que el Manga ha sido un éxito. Los mangas no suelen superar los cinco números, puesto que las historias son cortas o porque no pueden seguir subsidiándolo. Algunos autores suelen publicar en distintas revistas aunque pertenecen a un solo club o estudio. También existen obras de culto como es el caso de *Mere* o *La Tierra de Nod*, por su innovación al diseño y la estructura narrativa del manga.

“Yo, el primer manga mexicano que vi fue uno porno, un hentai de unos vampiros llamado *Diamanta*, lo vi en el metro Zapata y lo hicieron, creo que los Nagual. Estaba horrendo, ni yo dibujo tan feo, era muy feo. Después se empezaron a publicar dibujos tipo manga en *Animanga* en 1994” comenta Saúl Aix, mangaka mexicano.

Por raro que parezca el primer retractor de Manga mexicano fue el editor de *Domo*, una revista especializada en animé, Valente Vásquez. “Era bastante radical en sus ideas...para

él, el manga sólo es japonés y un mexicano no debe hacer Manga. Yo recuerdo que en una conferencia agarró un Manga hentai que se llamaba *Diamanta* y lo rompe...diciendo que eso era una herejía que iba en contra del Manga. Para él, que alguien dibujara Manga era un crimen, ¿cómo? si no eres japonés. Pero luego tuvo que dar entrada al Manga mexicano en su revista. Todos ahí publicaban, y para mí, ahí es el principio del Manga mexicano” explica Saúl Aix.

El club de manga más antiguo, es decir que más ha sobrevivido, es *Tokio 19 Studio*. En principio estaba integrado por Saúl Alejandro Aix, editor y mangaka de vez en cuando y José LM Vargas, mangaka titular. La revista *Tokio 19* publicó por primera vez en 2001. Sus primeras obras fueron *Nueve* de Saúl Aix y *Rambling* de José LM Vargas. Han publicado nueve número de *Tokio 19*, dos compilaciones de *Rambling* y dos números de la revista hentai *Sans Sense*.

Actualmente, *Tokio 19 Studio* está conformado por Saúl Aix, editor y mangaka, José LM Vargas, editor y mangaka, Cinthya Isabelle, mangaka, y Dane, mangaka.

El manga más antiguo es *La Tierra de Nod*, creado en 1994, escrita por Dark Sin (Antonio Chávez), dibujada por Eonmach Realm (Enrique Aceo) y editada por Eúritmia (Elena N, Ávila). La importancia de esta obra es que fue creadora del **Manga dark**, una fusión entre el Manga japonés y el cómic europeo. Esta obra es considerada de culto por la creación del género de manga oscuro.

La revista *Dragón Oscuro*, editada por Kosuke, está dedicada, desde 2001 a la difusión de la cultura *dark* en México. Esta publicación da a conocer el manga oscuro desde su segundo número. El mangaka exclusivo de esta revista es Kamui Yoshizaki creador de las obras *White Killer* y *Mandala Spirit*. *Dragón Oscuro* realiza reuniones anuales de mangakas y tiene en su haber 6 números publicados.

Mere fue publicada en 2002 por Paulina Escobedo, ganadora del primer concurso de manga realizado por la revista *Animanga*. Esta mangaka es de las más admiradas entre los dibujantes mexicanos y publica individualmente. Sus obras *Mere* y *My Best Friend* han inspirado fanfics y obras originales basadas en los personajes de *Mere*.

Alisson Tales fue publicada en 2003, bajo la dirección de Rocío Prudencio Vieyra. Al principio sólo se editaba el manga *PyT*, de Rocío Prudencio, pero ya para el 2004, este estudio publica *PyT* y *D&D-Bell* de Rocío Prudencio Vieyra e *Ilhuitemoc* de Olinca V. Hidalgo.

Estudio *Gaia* es un colectivo que cuenta con más de seis integrantes. Este estudio se dedica al diseño en todas sus facetas. Existe *Gaia publicidad*, *Gaia Internet*, *Gaia diseño* y *Gaia Manga*. *Gaia* manga edita *Help* y *The letter* de Ayaka y *Child* y *Love2* de Sun Mi. “Para publicar en *Gaia*, es necesario mucho compromiso y amor por el arte”, explica Francisco Tijerina, director de *Gaia*.

La revista electrónica *Pléyades* dirigida por Lucía Hernández “Luro”, tiene como objetivo apoyar a todos los jóvenes mangakas, especialmente a los dibujantes de *yaoi*. “En *Pléyades*, cualquier autor puede publicar su obra sólo es necesario compromiso”, nos comenta la editora. *Pléyades* edita *Sicalípticos* de Mimu, y *Algo sobre la nieve* de Riya y Cope.

Kawaii es la palabra japonesa para designar algo sumamente romántico, y así es este colectivo. Conformada por Rosed, directora general, Erika Álvarez, editora y David Martínez, productor. Esta revista se especializa en historias rosas heterosexuales y homosexuales. *Kawaii* cuenta las historias *Yume no you ni de Aya*, *Anata no me naka de* (Dentro de tus ojos) de Nehe, *Obsidiana Zero* de Gheox, y *Kanan* de Érika Álvarez.

Existen también obras individuales en las que los mangakas asumen solos sus gastos de producción y distribución. El Manga mexicano se encuentra en proceso de realización, pero la mala fama que tiene el Manga en la sociedad impacta directamente a estos artistas que deben dibujar o escribir a escondidas. Muchos creadores han sido sujetos de persecución en sus escuelas o en sus trabajos, por la idea errónea que se tiene del Manga, el cual se considera violento y sexual, por tal razón, a los dibujantes se les considera depravados y antisociales.

4. El Manga mexicano, la voz de los otros mundos posibles

Hoy en mí la muerte es muy pequeña
Y grande la esperanza.
Ha soportado climas estériles y rudos,
Ha atravesado nieblas y luces dolorosas
Y ha desafiado al viento.

Fragmento del poema *Trayectoria del polvo*.

Rosario Castellanos.

4.1 Los sin rostro, los encapuchados

El año de 1994 estuvo lleno de acontecimientos resultado de un duro y crudo trance económico, social y político. México apenas sobrevivía a la crisis económica de 1985, donde el peso sufrió una gran devaluación, el dólar alcanzó el precio de 150 pesos. En el mismo año ocurrió un terremoto que destruiría a la ciudad de México, pero que activaría a la sociedad civil, la que castigaría al régimen priísta con el triunfo de Cuauhtémoc Cárdenas en las elecciones de 1988. Sin embargo, se declaró ganador a Carlos Salinas de Gortari. Así fue como en 1994 las cosas estallaron y entró en vigencia el Tratado de Libre Comercio con América del Norte (TLCAN).

“Nosotros, hombres y mujeres íntegros y libres, estamos conscientes de que la guerra que declaramos es una medida última pero justa. Los dictadores están aplicando una guerra genocida no declarada contra nuestros pueblos desde hace muchos años,... Declaramos que no dejaremos de pelear hasta lograr el cumplimiento de estas demandas básicas de nuestro pueblo formando un gobierno de nuestro país libre y democrático.”⁴⁴

A unas horas de la entrada del TLCAN, con lo que México accedería al “primer mundo”; ese otro mundo indígena desató una rebelión armada en los altos de Chiapas, a manos de un

⁴⁴ *Declaración de La Selva Lacandona*, 1 de enero de 1994

grupo rebelde llamado Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN). Ellos pedían, en voz de su interlocutor; Subcomandante Marcos, la destitución del presidente Carlos Salinas de Gortari a cambio de un gobierno provisional. Se decían zapatistas porque se identificaban con los ideales del caudillo del sur al grito de “tierra y libertad”.

Este grupo tomó el municipio de San Cristóbal de las Casas, más tarde, Ocotzingo y Las Margaritas, poblados aledaños a la Selva Lacandona, en donde las condiciones de pobreza y marginación se habían agravado con la caída de los precios del café, el plátano y la veda de la madera. Los indígenas simplemente no tenían nada que perder.

Para el escritor Carlos Monsiváis, la breve toma de San Cristóbal el 1º de enero de 1994, “afecta al imaginario colectivo de México y, sectorialmente, de muchos países (¡la rebelión moderniza a indígenas que, además, tienen razón en su demanda de justicia!) los medios nacionales e internacionales se lanzan en pos de lo impensable tras la caída del “socialismo real”: una guerrilla a la antigua, con máscaras o, según los zapatistas, ‘capuchones’ ”⁴⁵.

“Días de furia y muertos, de imágenes estremecedoras en los periódicos y la televisión, el mensaje altanero y rígido del presidente Carlos Salinas el 6 de enero, la obvia debilidad militar de los alzados...y, de pronto la sorpresa: la opinión pública, o el movimiento de voces y tendencias, se opone al aplastamiento de los rebeldes. No se cree en la violencia armada, pero importan las causas de la desesperación...”⁴⁶

He aquí en la voz del interlocutor oficial del EZLN, Subcomandante Marcos, las razones, los objetivos y las esperanzas del movimiento armado zapatista.

“Pensábamos que íbamos a enfrentar a una juventud urbana completamente idiotizada, egoísta, enajenada tras años de bombardeo de los medios. Y contrariamente a la imagen que nos habíamos hecho de ella, nos encontramos con una juventud muy sensible, muy crítica y muy desinteresada.

⁴⁵ Monsiváis, Carlos. *La Jornada. versión en línea* lunes 8 de enero, 2001

⁴⁶ *Ibidem*

“Lo mismo nos pasó con las mujeres, y resulta que la mayor parte de la solidaridad y la simpatía con el EZLN viene de mujeres, a las que tampoco podemos estratificar: que si son proletarias, que si burguesas. No: son mujeres.

“Lo que está en crisis es el sistema, el gobierno, las viejas y anacrónicas formas de hacer política. Pero la nación puede sobrevivir con un nuevo pacto, con una nueva clase política, y con nuevas formas de hacer política.

“Vendrá (el impulso) del sector social, cuya participación política es la que caracteriza a la última década del siglo en Europa, en Estados Unidos y, en el caso de México, en este 94-95, pero que tiene su antecedente en el 85 y en el 88, en ese 85 que fue más que un movimiento telúrico para México, y en ese 88, que nosotros no supimos ver oportunamente, dejando pasar lo que ahora consideramos que fue oportunidad histórica.

“O sea, de una forma u otra la sociedad deja de depositar en un representante, el gobierno, y asume la responsabilidad del gobierno. En palabras subversivas; la sociedad civil toma el gobierno, toma el poder y lo deposita en *alguien*. Pero le advierte a ese *alguien* que si no sirve, se va.

“Ahí es donde los indígenas chiapanecos tienen lo que yo llamo una propuesta mundial: organicemos el mundo de esta manera, ejerzamos el poder, depositémoslo en alguien, pero lo vamos a estar vigilando, y cuando no sirva, lo quitamos, que es lo que se hace en las comunidades indígenas.

“Nosotros nos damos cuenta de que el problema no es la toma del poder, sino quien lo ejerce. Nosotros podríamos decir: tumbamos al PRI y ahora el Partido Zapatista de Liberación Nacional es el poder.

“Nuestro trabajo va a terminar, si es que termina, en la construcción de ese espacio de nuevas relaciones políticas. Lo que sigue va a ser producto del esfuerzo de otra gente, con otra forma de pensar y de actuar...”⁴⁷

⁴⁷ Lira, Carmen. *La Jornada, versión en línea*. lunes 8 de enero, 2001

El gobierno envió a miles de soldados para reducir al silencio por la vía violenta la sublevación. Sin embargo, la prensa extranjera denunció los abusos y violaciones a los derechos humanos cometidos por el Ejército mexicano y los difundió mundialmente. Lo que deterioró la imagen de Salinas e impactó en la confianza de los inversionistas.

Juana: (Tomando las cosas a la ligera)

Pero esto que acaban de ver
No es siquiera una diversión.

Es, si acaso, una mera versión.⁴⁸

Y siguió la mata dando...

Unido a este serio problema la economía del país estaba en recesión. Esta recesión trajo como consecuencia un mercado interno deprimido; los empresarios se quejaban de las bajas ventas. Las pequeñas y medianas industrias sintieron los efectos del neoliberalismo en materia de competencia, al abrir el mercado las empresas extranjeras se comieron el mercado de las empresas mexicanas, desleal de los productos extranjeros desplazaron del mercado a los nacionales.

Asociado a la recesión económica, inseguridad pública, desempleo, subempleo, quiebra de empresas e inestabilidad bursátil. En marzo de 1994 se dio uno de los más penosos e inexplicables sucesos: el asesinato público, a la luz del día y en medio de una multitud del candidato del PRI a la Presidencia de la República, Luis Donaldo Colosio, que hizo cimbrar al país en su conjunto.

El hecho es que se aceleró el clima de violencia e inseguridad ligado al hecho de que todo el sexenio hubo casi a diario y en distintas partes del país, marchas de protesta, bloqueos de calles y carreteras, toma de edificios, plantones y más agitación política.

Toda esta convulsión fue un caldo de cultivo para que surgieran muchas formas de expresión y de resistencia. Los grupos de ONG, la Comisión Nacional de Derechos Humanos, organizaciones políticas alternativas, el Instituto Federal Electoral, pero en los

⁴⁸ Castellanos, Rosario. *El eterno femenino*. p. 108

mencionados grupos no todas las formas de resistencia son activas, también surgen formas de resistencia pasiva.

El arte y la cultura puede ser también una forma de expresar resistencia y descontento. Muchas expresiones culturales alternativas nacieron y algunas de ellas tomaron al Manga como un medio de locución. En estos años la mayoría de los jóvenes que habían vivido ese sueño guajiro del primer mundo, se vieron envueltos en la desesperación por no tener nada y no poder hacer mucho⁴⁹. Y el monstruo apareció...y nadie pudo hacer nada más.

4.2 La voz del monstruo

En los años noventa muchas expresiones y grupos juveniles aparecieron como respuesta a un sentimiento general de vacío y de pérdida. Este sentimiento se materializó en el movimiento *Dark*.

Según Rosalba Rivera, el movimiento *dark* nació como respuesta a un mundo convulsionante por el progreso del materialismo, la fragilidad de la existencia, la incongruencia de los valores establecidos, el fracaso de las instituciones, la soledad, el vacío.

4.2.1 La Tierra de Nod: y seré errante y extranjero... gen:4:14⁵⁰

El Manga oscuro nació en México como medio de expresión de la soledad, el vacío y el desencanto. La característica del movimiento oscuro es la expresión del ser que “fue expulsado”, el que se ha despertado del ensueño, el que ha roto la ilusión y como el monstruo, busca la razón de su existencia en soledad. Es aquel al que Dios le dio la espalda

⁴⁹Rivera Zuñiga, Rosalba Elizabeth. *Comunicación en la cultura juvenil urbana; sus manifestaciones en el tianguis cultural del Chopo*. p. 110-112

⁵⁰ he aquí que hoy me hechas de esta tierra y he de esconderme de tu presencia; andaré errante y extranjero por la tierra, y cualquiera que me encuentre me matará....salió entonces Caín de la presencia de Yahvé y habitó en el país de Nod, al oriente del Edén.

y lo condena a la vida aún estando muerto, he ahí la metáfora del vampiro.

El primer Manga oscuro, *La Tierra de Nod*, comienza con un poema en donde convoca a los hijos de la noche a reunirse bajo la luz de la luna. He aquí la convocatoria:

Vampiros y guerreros

Esta noche,
Esta noche somos vampiros
Ocultos en cuero y terciopelo
Afilando los colmillos
Para rasgar a la Luna
Una vez más.

Esta noche,
Esta noche somos
Lo que nadie ha querido,
Esta noche somos libres,
De hacer, de pensar,
De sentir,
De odiar, de amar
Esta noche somos,
Vampiros⁵¹

Eonmach Realm creador e iniciador del movimiento de Manga mexicano con la invención del Manga oscuro, *La Tierra de Nod*, define a este como “una mezcla del Manga y cómic europeo”.

“El Manga se reconoce por la pureza de la línea...tintas sin complicaciones...pero no causa miedo a nadie, se necesitaba crear algo aterrador así que tomamos herramientas del cómic gótico europeo...sin miedo a manchar...ensuciar sin miedo.

⁵¹ Prólogo de *La Tierra de Nod*

“El gótico puro se hace con pinturas realistas, fotos realistas...mujeres lánguidas...hombres más andróginos. Sentí que haciendo una combinación podía hacer algo un poquito diferente, no poner las figuras tan realistas ni tampoco tan caricaturizadas. Traté de hacer un balance entre seriedad y una historia fantástica y expresar mi preocupación... mi sentimiento de vacío... de búsqueda”

La Tierra de Nod es una adaptación de la obra fantástica *El libro de Nod o la Biblia de los Vampiros* de *S. King G. Gardens*. Escrita de la misma forma que el *Necronomicón*⁵², esta obra nace de la pluma de *Aristotile de Lauret* un *Mnemosínidas*, o buscador de recuerdos proveniente de una supuesta tribu descendiente de Caín; un vampiro. Este texto es a su vez analizado por *S. King G. Garden*, un supuesto científico, para dar credibilidad a la narración.

*La Tierra de Nod*⁵³ narra la supuesta historia de los vampiros partiendo del *Códice de Caín*, libro en donde *Caín* cuenta su travesía por *Nod* tras ser expulsado por su padre Adán. En esta obra, Caín relata su desgracia y refiere su versión de los hechos en cuanto al asesinato de su hermano Abel.

“Yo lloré lágrimas de amor cuando, con mis útiles puntiagudos, sacrifiqué aquello que era la parte primera de mi alegría, mi hermano, y la sangre de Abel cubrió el altar, y olía dulce mientras ardía. Pero mi Padre dijo: ‘Maldito estás, Caín, quien mataste a tu hermano. Como yo fui expulsado, así lo serás tú’. Y él me exilió a vagar en la oscuridad, la tierra de *Nod*. Me precipité en la Oscuridad. No vi ninguna luz y estaba asustado. Y solo”⁵⁴.

⁵² Libro escrito por un árabe loco al serle dictado por un ser extraterrestre, describe razas de dioses monstruosos. Fue escrito en realidad por H.P Lovecraft, y es la base de su obra.

⁵³ **Nod**, etimológicamente, deriva del hebreo **nad** (errante)

⁵⁴S. King G. Garden, *El libro de Nod*. p. 35

Caín no comprende el enojo de su padre porque finalmente el ofrece a *Aquél en lo Alto*⁵⁵ lo que más ama, a su hermano Abel. “Tiene un trasfondo no solo bíblico sino también filosófico. Son personajes reales con conciencia”, comenta *Eonmach Realm*.

La Tierra de Nod basa su historia principalmente en el sentimiento del errante, del que ha sido culpado injustamente por no “comprender” las reglas sociales. El sacrificio de Abel es sólo una metáfora. Este hijo de Adán condenado a moverse en la oscuridad, por los subterráneos de la sociedad, finalmente es la visión del marginado, del monstruo social.

Dragón Oscuro: manga oscuro, pero con sentimiento

Dragón Oscuro es una publicación independiente que tiene como objetivo difundir la “cultura dark”. La revista es temática y de distribución convencional (es decir solamente en las convenciones de cómic puede ser adquirida) está compuesta por artículos, reportajes, poesía y Manga oscuro.

El manga de *Dragón Oscuro* es responsabilidad de *Kamui Ayanami* un joven dibujante y cantante *dark*. Sus obras encierran un profundo conocimiento de la filosofía oriental y la condición humana. *Kamui* crea sus propios mundos utópicos, “yo digo que todos tienen una utopía, los seres humanos vivimos de construir utopías para poder existir. Tengo una frase del EZLN. Un mundo en donde quepan todos los mundos, en donde no se discrimine por ser diferentes” y estos otros mundos los refleja en sus obras *Mandala Spirit* y *White Killer*.

“Yo diría que hago manga oscuro pero con sentimiento o sea me gusta escribir lo que siento, una postura fresa lo admito”, acepta *Kamui* bajo la mirada incrédula del editor de *Dragón Oscuro*, Kosoke Setsuna.

Conozcamos los mangas *Mandala Spirit* y *White Killer*, ambas narraciones del género oscuro, pero con sentimiento, creación de *Kamui*.

⁵⁵S. King G. Garden. *Op cit.* p. 35

Esta es la instrucción de *Mandala Spirit*, mezcla entre del género oscuro y la filosofía zen:

Sexto Sol

(Sic) Después de que lleguen los invasores de occidente, habrá un periodo de oscuridad e ignorancia, que durará aproximadamente 500 años, solo después de ese tiempo, nuestros ancianos podrán salir de la jungla y las montañas para dar luz a la nueva cultura Maya, y todos nuestros conocimientos cósmicos podrán de nuevo ser revelados.

A partir del 11 de agosto de 1999 y hasta el 12 de diciembre del 2012 será el tiempo del no tiempo, el hombre decidirá cual será el camino que elegirá. Podrá elegir el camino de su evolución, vivir armónicamente en la tierra y entrar en ‘el amanecer galáctico’. Pero también podrá elegir el camino del egoísmo, la tierra misma se volvería contra él y ocasionará grandes catástrofes para destruir su civilización...maremotos, inundaciones, terremotos y plagas.

La humanidad verá venir a un gran cometa que pondrá en peligro su existencia, pero solo a través del sufrimiento y de diversas encarnaciones el hombre sabrá reconocer la existencia del otro.

Entonces, los sistemas de miedo por los que se basa el hombre dejarán de funcionar. Dejaran de haber leyes, porque no serán necesarias. Por eso empezaran a nacer niños con capacidad suficiente para usar a la humanidad a través de ese cambio. Serán rebeldes, sensibles, inteligentes, clarividentes...y lo más importante, humanistas.

Pero...

Antes del amanecer es cuando la noche se hace más oscura⁵⁶.

⁵⁶ Introducción de *Mandala Spirit*, basado supuestamente en el **Código Dresde, 7 profecías mayas**.

Mandala Spirit se basa en la idea budista en donde supone que la condición humana más deseable es la infantil, en donde somos capaces de comprender al mundo en su forma más real y bella.

“*Mandala Spirit* me transporta otra vez a la infancia cuando no pensaba en materialismo...en ‘este cuate esta haciendo amistad conmigo porque quiere algo de mi’...sino por mi valor humano...ese es el caso de *Mandala Spirit*.”

“Los niños tienen mucha inocencia pero tienen mucha verdad en lo que sienten, cosa que perdemos al hacernos adultos porque empezamos a fijarnos en cosas muy superfluas. Lo más hermoso no se puede ver y cuando eres niño lo entiendes.

“El niño ve las cosas bellas hasta que siente algo por ellas. Siento que cuando somos niños vemos las cosas más sentimentalmente, más románticamente en el sentido original de la palabra, ya cuando somos adultos las vemos muy materialmente. Me gustaría que la gente fuera de una forma más sencilla. Aunque crean que se van a reír con lo que hago, me gustaría que reflexionaran un poquito”, explica Kamui.

Kamui comenta sobre la naturaleza de *White Killer* y la “filosofía de vida” que entraña esta obra.

“En *White Killer* hago algo más existencial, más reflexivo de la condición humana; de ¿Por qué somos tan desgraciados?, ¿por qué somos tan viles? y ¿por qué elegimos a la violencia como forma de vida? ¿Por qué adulamos a un empresario que mantiene en la pobreza a muchas familias y despreciamos a una prostituta que solamente mantiene a sus hijos? De eso habla *White Killer*.”

“La historia se desarrolla en un mundo épico que pudiera ser éste, pero en un pasado (o futuro) muuuy distante, en la ciudad de Asahl, que escrito al revés es Lhasa, la capital de Tibet, de donde son los libros del ‘Bardo’ y ‘Agama’, donde me baso para crear los mitos y leyendas de esta historia”, comenta en entrevista Kamui a manera de explicación.

“Joshua es un Avatar, al igual que lo fue Krishna, Buda, Jesús, Quetzalcóatl, etc... Los espadas nocturnas están inspiradas en ‘la résistance’ francesa, pues en su revolución atacaron de noche; (por eso ‘espadas nocturnas’), su locura se debe a su Kundalini, que es la energía que nos da vida y que proviene de otras dimensiones pasando por los chakras y si se eleva descuidadamente produce una inmensa locura que sólo se soluciona con la muerte.

“Trato de hacer cosas muy viscerales, muy particulares; aunque creo que a lo mejor se van a reír... porque es ridículo... mi niña punk... eso no puede pasar... pero a mi me gustó. Mi niño triste... me gusta eso de la nostalgia”.

Para el moviendo oscuro, *dark*, el monstruo es el protagonista que deambula por el mundo y se horroriza al ver la decadencia en la que está hundida la humanidad. Los monstruos, según el *taratólogo*⁵⁷ Héctor Santiesteban, no puede separarse del hombre porque es aquel una vía de conocimiento del hombre mismo.

“Es tan importante la figura del monstruo, que nos presenta una metáfora del hombre y de la vida... cabe incluso preguntarnos cuál será el contra valor de la vida: la muerte o la monstruosidad”⁵⁸

El monstruo aparece como un ser necesario para marcar las carencias sociales. Quién más que el monstruo para mirar a través de sus ojos las carencias y perversiones.

“Produce dos sentimientos encontrados: repulsión y fascinación... estas son connaturales a estos seres, y son inherentes al humano; el hombre encuentra al monstruo donde quiera que se encuentre a si mismo”⁵⁹

El monstruo es *per se* relevante, asombroso, inquietante. A lo largo de la historia, el hombre no deja de dar significaciones diversas ante el hallazgo de alguno. Son portadores de noticias extrañas, muchas veces de catástrofes anunciadas, de triunfos azarosos... de cambios inminentes.

⁵⁷ Estudioso de monstruos

⁵⁸ Santiesteban Oliva, Héctor. *Tratado de monstruos*. p. 310

⁵⁹ Santiesteban Oliva, Héctor. *Op.cit.* p. 15

4.2.2 Los maravillosos mundos del Manga

El mundo siempre ha sido un complejo conjunto de explicaciones y hechos inexplicables, un escaparate de cotidianidad y sucesos admirables. Lo natural y lo sobrenatural, lo real y lo maravilloso están unidos en la concepción que el hombre tiene de su mundo. La realidad rodea al individuo y lo sitúa dentro de un rígido patrón de acción.

El maravilloso, entendido como un universo en el cual la ética, la moral y las leyes naturales no son iguales a las que conocemos y consideramos razonables, es un mundo paralelo que siempre está presente en el Manga.

Este género en el Manga se puede encontrar en cuatro categorías: lo que se desarrolla en un paraíso (otro mundo, paralelo a este), lo mágico, lo prodigioso y lo exótico.

Manga feérico

En este apartado entran aquellos mangas en los cuales lo sobrenatural parece natural, es tan próxima a la realidad que no afecta las leyes de una ni de la otra. Vemos seres humanos y seres sobrenaturales conviviendo sin problemas. El universo de lo feérico y el mundo real se tocan en algunos puntos y por esos puentes se puede ir sin pasaporte de uno a otro lado traspasando apenas una delgada frontera.

Los habitantes de ambos mundos (las hadas, los elfos, los duendes, los ángeles, los monstruos maravillosos, las sirenas, demás seres feéricos y los seres humanos) están convencidos de las bondades de sus respectivos universos, a pesar de todas las maravillas o placeres que puede ofrecer el otro lado de la línea, casi siempre prefieren a su propio cosmos. Al ser (sobrenatural) se le acepta con naturalidad, se le ama o se le teme, aunque más por su calidad individual que por lo que representa.

Kanan, de la mangaka Érika Álvarez, es una típica historia maravillosa sobre un hombre joven que vive solo y cuida de su hermano menor; pero que un día, tan común como los

otros, una hermosa doncella llega a su vida. El nombre de la doncella es Kanan y tiene una voz tan bella que parece que viaja con el viento.

(Sic) Había una vez una princesa que vivía en el reino del sur...

Ella poseía una preciosa voz, pasaba horas cantando en los jardines...

Y su voz era llevada por el viento...

Pero un día, la princesa murió, su padre, el Rey, muy desconsolado pidió a los espíritus del bosque que preservaran la voz de la princesa... los espíritus accedieron y cada vez que el viento sopla se puede escuchar una hermosa voz que canta...⁶⁰

Lahla, Alguien Especial, de Ulises Ríos, comienza con la reflexión de Lahla acerca de su vida y su supuesto destino.

(Sic) “Yo siempre pensé que era especial

Desde que puedo recordar, sentía que todo era diferente a mí alrededor...

Y que las cosas diferentes estaban siempre a mi alrededor.

Mi mamá me contó una vez...

Que la noche que nací, las estrellas brillaban intensamente en el cielo...

Y su luz era como la de la luna llena”⁶¹

Lahla tiene un pequeño problema, no siempre ha sentido que es diferente a los demás pero en realidad no hay nada fuera de lo ordinario en su vida. Hasta que aparece Luka y le salva la vida, haciéndole una pequeña revelación: Lahla es cuerpo del planeta Tierra.”Tú eres lo que este planeta ha hecho para sostenerse, para darse vida a sí mismo, y vivir por siempre concentrando todos sus elementos y energías... el planeta y tú son uno mismo”. Lahla ahora

⁶⁰ Introducción de ***Kanan***

⁶¹ Introducción de ***Lahla***

tiene la responsabilidad de ser la personificación del planeta Tierra y deberá cuidarse, porque todos codiciarán su poder infinito. No podrá confiar en nadie.

Manga mágico

Cuando en un manga aparece un personaje mágico o divino, se sabe que son poseedores de facultades superiores a las normales. Son protagonistas que se valen de habilidades para lograr transformar la apariencia de su realidad. La magia nunca será la mejor opción, por lo general agravará el problema o causará otros. Es decir; un ser mágico maquillará la realidad o creará una ilusión de mejora con ayuda de sus poderes sobrenaturales. La humanidad siempre será la que resuelva el problema o logre un cambio.

En **D&D-Bell, La doncella del Cascabel**, lo mágico surge cuando dos hermanos, Daniel y Daniela, visitan el Museo de Antropología e Historia y por una ocurrencia de Daniela, dejan caer un enorme cascabel. Ante su sorpresa una dama vestida como odalisca aparece ante ellos afirmando que es una bruja muy poderosa que ha estado encerrada dentro del cascabel durante muchos siglos. Aunque la historia nos parezca una variante de *Aladino y la lámpara maravillosa*, no les será tan fácil a estos hermanos convivir con una bruja que los meterá en más problemas de los que resuelve. Es la propuesta mágica de Alisson Tales, escrita y dibujada por Angie.

Manga prodigioso

La exageración de actos o facultades, característica más reconocible del Manga prodigio, no es en realidad algo ajeno a la realidad o un fenómeno que violente las reglas establecidas. Lo portentoso está en el centro mismo de la acción. Se hace necesario dar relieve a algún detalle para hacer que una situación se torne más emocionante.

En este tipo de Manga caben todas las manifestaciones de fuerza física y la sublimación de todas las características normales, Su función predominante es ensalzar un rasgo concreto que marque el carácter especial del héroe, o del antagonista.

Nueve trata sobre un grupo de kendokas femeninos, mujeres que practican espada samurai, y que intentan superarse combate tras combate. Después de cada batalla van descubriendo extrañas facultades; extraordinaria velocidad, gran agilidad y súper fuerza. Los personajes son exclusivamente femeninos. “Lo interesante de esta historia es presentar el carácter combativo de las mujeres, que suelen ser más agresivas que los hombres”, explica Saúl Aix creador y dibujante de este manga.

Creada también por Aix, *1928* cuenta la historia de una extraña enfermedad que devora a las personas por dentro. En realidad no es una enfermedad, sino un demonio femenino que sólo puede ser exorcizado por medio de un Katana, espada japonesa portada por una doncella guerrera. Esta doncella se encomienda a Dios repitiendo el salmo “El señor es mi pastor y nada me faltará”... antes de asestar el golpe mortal para liberar el alma de las víctimas de este ser. No se sabe por qué él posee a las mujeres, ese misterio deberá ser resuelto por la heroína; pero la verdad podría cambiar su vida para siempre. Es una adaptación posmoderna del mito de Juana de Arco.

Mediante lo prodigioso, una simple aventura se convierte en una auténtica hazaña. Sin embargo, no causa una fractura, no violenta porque se trata de un hecho aceptado; aunque nos cuente historias sobre mujeres guerreras. Las historias que refieren las hazañas de este tipo de doncellas siempre han estado presentes en la historia de la humanidad, pero por el hecho de ser muy escasas, la idea de una dama guerra nos representa aún, un verdadero prodigio.

Manga exótico

El interés que provoca este tipo de Manga surge de la falta de familiaridad que tenemos con el mundo que se nos presenta...un complejo acto de imaginación. Lo exótico puede aparecer con elementos provenientes de Oriente, (que no importa cuan acostumbrados estemos siempre nos parecerán extraños) del casi mítico pasado del México antiguo o de un mundo desconocido (puede ser de cualquier tipo de paraíso imaginario o mítico). Son de estos extraños lugares los artilugios, los objetos voladores o vivientes; y los objetos

curiosos que hacen las delicias o pesares de los personajes del Manga.

El canto de Nur comienza con una narración que cuenta cómo el mundo se creó.

(Sic) “Al principio nada existía en el espacio,
Fue entonces que nacieron los dioses,
Luz de la oscuridad.
Eran Leb, (Tierra)
Hapunda, (Viento)
Tatehuari, (Fuego)
Y Atlanteo, (Agua)

(Sic) Una día se unieron dando forma a nuestro mundo Kinsekai.
Y del Takutzi, corazón de la tierra
Y fuente de toda magia y poder,
Nacieron todas las criaturas
Que habitan Kinsekai.

(Sic) Los seres más perfectos que nacieron de Takutzi fueron los antiguos o Sham,
Eran los seres creaos de la magia,
Que fluía por sus venas como la sangre,
Igual que agua corre por los ríos.

(Sic) Eran sabios,
Pues nacieron de los elementos,
Que podían escucharlos,
Y ellos entendían su lenguaje
Y el mundo era amplio y era suyo

(Sic) Sin embargo,
En todos los seres vivos existe una sombra,
Pues el caos forma parte de este mundo,
Y así fue derramada la primera sangre.

(Sic) Yao,
El primer asesino,
Fue privado de su magia como castigo de su crimen,
Al igual que todos sus descendientes,
Y todos aquellos que se atrevan a derramar la sangre de otro Sham.

(Sic) Esto fue el principio de una era
De caos y dolor para
Los pueblos de Kinsekai.

(Sic) La confianza se debilitó
Las fronteras se trazaron con la espada
Y se ensancharon
Con la magia,
Creando mares
Donde antes había caminos”

Olinca, creadora de esta historia, nos cuenta sobre *El canto de Nur*: “Mi cuento está dividido en continentes. El continente del agua es como europeo pero con rasgos aztecas, el continente del fuego se supone que es chino y está al sur, pero tiene rasgos tarahumaras y purépechas. El reino de la tierra tiene rasgos de las culturas norteamericanas, pero con aires hindúes y árabes.

La trama gira sobre dos heroínas que sienten que no lo son, creen que los chavos son los héroes y los chavos realmente las admiran mucho porque realmente son muy fuertes y ellas no se dan cuenta de eso, en el momento en que se dan cuenta de que ellas son fuertes también, incluso que son más fuertes que ellos, es cuando la historia va a encauzarse en su verdadero rumbo.”

La mayoría del Manga mexicano se basa en la maravilla para contar sus historias, fábulas de mundos posibles e imposibles, ideales y mágicos. El Manga es un universo feérico y de ensueño, de aventuras extraordinarias, de escenas impregnadas de magia, monstruos y encantamientos.

Para la investigadora de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, Ana María Morales, lo maravilloso⁶² “es un ensanchamiento de los límites más evidentes que plantea la realidad, es una explicación a lo inexplicable... lo maravilloso es comprensión, es deleite, es contraste y colorido, búsqueda espiritual de un mundo más justo o más feliz. Lo maravilloso se explica a si mismo, justificado por su mera existencia; está en la cristalización de los deseos de libertad y bienestar, que le dan su carácter de comprensión de lo duro y rutinario de la vida. Es la necesidad de encontrar respuestas, de descubrir los caminos sin atenerse a consideraciones morales que predominen sobre las decisiones”⁶³.

4.2.3 El Manga rosa mexicano

El arraigo de la telenovela mexicana en nosotros es innegable, las historias románticas encuentran en el melodrama una estructura básica del la cual en Manga no ha podido escapar. El Manga rosa, romántico, es el género más socorrido por las mangakas mexicanas.

Las estructuras del melodrama

La estructura básica del relato del Manga rosa es, en grandes rasgos, la siguiente: hay una heroína que se parece a la mujer común. Es inteligente, activa, honesta y por lo general es una mujer joven, de entre 14 y 21 años aproximadamente. No ha tenido muchas experiencias amorosas y por lo general, casi todas fueron desafortunadas, ya sea porque fue engañada, abandonada o era el amor de la infancia que no logra superar.

Está bien adaptada a su medio social, sea escolar o laboral. Tiene grandes habilidades o puede ser alguien sumamente importante como una princesa perdida como en *PyT*, pero ella no lo sabe. En algunas ocasiones esta heroína es una mujer fuerte y desafía

⁶² Lo maravilloso como subgénero literario

⁶³Morales, Ana María. Tesis de Licenciatura Letras Hispánicas, *Lo maravilloso en el “Tristán de Leonís”*, p.5.

abiertamente el rol femenino, es arrojada, es deportista y *poco* femenina. Ella toma por lo general la iniciativa. Sin embargo, no sabe nada del amor.

En cierto punto de la historia, ya sea de forma afortunada o trágica, la protagonista encuentra a un hombre extraordinario (en ocasiones siempre ha estado en su vida pero no había volteado a verlo) que es el predestinado, el elegido. Por lo general es alto, fuerte y seguro de sí. La heroína se siente turbada ante él porque le parece encantador e inabordable. Es guapo, rico, poderoso, conocido y adorado por las mujeres; ella nunca espera que este ser *perfecto* se interese en ella.

El milagro se produce, este ser lejano, salvaje, infiel e indomable la mira y se ocupa de ella. Quiere creer que él realmente se interesa en su ser, pero tiene miedo. Ese hombre es un seductor, es peligroso; merece su desconfianza. Es en este punto cuando la verdadera identidad de la protagonista empieza a develarse. Descubre que no es una mujer común y corriente, posee ese algo especial y su inseguridad crece aún más, porque ahora no sabe quién es en realidad.

En este momento aparece una rival. Al llegar este momento, el Manga presenta algunas variantes. Puede ser que la contrincante sea una mujer mejor adaptada al rol femenino que la hace sentir poco femenina, fea y hasta masculinizada, no apta para entablar una relación amorosa. Su opositora puede presentarse como una mujer hermosa, seductora, desprejuiciada, segura de sí y una tanto liviana. La presencia de esa rival, su éxito y la lejanía del héroe hace creer insegura a nuestra heroína, quien huye.

En algunos casos puede planear una horrible venganza; aunque hay que resaltar que esto no es común. Cabe la posibilidad de que exista alguien más interesado en nuestro personaje, es viable que este otro actor sea la mejor amiga de aquella. La ambigüedad sexual es un tema muy común en el Manga pero más adelante nos encararemos de este punto.

La heroína comienza a aceptar su destino o sus habilidades especiales, se hace a la idea de que el amor está perdido y se dedica a su *épico destino*, dejando al afecto fuera de su vida. Sin embargo, no cuenta con que el hombre no se va con aquella mujer mejor *adaptada* al rol femenino. En lugar de eso, la busca e insiste. Es ahora un hombre afectuoso, dulce y

apasionado. Pero ella duda nuevamente y lo rechaza, cree que sólo se trata de una simple amistad o de una aventura.

Existe un doble mal entendido. Ambos están enamorados, uno y otro piensan que no son correspondidos. La historia da un pequeño giro. El se porta de forma cruel con ella. En repetidas ocasiones le salva la vida pero la rechaza. Después, se da un pequeño juego de dudas, es decir, ella lo encuentra besando a su rival, encuentra ropa de otra mujer en su casa, le ve entregar una carta apasionada a alguna amiga o la abandona a su suerte en un lugar solitario.

Al final resulta que el héroe no era culpable de nada. Nunca se había interesado por la rival. La había abandonado pero era para salvarla o para que desarrollara el máximo su capacidad. Estaba besando a la rival porque ella lo obligó y la carta en realidad se la estaba entregando a su mejor amiga porque es muy tímido para dársela personalmente.

Lo del destino especial pasa por lo general a segundo término, o definitivamente carece de importancia. Existe la variante de que la mujer sea maltratada o burlada, pero al final el verdadero amor triunfará. Por absurdo que pueda parecer en la vida real, en el manga son posibles y ciertas estas explicaciones.

Claro ejemplo del Manga rosa es **PyT** publicada por Alisson Tales y escrita por Rocío Alejandra. Esta obra comienza como cualquier cuento de hadas, narrando un sueño.

(Sic) “No suelo creer en estas cosas...

Pero desde hace algunos meses...

Se ha repetido el mismo sueño...

Un sueño en donde soy una Princesa que vive en un gran castillo,

El cual tiene enormes torres que son más elevadas que las nubes,

Y el fresco viento del amanecer, congela lo que podría llamar un sentimiento...

Un castillo, que el más apasionado de los poetas, jamás hubiese imaginado,

Pero...

Es sólo para mí...

Ya que nunca hay nadie más para compartir el sueño,

Todos me han abandonado,
Me siento sola en los peldaños de la torre más alejada para esperar el amanecer,
Mientras las campanas rompen el gran silencio que se aloja en este lugar”⁶⁴

“Mi heroína es la clásica chica tonta; pero que no es tonta por sí misma, sino que la sociedad la ha hecho tonta. Por el hecho de ser bonita tiene que ser tonta. Eres bonita es igual a que seas tonta. Entonces ¿qué es lo que pasa con mi chavita?, se enamora del chavo guapo de la escuela...o sea pues ¿qué le pasa al chavo guapo de la escuela?, pues anda con un montón de chavas, entonces por eso esa chica es tonta.

PyT se divide en dos capítulos, ahorita está por terminar el primero que es cuando le van a quitar lo tonta a la mala forma, además de que mis historias son muy románticas, muy tiernas, rosas...o sea te vean a presentar todo el lado bonito; las margaritas y las florecitas de la vida, pero también te muestra el otro lado, el lado oscuro, que como es tonta, se van a aprovechar de ella. Pero al final el amor triunfa”, comenta Rocío Alejandra, directora de *Alisson Tales* y creadora de *PyT*.

Sun Mi, creadora de manga rosa, nos cuenta sobre la naturaleza de sus historias engañosas: “Normalmente a mi me agrada dar a entender, ésta se va a quedar con este; pero a la hora de la hora...!chin¡...o el que parece ser el malo al final resulta ser la víctima...o se enamora de él. Me gusta dar ese giro, si al principio sabes quien es la pareja se pierde el misterio, es interesante que acaben con quien menos se lo esperan”. Ejemplo de sus obras son *Child* y *Love2*.

Lize, heroína del manga *Child*, nos cuenta su historia y su terrible dilema.

(Sic) ¡Hola! Me llamo Lize y tengo 18 años. Mi mamá y mi padrastro murieron hace tres años en un accidente, así que la única familia que me quedó es mi hermanastro. Tengo una cafetería en el primer piso de nuestra casa. Como mi hermano ha estado muy ocupado últimamente, yo tengo que preparar los

⁶⁴ Introducción de *PyT*

pasteles, galletas y demás antes de irme a la escuela para abrir el negocio en cuanto regreso.

Cuando éramos niños, mi hermanastro y yo nos llevábamos como si realmente fuéramos hermanos...pero de un tiempo acá he tenido problemas con eso de la relación fraternal...

Esta historia gira en torno a un secuestro “no podría hacerla si no fuera independiente, porque esta prohibido publicar historia sobre secuestros. Puedes golpearla, machacarla, hacerle lo que quieras siempre y cuando no paguen el rescate. La ley de publicaciones así lo establece; pero en mi caso tendría que pagar una multa por *Child*, porque sí se paga el rescate.”

Love 2 cuenta la historia Hatziri, una chica practicante de Kick Boxing, que siempre tiene que competir con su hermana (quien es cantante, hace algo más normal, más acorde a la condición femenina) para conseguir la atención de sus padres. Edith, la hermana, es muy popular en su escuela por sus buenas calificaciones, es la mejor en el coro, en el club de arte, en el de diseño y además es muy buena repostera, todo un dechado de virtudes. Nunca le ha interesado a Hatziri ser superada por Edith hasta ahora. Su nombre es David y como podemos imaginar, ella naturalmente se siente inferior a su hermana pues es más femenina; sin embargo, Hatziri es la que gana el corazón de David gracias a su fuerza interior.

Dentro de tus ojos, de la mangaka Nehe, narra la historia de Izumi, una muchacha huérfana que vive con su hermano que es detective. En la ciudad donde ellos habitan se han registrado una serie de atracos perpetrados por un ladrón que se hace llamar El Camaleón. Este asaltante tiene la facultad de disfrazarse (de ahí el nombre) lo cual hace difícil su detención. Izumi por error conoce a El Camaleón y se enamora de él. Por supuesto ella desconoce su doble identidad. Izumi se encuentra en un gran dilema: ayudar a su hermano a atrapar a El Camaleón o proteger a éste para que no sea descubierto.

The Letter es una historia corta sobre Paco, un chico que ha escrito una carta de amor pero no puede entregarla porque le da miedo ser rechazado. Pili es una chica extrovertida, explosiva y un poco agresiva, un tanto masculina. Pau una chica más femenina, discreta y

delicada. Pili está enamorada de Paco y ella cree que la carta de amor es para Pau. Obviamente la carta es para Pili y Pau es solamente una intermediaria. “Es una historia bastante sencilla, muy romántica”, explica la mangaka Ayaka.

My best friend fue creado por Paola Escobedo una de las mangakas mexicanas más reconocidas, *My best friend* es una historia muy sencilla y muy normal, la hice para descansar un poco de *Mere* que es más complicada. Es necesario hacer este tipo de historias para poder relajarse un poco, para mantener el gusto por el Manga y poder seguir creando”.

Cuenta la historia de Aoi un niño muy sensible que odia las peleas mas no puede mantenerse lejos de ellas. En su primer día de clases un abusador intenta robarle el dinero y amenaza con golpearlo, pero aparece Mamiko una chica muy singular que siempre peleará sus batallas hasta que él pueda defenderse por sí mismo.

Básicamente se desarrollan así este tipo de historias con ligeras variaciones dependiendo de las situaciones y los ambientes. Existen otras historias donde las variaciones no son tan ligeras y no representan un cambio real en el relato. Sólo la forma es diferente pero el fondo es el mismo.

Entre dos amores: la amistad y el amor

En caso que el rival del héroe sea la mejor amiga de la heroína, quien siempre ha sentido un secreto amor por ella “que va más allá del amor que un hombre y una mujer pueden tener”⁶⁵ el asunto se torna más confuso, propicio para los malentendidos que es la delicia de este género.

Le heroína se enamora del chico más guapo y popular de la escuela. Sueña con él, lo ve de lejos y le confía ese secreto a su mejor amiga (con quien convive desde la infancia y han crecido juntas). Ambas se conocen a la perfección. Es cuando aquella se da cuenta de que ama a la heroína, y por lo general da el primer paso: le roba un beso.

⁶⁵ Frase muy socorrida por los mangakas

La protagonista entra en gran confusión, ahora ya no sabe si ama en verdad al héroe o a su amiga que siempre ha estado junto a ella. Existe pues una supuesta ambigüedad sexual, en realidad el amor que siente por su amiga es en verdad distinto, no sexual, no la desea, sólo siente una gran amistad.

La amiga por lo general se repliega, pues lo más importante es la felicidad de su compañera y la ayuda a conquistar a su verdadero amor. Las cosas quedan de esta forma y la historia continúa de una manera “normal”. Ahora, lo importante es la conquista y los malos entendidos entre la pareja principal, es decir del héroe y la heroína.

Orem, creada por Lorena Velasco Terán, sigue ese esquema. Neve encuentra a su amiga de la infancia que misteriosamente había desaparecido. Leely es ahora un poco más reservada con Neve y al preguntarle ésta la razón por la cual se apartó, Leely responde: “porque nunca te importó que daño podrías causarme con tu actitud. A pesar del tiempo, sigues siendo la misma niña caprichosa y egoísta. Sólo te importan tus sentimientos...O dime... ¿Acaso te importó lo que yo pudiera sentir?”. De cualquier forma su amistad logra “restablecerse” pero sucede algo inesperado, Leely le roba un beso a Neve, su primer beso. Esto la intriga demasiado, no sabe que sentir por Leely. Por otro lado un chico medita en la forma en que declarará su amor a Neve, porque al ser muy tímido, jamás ha podido acercarse a ella. ¿De quién será el corazón de Neve?...

El Manga rosa homosexual

El Manga rosa también explora el romance entre personas del mismo sexo, que a diferencia del otro, el de ambigüedad sexual, sí desarrolla una relación amorosa homosexual. Es posible que al principio el protagonista⁶⁶ desconozca sus preferencias sexuales porque no ha tenido interés en las relaciones amorosas o porque simplemente no siente atracción por nadie. Es un ser solitario y retraído”.

En la historia se presenta un hombre que le inquieta, pero para hacer las cosas más

⁶⁶ En este caso puede ser hombre o mujer, el relato funciona de la misma forma para ambos

interesantes, es decir, tener malos entendidos interesantes, aparece también una mujer que le persigue (en el caso de ser homosexualidad femenina, aparece un apuesto hombre que la pretende). La historia se torna en una serie de eventos, de encuentros y desencuentros, de persecuciones. Pero el rival no tiene mucha importancia sólo sirve para poner más emoción a la trama, este personaje desaparece.

Finalmente el héroe acepta su homosexualidad y decide aceptar los acercamientos de sus compañeros del mismo sexo. Ahora la historia cambia y debe encontrar al verdadero amor y no dejarse engañar por el deseo. Tendrá muchas experiencias sexuales desagradables y el verdadero amor se presentará. A partir de este punto la historia se desarrolla en la misma forma que el Manga rosa normal, con estas pequeñas variantes. El hombre que ha elegido como su compañero lo “engaña” y se muestra distante pero; como hemos visto antes, es sólo un mal entendido.

Creada por Mimu, *Sicalípticos* cuenta las peripecias de un grupo de modelos de alta costura. Sativa Castaño es un joven de 18 años. Acaba de terminar la prepa y ahora vive con su prima Lovelia. Un día Sat conoce a Nagy, un diseñador de alta costura que trabaja en el emporio “Prime Fashion”. En un paseo por la empresa conoce a Hebe quien da empleo a Sat como modelo a cambio de salir con él y éste accede sin contemplaciones. Sat es un modelo famoso y amante del señor Hebe. Sat tiene muchas relaciones fugaces, y en ocasiones agresivas, con los demás ejecutivos de la compañía.

La trama se desarrolla dentro de un mundo de mentiras en donde el que tiene más poder es el mejor, no importa “encima” de quien debas pasar para lograr el éxito; por supuesto aún dentro de un mundo tan feroz, el amor es posible. Cuenta con algunas escenas de sexo explícito.

Algo sobre la nieve, creado por Riya y Cope, relata la historia de Lumiere, un fotógrafo que trabaja para la policía. Aparentemente no tiene un ningún objetivo en la vida y a pesar de su sangre pesada se puede considerar que es una persona que siente poco amor por sí mismo.

Es amante ocasional de un detective con el que trabaja en el departamento de investigación de la policía. Lumiere no lo quiere, pero acepta tener relaciones con él por el deseo, que es

lo que le permite seguir viviendo; además, ese detective le hizo el favor de localizar a una persona que ha sido pieza clave en la vida de este fotógrafo.

Es muy popular este tipo de manga entre las magakas y las lectoras. La idea de presentar una relación entre hombres donde estos pueden ser indefensos, tiernos y peligrosos alimenta el imaginario femenino o por lo menos es lo que refieren las asiduas consumidoras de este género.

El Manga rosa es una excelente conjunción entre el argumento de enredos del melodrama y la ambigüedad del Manga. No importa mucho que tipo de historia se esté contando, si es una relación heterosexual o homosexual, se desarrollan de la misma forma. Estas historias se caracterizan por los enredos, los malos entendidos y la búsqueda del verdadero amor. Aunque tenga un final feliz pone énfasis en la crisis de los roles de género.

4.2.4 Cómo hacer Manga sin morir en el intento

La creación de un Manga no es tarea fácil, es necesario tener una buena historia que contar, tiempo para poder desarrollar un estilo propio y conseguir capital. Resueltos estos problemas hay que enfrentarse a la mala reputación del Manga.

“El comienzo siempre es difícil, hay que tenerle mucho amor a lo que se hace porque no siempre sale como uno quiere y no siempre cuentas con el capital”, comenta enfático Víctor Hugo Escalante, editor de *Grupo Moon* y creador de *al3*.

“Si te gusta el Manga una de dos o eres pervertido o adorador del diablo (...) me acuerdo que una vez en el programa de *Hablemos Claro* se llegó a decir que *Evangelion* era satánica. Yo no recuerdo que en ningún momento mencionen al diablo. En mi casa tengo que dibujar a escondidas, porque si me ven dibujando ponen el grito en el cielo. En mi trabajo no me pueden ver dibujando, un día casi me corren porque me vieron dibujar Manga”, dice Sun Mi en tono reclamante.

Después de encontrar un lugar lo suficientemente privado para poder dibujar empieza el

proceso creativo. Ayaka aconseja a los nuevos creadores de Manga “llevar una libreta pequeñita para poder *bocetear* ya sea en el metro, en el microbús, ahí salen los personajes, ahí vienen a la mente, primero se dibujan los bocetos y después vas iniciando la historia...”

Eonmach Realm, un poco más precavido, advierte “hay veces que no puede haber continuidad, entonces puede ser que hayan uno o dos años de proyecto planeado y cuando haya oportunidad (...) y los proyectos se acomoden al ciento por ciento a tu estilo entonces puedes empezar a desarrollarlos”.

Para Kamui, antes de empezar a crear un Manga es necesario “hacer cosas viscerales”, a lo que Luro responde “el problema es que las depresiones no duran el tiempo suficiente para poder crear una historia y publicarla (...) lo más importante es leer y planear”.

Paulina Escobedo, autora de culto, recomienda antes que nada, “investigar; ***Mere*** me llevó dos años de investigación; pero gracias a ello ya tengo escrita la historia y resulta más fácil dibujar cada Manga. Con la información suficiente ya puedes crear a tu personajes”.

Tenemos ya una buena historia con personajes interesantes, es momento de buscar financiamiento. Si de Manga independiente hablamos, el financiamiento proviene principalmente de los autores o de sus familiares. Pero si queremos echar mano de un mayor capital es necesario conseguir apoyo editorial.

Existen pocos mangakas que recurren a las editoriales principalmente porque buscan dibujantes que hagan historias tipo *hentai* (pornográficas) o historias rosas y la mayoría de los mangakas independientes no tienen interés en desarrollar este tipo de narraciones.

Pero si estamos interesados en acercarnos a las editoriales para conseguir un trabajo profesional de mangakas, Arturo Vázquez, director y dibujante del manga ***Goji: un dragón con ángel*** y responsable de Sección Manga de editorial Editoposter, una de las empresas mexicanas importantes en cuanto a Manga mexicano se refiere, recomienda “para hacer una buena historieta y que tenga éxito comercial, tienes que crear personajes carismáticos y dejarlos moverse por sí solos en la historieta; si los personajes le interesan al público ya la hiciste”. Además, nos explica cómo crear personajes exitosos.

“Muchos cometen el error de querer hacer una dizque historia original crear...no sé...siempre llegan chavos a la editorial que dicen que quieren hacer una historia sobre el México precolombino, con guerreros aztecas y con dibujo tipo Manga...y siempre me dicen que quieren que la gente conozca un poco más de la historia de México...la regada aquí es...cómo quieren que te interese la historia si no te interesan los personajes.

“Siempre tienes que preocuparte, cuando creas a un personaje, que sea carismático, tiene que llamar la atención primero visualmente, y después ya darle una muy buena personalidad. Darle tanto características buenas como defectos, porque ya no estamos en la época de las muñequitas. Tienes que ponerle bastantes características buenas...otro consejo...nunca inventes un personaje cuando tengas una borrachera porque mira lo que te sale (señala a Goji).

“A Goji lo creé en 1993 y era un personaje antagonista...era la mascota en turno de una muñequita. Tengo que admitir que me quedó un personaje bastante mal hecho...se veía horrible. Cuando creas un personaje como en el caso de Tesuko, uno como creador tiene que darle características de cómo debe ser el personaje. Como por ejemplo este demonio...bien formado y con ropa que no deja nada a la imaginación... bueno uno los tiene que describir perfectamente bien para que el dibujante sepa como hacerlo, deben saber como tiene que ser el personaje, como debe verse de perfil, el cuerpo, como debe ser su traje, todo eso es muy importante.

“Otra característica que debes tomar en cuenta son los colores del personaje para que llame la atención...el color del cabello...siempre deben ser colores atractivos a la vista, si fuera de un color opaco sería menos popular. Pues es la verdad... ¡ya qué le hacemos!

“Otro detalle importante es la portada, te lo voy a poner así de simple,...en esta portada (enseña el número 3 de *Goji*) sí te das cuenta cuál es el detalle predominante de las portadas que hemos sacado pues realmente no es Goji sino Angel Princess...hasta que un día llegué con el dibujante y le dije, ¿cómo se llama la historieta? y ¿quién es el personaje?, ¿qué falta aquí? y respondió: ‘ah sí, la lagartija esa morada’.

“Cuando dibujan las portadas, son padres porque siempre dibujan a Angel Princess... y ya si sale Goji, pues adelante; o sea que se ve atractiva nuestra portada con Angel Princess en traje de baño y Goji no importa mucho. Como en *Conexión Manga*...siempre ponemos una imagen grande, porque desde lejos debe parecer atractiva. ¿A poco no somos unas chuchas cuereras en cuánto a comercialización? de hecho, lo que más vende son las portadas”, declara en tono triunfal mientras firma algunas historietas y revisa algunas propuestas hechas por algunos creadores independientes esperando poder conseguir apoyo editorial.

Este apoyo editorial se traduce en un sueldo mensual de 500 pesos por Manga, un tiraje mínimo de 500 copias, (impensable para un independiente) una publicación con periodicidad mensual y un espacio en los puestos de periódicos. Por otro lado, implica en muchas ocasiones cambiar la idea principal de la historia a capricho del editor, cambios que por lo general provienen de las cartas de los lectores. “Me llamaron de *Conexión Manga* para decirme que hiciera cinco capítulos más de *Corazón de espada*”, comenta Aix, “el editor quería que le pusiera un galán a la heroína y me dijo ‘pero no le debe hacer caso por machorrón’ y le respondí ‘¿qué no entiendes que mi personaje no necesita de un hombre?’...y lo sacaron de la publicación”.

El mangaka es para las editoriales un simple dibujante de novelas por pedido, se especializan en pornografía heterosexual y homosexual, ya que este tipo de historias son las que más se venden. El Manga se asocia con la pornografía y con la violencia porque es lo que la gente más compra, y por tanto, lo que las editoriales más producen. Los creadores de Manga independiente se mantienen por amor al arte, por las ganas de crear, en ocasiones es un medio de expresión de inconformidad con la realidad que se vive en nuestro país. Según Francisco Tijerita, director de estudio *GAIA*, el Manga “te da la oportunidad de mostrar más de lo que puedes decir, algo que sea necesario saber...la cultura es nuestro país está en el hoyo más profundo, pero aún así tratamos de proyectar más allá de lo que queremos decir”.

Después del frenesí de las imágenes y las historias, se cierran las puertas de la convención de Manga y los sueños de muchos se quedan ahí, resguardados hasta el próximo año cuando los héroes salten de las páginas que los encarcelan y sean libres de nuevo.

Conclusiones

Los mangas son una referencia cultural y literaria colectiva indiscutible. Sin embargo, gracias a los cambios sociales se han modificado los hábitos de consumo. La narrativa ha sufrido cambios de forma y de fondo, han evolucionado a la par del contexto social. Las situaciones, las aspiraciones y las soluciones son distintas.

Al Manga o animé, debemos situarlo en su contexto histórico y social para poder tener una interpretación profunda no sólo de sí misma, sino también de la visión de mundo que subyace en ella. Resulta imposible para el lector entender el animé *La tumba de luciérnagas* sin tener conciencia de los bombardeos de Hiroshima o Nagasaki, pero si queremos comprenderla debemos conocer las historias de las personas que vivieron *la lluvia de fuego*. El mundo cibernético y decadente de Akira, no es más que el mundo herido de la Segunda Guerra Mundial, tal vez podemos encontrar cierta resonancia del sentir japonés en Tetsuo que, después de tener todo el poder del mundo en las manos, marcha a la destrucción para poder purificarse.

La evolución del Manga japonés resulta imposible sin la influencia de occidente e inimaginable sin la repercusión de la Segunda Guerra Mundial. La época de posguerra, al igual que en Alemania con el nacimiento del Impresionismo, fue el punto de partida para el Manga moderno. Durante los años de efervescencia social, surgió en Japón un grupo de mangakas conocidos como la *Generación del setenta*. Este grupo cargó de ideología política a los cuadernillos con dibujos. La ideología comunista y feminista encontró eco y difusión en este medio de expresión gracias a su popularidad. *José el de Mañana* y *La daga de Kamui* inspiraron a la rebelión estudiantil que terminó con un secuestro masivo de aviones los cuales fueron llevados al paraíso socialista japonés: Corea.

El último contacto que se tuvo con las naves antes de aterrizar en suelo coreano, fue con un joven que se identificó como *José el de Mañana*. Cabe mencionar que es difícil conseguir un ejemplar de estas dos mangas ya que fueron retiradas y prohibidas durante mucho tiempo. Pero a grandes rasgos contaban la historia de jóvenes que vivían fuera de casta, es decir sin identidad. Trabajaban en lo que deseaban, vivían errantes por el bosque y eran rebeldes. Desafiaban a las autoridades y a la sociedad en su conjunto, cuestionando el supuesto bienestar en el que vivían a cambio de su libertad. Los *sin casta* fueron banderas

ideológicas para la generación de posguerra

A mitad de la década de los 80, las grandes corporaciones, las instituciones culturales, y las agencias del gobierno japonés empezaron a controlar la producción y creación del Manga para convertirlo en algo *políticamente correcto*. Esto se logró a través de un movimiento de censura y un proceso activo de asimilación cultural. El crítico de Manga *Kure Tomofusa*, refiere que esta *asimilación cultural* se dio al otorgarle al manga la *ciudadanía cultural*, es decir se le quitó el carácter de *intruso*, de *rebelde*, de contracultural. Así fue que el Manga fue considerado parte de la cultura oficial, las historias con carácter pedagógico de Osamu Tezuka, el Manga femenino (no de género), el Manga de corte político y económico, eran utilizados como medio de promoción de la política oficial. La asimilación selectiva de géneros específicos de manga llevó a la creación de una ley que se encargaría de regular los contenidos promulgada en 1992.

Estas dos campañas, una de censura y otra de creación de manga *políticamente correcto*, llevaron a la creación de todo un aparato gubernamental encargado en determinar cual manga era bueno y cual malo. El Manga que no obtuvo el carácter de *cultura nacional* fue criticado, fue puesto en la lista negra y fue eliminado. La regulación desalentó totalmente la producción comercial del Manga, especialmente los de contenido sexual, los feministas, los *yaoi* y los Lolicom que no obtuvieron aprobación gubernamental. Los temas de sátiras contra el emperador eran permitidos, pero eran profundamente censurados los temas de género y sexualidad.

Mientras que el movimiento para la censura se volvió cada vez más estricto, el movimiento para la posición cultural del Manga se hizo cada vez más grande, esto generó un choque de valores, que se tradujo en una creciente indiferencia de la población por el Manga.

La gran atención que el Manga obtuvo del gobierno y de la industria marcó hasta qué punto era necesario como medio de comunicación social. A mediados de los años ochenta, las instituciones empezaron a formular valores sociales y culturales que les permitieran crear unidad social. Estas instituciones encontraron en el manga el medio de comunicación óptimo para poder propagar estos nuevos valores sociales y culturales entre los empleados,

los jóvenes, los niños y la sociedad en general.

En ausencia de la discusión política o los movimientos políticos, que conectaban a los individuos con la política nacional, las organizaciones concernieron que para poder estar más cerca de la sociedad, era necesario crear nuevos canales de comunicación, y pusieron su atención a la cultura popular. El Manga proporcionó a las corporaciones y a las instituciones, un medio alternativo para presentar sus ideas al público.

Gracias a la promoción de Manga bajo el enfoque de cultura nacional, las agencias japonesas de gobierno e instituciones se dieron cuenta del potencial del uso incluyente, moderno y flexible de la política, con el empleo de los símbolos oficiales y culturales. Aceptando el Manga, como una parte de la herencia cultural nacional, el gobierno empezó a trabajar con las ideas políticas y grupos sociales, históricamente ligado a éste, es decir, a los grupos de izquierda. El presidente del Partido Nuevo de la Frontera, Ozawa Ichiro, identificó positivamente al Manga político como un medio para expresar el carácter moderno de sus ideas.

Los mangakas no estaban preparados para poder representar las ideas políticas gubernamentales en un período de movimientos sociales por un lado, y por el otro, con una sociedad en la que apatía e individualismo habían alcanzado un punto alarmante. La confianza en las editoriales se había perdido totalmente. La penetración ministerial en las editoriales dio el golpe final que llevó a la ruptura de las relaciones entre editorial y sociedad.

Los editores de Manga notaron que cada vez la sociedad se ausentaba más y empezó a surgir una división generacional marcada, por un lado se encontraban los antiguos dibujantes de manga que trabajaban en las editoriales y por el otro, los jóvenes creadores de Manga alternativo que publicaban por su cuenta.

Los artistas jóvenes fueron duramente criticados por ser incapaces de producir historias con temas universales o sociales, con apelación masiva, que se pudieran publicar en grandes cantidades. Además, la mayoría del Manga amateur era una parodia de series que se habían publicado en revistas comerciales. Para los mangakas amateurs, el Manga que se había

hecho durante los setenta, no era más que una fuente de ideas y artistas explotables.

Los editores de Manga respondieron con una rápida promoción de Manga adulto dentro de la sociedad, produciendo Manga más culto en el que se ejercitaba un carácter intelectual. La apropiación de manga por instituciones culturales y educativas, así como por corporaciones poderosas, ligó al Manga con un carácter intelectual, clave para la redacción de Manga más atractivo para el público.

La transformación del Manga se debe a la intervención de la sociedad y de los artistas individuales, que conectan al Manga con las instituciones culturales y educativas, las organizaciones gubernamentales, los literatos, los políticos, las organizaciones feministas, y los editores de Manga.

El equilibrio del poder intelectual dentro del Manga cambió durante los años noventa. La renovación de las expresiones intelectuales se dio a través de un proceso más abierto de reorganización intelectual en la sociedad japonesa durante la década de los 90. Las ideas y hechos que sucedían en el extranjero ya se presentaban abiertamente en el Manga.

Se publicaron obras con complots internacionales, terrorismo internacional e invasiones. Los conceptos claves de estas obras fueron la necesidad de formar individualismo bajo una perspectiva de *responsabilidad nacional*, la exposición del *liderazgo fuerte*, la reforma entre facciones políticas y corporativas, y el restablecimiento de ejército japonés.

Las oficinas editoriales favorecieron a los artistas que podrían compenetrar sus propios intereses con los valores sociales y culturales internacionales. La reposición de ideas políticas en el Manga adulto ha representado un abandono final del carácter izquierdista del Manga.

En la década de los 90, el tiempo de florecimiento del Manga, se acabó justo con la entrada de los videojuegos, las computadoras y la internet. Los viejos consumidores de Manga eran ya muy pocos y las nuevas generaciones no encontraban ningún atractivo en las historias. Las nuevas generaciones tenían cubiertas todas sus necesidades, ya no existía racionamiento de alimentos, la economía estaba recuperada y la guerra era sólo una leyenda.

Pero el Manga salió al mundo y fue ahí en donde encontró nuevos seguidores y nuevos retractores.

Como hemos visto el Manga fue evolucionando de ser una expresión tradicional, se convirtió en un vehículo ideológico de izquierda y gubernamental, hasta transformarse en un producto de consumo muy rentable. Pero en México ¿qué lugar ocupa el manga?, en palabras de Guillermo Quartucci, Coordinador de la maestría en estudios de Asia y África del Colmex, “el Manga mexicano es apenas incipiente”.

El mercado de México se abrió al Manga japonés hace poco tiempo; sin embargo, ha sido el tiempo suficiente para desbancar al cómic estadounidense y desarrollar el Manga nacional, tomando en cuenta su estructura y estilo.

Esta investigación la iniciamos con la idea que los autores mexicanos creaban un mundo distinto al de su realidad. Un mundo con infinitud de posibilidades. Es cierto, pero encontramos más que eso, entramos al mundo de un grupo de jóvenes que expresan en sus obras, su desesperación por no poder encontrar algo con que identificarse. La mayoría de las obras plantean un recurrente *¿qué hago aquí?, ¿quién soy yo?, ¿en dónde encajo?, ¿adónde voy?, ¿de dónde vengo?, ¿por qué estoy aquí?* En ocasiones, muestran su realidad y las dudas que ésta les genera.

El mundo se interpreta desde la cotidianidad, que plagada de sobrenaturalidad encuentra razón a una cadena de personajes fuera de serie que buscan una familia, una pareja, un amigo o simplemente encajar. Ese es el punto...encajar, identificarse con un grupo.

Los mangas son pequeños escritos que dan testimonio de las condiciones socioculturales que los rodea, además de la esencia ideológica que invade las formas y los contenidos, entonces cabe preguntarnos qué nos quieren decir de nuestra realidad social. En el caso de México, que es el que nos atañe, el Manga es un *mundo posible* no del todo diferente del mundo al que se contrapone, ya que de él proviene.

Uno de los casos más interesantes a seguir es el Manga rosa. En él podemos encontrar una pequeña aportación al género. El personaje femenino no solamente busca alcanzar la meta

del amor, sino que, también busca ser amada por lo que es, por su forma “peculiar” de ser.

La protagonista tiene características *masculinas*, es decir, es independiente, practica algún arte marcial, está acostumbrada a tomar decisiones, es agresiva y arrojada; no está interesada en la moda o en los quehaceres del hogar. Esta mujer identificada con el rol *masculino* entra en una crisis de identidad cuando se cree no apta para entablar una relación amorosa por su falta de *feminidad* que empieza a ser un obstáculo cuando aparece una rival que es más apta, a su parecer, para entablar relaciones amorosas.

Al ser un melodrama vemos que las dificultades se sortean en una forma favorable para nuestra poco común heroína; sin embargo, es interesante el planteamiento...dejar de ser como soy para poder ser aceptado o enfrentar la consecuencias de ser “diferente”. Este planteamiento también es medular en los mangas rosas homosexuales y lésbicos.

El Manga al que llamamos maravilloso, por su forma narrativa y temática, cumple con la función de presentar alternativas de mundo un poco más amable a la realidad dura y fría. Encontramos al Manga propiamente féerico, el que se desarrolla por completo en otro delicioso mundo que cuenta con sus propias reglas, las cuales no incomodan a los seres humanos que entran en contacto con él.

El Manga mágico tiene la importante función de exaltar la humanidad que saldrá siempre adelante, no importa las penurias. Lo sobrenatural no es inherente a lo humano y causará más problemas de los que resuelva. El objetivo es mostrar que lo que no es inherente a la raza humana es peligroso. Conserva la forma clásica del género mágico. Misma que sigue perpetuando Harry Potter, la humanidad está por encima de la sobrenaturalidad siempre.

El Manga prodigioso, tiene como objetivo presentarnos aspectos exacerbados de la humanidad que no necesariamente deban ser sobrenaturales, pero sí poco comunes. La gran fuerza es algo posible, la gran velocidad también. En estos casos presentamos la actitud combativa femenina, encarnada por mujeres guerreras que jamás piensan en el matrimonio ni en la maternidad, simplemente son guerreras y conquistadoras, nada extraordinario, sólo poco común.

El Manga oscuro es interesante desde muchos puntos de vista, primordialmente porque vemos a un antihéroe convertirse en héroe. Tenemos un ser que *per se* es malvado y mentiroso; sin embargo, el mal está representado por el ser humano, sus obsesiones, sus miedos, su falta de conciencia; exploramos al mundo a través de los ojos del monstruo que ve con horror aquello que el hombre hace falto de virtud.

Si vemos al Manga mexicano como un cristal a través del cual se interpreta la realidad...podemos darnos cuenta de la decadencia de esta realidad cotidiana dura y agria... capaz aún de recrearse y transformarse en mundos esperanzadores que germinan en las hojas de papel y que tal vez nos representen una realidad que no sabíamos que también existía. Honestamente, aún no sé que tiene de diabólico o satánico el Manga, pero sí tiene algo de esperanzador...

Este trabajo es apenas una línea en el entramado del Manga...apenas un comienzo.

Glosario

Amaterasu: Diosa principal del panteón japonés.

Animé: Animación japonesa.

Aníparo: Género amateur que parodia un animé.

Aoyagi: Literalmente “sauce verde”, hada japonesa.

Bishonen-ai: Historias de amor donde los personajes masculinos tienen fisonomía femenina.

Cyberpunk: Género que hace uso de la novela policíaca y la novela negra.

Diwa: Laúd japonés.

Hentai: Manga erótico.

Jikinki: Ser humano que al ser codicioso se transforma en un demonio devorador de hombres.

June mono: Historias en donde se presentan relaciones homosexuales.

Kabuki: Teatro tradicional japonés que tiene como característica que todos papeles son actuados por hombres.

Katana: Sable japonés.

Kushinada: Doncella rescatada por Susa-no-wo.

Lolicom: Género amateur que se caracteriza por contar historias donde las protagonistas son “Lolitas”.

Manga: Libro de historieta.

Mangakas: Creador de manga.

Mech: Género que refiere al mundo de la tecnología.

Momotaru: Muchacho Melocotón.

Ningyo: Ser acuático sobrenatural parecido a las sirenas.

Ninigi: Nieto de la diosa Amaterasu.

On Myu Ji: Exorcista.

Oni: Ser sobrenatural parecido a una montaña.

Orochi: Dragón al que se le ofrecían vírgenes en sacrificio.

Osamushi: Escarabajo japonés.

Otaku: Fanático del manga y animé.

Ribu: Movimiento feminista.

Rokuro-Kubi: Ser sobrenatural que semeja una cabeza, devora hombres.

Sakura-Onna: Hada que hace florecer los árboles de cerezo .

Samurai: Guerrero japonés.

Se-ppu-ku: es una práctica de suicidio.

Shojo: Historia dirigidas al público femenino.

Shonen: Historia dirigida al público masculino.

Showa: Año 1945.

Shura: Ser humano asesinado, que se transforma en un demonio vengador.

Soundtrack: Banda sonora de un animé o película.

Susa-no-wo: Dios japonés.

Takarazuka: Compañía teatral japonesa conformada sólo por mujeres.

Taratólogo: Estudioso de monstruos.

Tatari: Justicia espectral, especie de maldición.

Tengu: Soldados demonio.

Thavatar: Manifestación de Buda.

Tsukumogami: Objetos que adquieren vida propia.

Yamato; Raza gobernante de Japón.

Yaoi: Género amateur cuyo tema central son las emociones y los sentimientos.

Youkai: El Otro Mundo, lugar de seres maravillosos y fantásticos.

Yuki-Onna: Ser sobrenatural. Hada japonesa que tiene control sobre al nieve.

Yuurei: Seres sobrenaturales ejecutores de justicia, por lo general son seres humanos asesinados injustamente.

BIBLIOGRAFÍA

1. ANESAKI, M. “*Mitología Japonesa*”. Edit. Edicomunicación. España. 1996
2. AWAIHARA, Yoshide. “*Voces de las mujeres japonesas*”. Edit. El Colegio de México. 1999
3. BIANCO, Lucién, “*Asia contemporánea*”, Vol.,33, Historia Universal. Edit. Siglo XXI, México, 1992
4. BRUHN Jensen, Klaus. “*La semiótica social de la comunicación de masas*”. Bosch Casa Editorial, España, 1997
5. COHEN, Sandro. “*Redacción sin dolor*”, Edit. Planeta, México, 1994
6. DRAZEN, Patrick. “*Anime Explosion! The What! Why! & Wow! Of Japanese Animation*”, Edit. Stone Bridge Press, California, 2003.
7. GOMIS, Lorenzo, “*Teoría del periodismo: Como se forma el presente*”, Edit. Paidós. México, 1991
8. GUBERN, Román. “*El lenguaje de los comics*”. Edit. Península, España, 1972
9. HALL, John Whitney, “*El imperio japonés*”, Vol., 20, Historia Universal. Edit. Siglo XXI, México, 1992
10. KAKUZO, Okakura. “*El libro del té*”, Ediciones Coyoacán, México, 2000
11. KIDDER, Edward. “*El arte de Japón*”. Edit. Cátedra, España, 1985
12. LANE, Richard. “*Hokusai life and work*”. Edit. EP Dutton, EUA, 1989
13. LEÑERO, Vicente. coat. “*Manual de Periodismo*”, Edit. Grijalbo, México, 1986
14. MARTIN-BARBERO, Jesús, “*De los medios a las mediaciones*”, G, Gili Ediciones, España, 1998
15. MARTIN Vivaldi, Gonzalo. “*Curso de Redacción*”, Edit. Paraninfo, España, 2000
16. MARTIN Vivaildi, Gonzalo. “*Géneros periodísticos*”, Edit. Prisma, México, 1988

17. MISASHI, Miyamoto. *“El libro de los Cinco Anillos”*, Grupo Editorial Tomo, S.A de C.V. México. 2002
18. MORALES, Ana María. *“Lo maravilloso en el Tristán de Leonís”*. Tesis de Licenciatura en Letras Hispánicas, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, México, 1992.
19. MORALES, Ana María. *“Lo maravilloso y sus categorías”*, Edit. BUAP, Puebla, México, 2000.
20. MUÑOZ, Yolanda. *“Manga. La cultura japonesa de las historietas”*, Edit. El Colegio de México, México, 1996.
21. NITOBÉ, Inazo. *“Bushido: el corazón de Japón”*, Ediciones Obelisco. Barcelona. 1989
22. PORTAS, Gilles. *“Anime Essentials. Everything a fan needs to know”*, Editorial Stone Bridge Press, USA, 2001
23. RIVERA Zuñiga, Rosalba Elizabeth. *“Comunicación en la cultura juvenil urbana; sus manifestaciones en el tianguis cultural del Chopo”*. Tesis de Licenciatura en Periodismo y Comunicación Colectiva, ENEP Acatlan, UNAM, México, 2003.
24. ROJAS Martínez. Adriana. *“El manga en Japón. La sociedad japonesa de posguerra”*, El Colegio de México, México, 2001.
25. SEGER, Linda. *“Cómo crear personajes inolvidable”*, Edit. Paidós Comunicación. España. 2000
26. SCHODT, P. *“Dreamland of Japan, writings on modern manga”*, Edit. Stone Bridge Press, USA, 1996.
27. SUZUKI, Daisetz. *“El Zen y la cultura japonesa”* Edit. Paidós Orientalia. España. 1996
28. YUZAN, Daidoji. *“El Código del Samurai. El espíritu del Bushido japonés y la vía del guerrero”*, Editorial Arca de Sabiduría. España, 2001
29. ZIPES, Jack. *“When dreams come true. Classical fairy tales and their tradition”* Edit. Routledge, London, 1999

HEMEROGRAFÍA

30. FOSANOSUKE. Natsume. “*Japan’s manga culture*” en The Japan Foundation Newsletter No. 3, Japan, 2000
31. FOSANOSUKE, Natsume. “*Japan’s manga culture*” en The Japan Foundation Newsletter No. 4, Japan, 2000
32. MORSE A., Ronald. “*Japan’s Entertainment Industry*”, en Japan Economic Currents, No 33, june, 2003.
33. KINSELLA, Sharon. “*Amateur manga subculture and the otaku panic*”, in the Journal of Japanese Studies, Volumen XI, No.2, summer, 1998.
34. MATSUSHITA Hiroshi. “*En torno a la diplomacia de la cultura*”, en Cuadernos de Japón, Volumen XVIII, No., 3, otoño, Fundación Japón, 2004
35. KONDO Seiichi. “*Un nuevo rumbo para la diplomacia japonesa*”, en Cuadernos de Japón, Volumen XVIII, No., 4, invierno, Fundación Japón, 2004
Traducido de “Iraku ni ikizuku karatedo ga shimesu Nihon gaiko no mirai”, publicado en Seiron, septiembre de 2004, Págs., 304-309
36. OGOURA Kazuo. “*Compartir las culturas japonesas como ‘bienes nacionales’*”, en Cuadernos de Japón, Volumen XVIII, No., 4, invierno, Fundación Japón, 2004
Traducido de “Kokusai zai’ no shin no kachi koso sekai ni saín shyo”, publicado en Chuo Koron, octubre de 2004, Págs. 210-217
37. ROJAS Martínez, Adriana. “*Shojo manga: realidad o fantasía*”, en El Patio, No.4, México, Fundación Japón, 1999.
38. LLUHI, Nina. “*Los guesaku, género literario japonés del periodo Edo*” en Segundo Congreso Nacional Asociación Latinoamericana de Estudios Afroasiáticos, México, El Colegio de México, 1985

MANGA

Manga japonés

39. CLAMP. “*Chobits*”, Tomo 01, año1, Edit. Vid, México, 2005
40. CLAMP. “*Guerreras Mágicas*”, No., 1, Edit. Toukan, México, 1997
41. CLAMP. “*Guerreras Mágicas*”, No., 2, Edit. Toukan, México, 1997
42. CLAMP. “*Guerreras Mágicas*”, No. 3, Edit. Toukan, México, 1997
43. CLAMP. “*Miyukichan en el país de las maravillas*”, Edit. Ivrea, Argentina, 2002
44. CLAMP. “*RG Veda*”, Edit. Glenat, España, 1998
45. CLAMP. “*Shirahime-Syo*”, Edit. Tokyopop, USA, 2003
46. TAKEUCHI, Naoko. “*Sailor Moon*”, Año 1, No., 6, Edit. Vid, México, 1999
47. MASAMI, Kurumada. “*Saint Seiya. Los Caballeros del Zodiaco*”, Tomo 01, Año 1, Edit. Vid, México, 2004
48. MASAMI, Kurumada. “*Bt’X*”, Tomo 01, Año 1, Edit. Vid, México, 2005
49. NOSAKA, Akiyuki “*La tumba de las luciernagas ; Las algas americanas : dos novelas breves*“. Acantilado, Barcelona, 1999.
50. KOSUKE, Fujishima. “*¡ Oh, Mi Diosa!*”, Tomo 28, Año 2, Edit. Vid, México, 2003
51. DÍAZ , Rosa. “*Las Aventuras de Sandy Bell*” , Tomo 01, Año 1, Edit. Vid, México, 1992
52. KATSURA, Masakazu. “*Is*”, Tomo 01, Año 1, Edit. Vid, México,1997
53. TEZUKA, Osamu. “*Astro Boy*”, Tomo 01, Edit. Kobunsha, Japón, 1968
54. TEZUKA, Osamu. “*Jungle Emperor Leo*”, Tomo 01, Edit. Gakudo Sha, Japón, 1954
55. TEZUKA, Osamu. “*The Phoenix Down*”, Tomo 01, Edit. Mushi Production, Japón, 1967
56. TEZUKA, Osamu. “*Princes Knight*”, Tomo 01, Edit. Kodansha, Japón, 1953
57. TEZUKA, Osamu. “*The three Adolfo*”, Tomo 01, Edit. Bungeishunju, Japón, 1983
58. SHIGERU, Mizuki. “*Gue gue gue no Kitaro*”, Vol 1, Edit. Kodansha, Japón, 1968

MANGA MEXICANO

Publicaciones Individuales

59. ANCER, Eduardo, coaut. *“La Tierra que cubre”*, Año 1, No. 1, Edit. SUDá, México, 2004
60. AYAKA. *“Help”*, No. 1, Edit. GAIA, México, 2004
61. AYAKA. *“Help”*, No. 2, Edit. GAIA, México, 2004
62. AYAKA. *“The Letter”*, No. 1, Edit. GAIA, México, 2004
63. DARK, Sin, coaut. *“La Tierra de Nod y seré errante y extranjero...GN: 4:14”*, Año 1, Número 0, México, 1994
64. ESCOBEDO, Paulina. *“Mere”*, Año 1, No. 1, México, 2003
65. ESCOBEDO, Paulina. *“Mere”*, Año 1, No. 2, México, 2003
66. ESCOBEDO, Paulina. *“My best friend”*, Año 1, No. 1, México, 2003
67. HIDALGO, Olinca. *“Ilhuitemoc :El canto de Nur”*, Año 1, No. 1, Allison Tales, México, 2004
68. PRUDENCIO, Rocío. *“P y T”*, Año 1, No. 1, Allison Tales, México, 2004
69. PRUDENCIO, Rocío. *“P y T”*, Año 1, No. 2, Allison Tales, México, 2004
70. PRUDENCIO, Rocío. *“P y T”*, Año 1, No. 3, Allison Tales, México, 2004
71. PRUDENCIO, Rocío. *“P y T”*, Año 1, No. 4, Allison Tales, México, 2004
72. PRUDENCIO, Rocío. *“D & D- BELL”*, Año 1, No. 1, Allison Tales. México, 2004
73. PRUDENCIO, Rocío. *“D & D- BELL”*, Año 1, No. 2, Allison Tales. México, 2004
74. SUN-MI. *“Child”*, No.1, GAIA, México, 2004
75. SUN-MI. *“Love 2”*, No. 1, GAIA, México, 2004

REVISTAS COLECTIVAS

76. **Dragón Oscuro**, Año 1, No. 1. México, 2003
77. **Dragón Oscuro**, Año 2, No. 3, México, 2004
78. **Dragón Oscuro**, Año 2, No. 4, México, 2005
79. **Pléyades**, Año 2, No, 3, México, 2003
80. **Tokio 19 Studio**, Año 1, No. 1, México, 2002

81. **Tokio 19 Studio**, Año 1, No.2, México, 2002
82. **Tokio 19 Studio**, Año 1, No. 3, México, 2002
83. **Tokio 19 Studio**, Año 2, No. 7, México, 2003
84. **Luciérnaga**, Año 1, No. 2, México, 2004
85. **Rambling**, Año 1, No, 1, México, 2003
86. **Sans Sens**, Volumen 2, México, 2004
87. **Kawaii**, Año 1, No, 0, 2002
88. **Kawaii**, Año 1, No, 4, 2003

ENTREVISTAS

Mangakas y editores

Reunión Dragón Oscuro, 8 de enero de 2004

89. ESCOBEDO, Paulina, creadora y dibujante de *Mere* y *My Best Friend*.

Comicon, 6 de marzo de 2004

90. PRUDENCIO, Rocío, editora de *Allison Tales* y creadora de los mangas **P Y T** y **D & D-Bel**.
91. HIDALGO, Olinca, creadora y dibujante del manga *El Canto de Nur*, editado por *Allison Tales*.
92. ANCER, Eduardo, escritor del manga *La Tierra que Cubre* editado por *SUDá*.
93. SUN-MI, creadora y dibujante de los mangas *Child* y *Love 2*, editados por estudio *GAlA*,
94. AYAKA, creadora y dibujante de los mangas *Help* y *The Letter*, editados por estudio *GAlA*.
95. TIJERINA, Francisco, director y creador de estudio *GAlA*.
96. RIOS, Ulises creador y dibujante del manga *Lahla: alguien especial*.

La Mole, julio de 2004

97. EONMACH REALM (Enrique Arceo) dibujante de *La Tierra de Nod*.

98. DARK SIN (Antonio Chávez) editor y escritor de *La Tierra de Nod*.
99. VAZQUEZ, Arturo “Lobo”, editor y creador del manga *Goji: un dragón con ángel* y responsable de la sección manga de editorial *Editoposter*.

TNT, 2 de noviembre de 2004

100. HERNÁNDEZ, Lucía “Luro”, editora de la revista electrónica *Pléyades*.
101. KAMUI, creador y dibujante de los mangas oscuros *White Killer* y *Mandala Spirit* publicados en la revista *Dragón Oscuro*.

La Mole, 5 diciembre de 2004

102. AIX, Saúl, editor y creador de la revista *Tokio 19 Studio*, creador y dibujante de los mangas *1928*, *Corazón de espada*, *Nueve* y *Jeu avec Moi*, publicados en la revista *Tokio 19 Studio* y *Sans sens*.
103. LM Vargas, José, creador y dibujante de los mangas *Rambling* y *There You Are*, publicados en la revista *Tokio 19 Studio* y *Sans Sens*.

ESPECIALISTAS

104. TANAKA, Tokiyo, egresada de la licenciatura en Literatura Japonesa por la Universidad de Waseda, Japón, Maestría en Especialización en Japón y Formación de maestros de la lengua japonesa por la Universidad de Tukuba, **entrevista** realizada el sábado 10 de febrero de 2005 en la Facultad Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México
105. ROJAS, Adriana, **entrevista** realizada el miércoles 17 de noviembre de 2004, en el marco del Foro Cultural México-Japón, Centro de Estudios de Asia y África del Colegio de México.
106. HERNÁNDEZ Castro, Andrea Minerva, Maestra en psicología e investigadora de la Facultad de Psicología de la UNAM, **entrevista** realizada el 8 de enero 2004.

CONFERENCIAS

107. GARCÍA, Amaury, **“El shunga, o la encrucijada del canon artístico”**, conferencia dictada el miércoles 17 de noviembre de 2004, en el marco del Foro Cultural México-Japón, Centro de Estudios de Asia y África del Colegio de México.
108. ROJAS, Adriana, **“Los valores, las costumbres y las imágenes de la sociedad japonesa contemporánea a través del manga y animé”**, conferencia dictada el miércoles 17 de noviembre de 2004, en el marco del Foro Cultural México-Japón, Centro de Estudios de Asia y África del Colegio de México.
109. TANAKA, Tokiyo, **“La violencia en el manga y animé japonés”**, conferencia dictada el viernes 4 de marzo de 2005, en el marco del X Aniversario del Programa de Diseño y Modelismo de la Escuela Nacional Preparatoria No. 2.
110. TANAKA, Tokiyo, **“Informe de la Feria Internacional de Manga y Animé, Comiket 2005”**, conferencia dictada el miércoles 25 de mayo de 2005 en el Centro Cultural e Informativo de la Embajada del Japón en México.
111. TANAKA, Tokiyo, **“Cómics y animé japonés, el secreto de su éxito”**, conferencia dictada el viernes 2 de diciembre de 2005, en el marco de la Semana de Japón, realizada por el Centro Cultural e Informativo de la Embajada del Japón en México.