

El Colegio de México

**El manga en Japón. La sociedad japonesa de posguerra a través
del shôjo manga.**

Tesis para optar al grado de maestría en Estudios de Asia y África

Especialidad: Japón

**Adriana Rojas Martínez
Centro de Estudios de Asia y África**

México D.F., a 1º. de abril de 2001.



ÍNDICE

Introducción...1

**CAPÍTULO I. La prehistoria del manga. Antecedentes hasta la Primera
Guerra Mundial ...4**

CAPÍTULO II. Los medios masivos en Japón...26

CAPÍTULO III. El manga de posguerra en Japón...45

CAPÍTULO IV. El shôjo manga...67

CAPÍTULO V. Análisis del shôjo manga: aspectos visuales...103

**CAPÍTULO VI. Análisis del shôjo manga: aspectos socio-culturales de la
sociedad japonesa del fines del siglo XX...120**

Consideraciones finales...133

Fuentes de consulta...138

Anexos

INTRODUCCIÓN

Las historietas constituyen uno de los medios de comunicación de masas más importantes en Japón por el impacto que han tenido en la sociedad. Las historietas no son un medio reciente, pues sus antecedentes se remontan a varios siglos atrás. La palabra que identifica a todas las historietas hechas en Japón y que utilizaremos en toda la investigación es manga.

De acuerdo con Frederik Schodt, destacado investigador de historietas, la palabra manga significa: libro de historietas, caricatura o tira cómica. Proviene de los caracteres "man", que significa involuntario y "ga", dibujo. El uso común de la palabra manga se dio a partir del siglo pasado. No obstante, en la actualidad también es común que se utilice la palabra komikku, proveniente de comic.

Debido a la enorme difusión que ha tenido el manga como medio masivo en Japón, existe una gran diversificación de temáticas y públicos, por lo que la mitad de esta investigación se centrará principalmente en el estudio del comic para niñas, conocido como shōjo manga, uno de los primeros géneros que llegaron a México, con gran éxito no sólo entre las niñas y mujeres adultas sino entre toda la población mexicana.

Soeda Yoshida, otro destacado investigador del manga, mencionó que las historietas japonesas son una fuerza dominante de la cultura popular, por todo lo que muestran y reflejan de la realidad. Esta investigación parte del supuesto de que el shōjo manga puede ser visto como un espejo de las relaciones interpersonales de la sociedad japonesa y como un medio catártico para quienes lo leen. "El espacio, tal como lo desciframos en el comic, es una proyección verosímil, es decir, recibida del espacio referencial que resulta de

nuestra experiencia y de nuestra cultura. El realismo de las imágenes es tan extremo a veces, que el espacio designado de los comics parece permitir que se le aborde como lugar ideal, y en suma, comparable al nuestro".¹

Esta investigación tiene como finalidad hacer un recorrido histórico del manga desde tiempos antiguos, estudiar su evolución como medio masivo en la posguerra, para finalmente centralizarse en el shôjo manga, su historia, representantes y obras famosas. Finalmente, dentro del contexto de las historietas **Pochi** y **Sailor Moon**, ambas escritas en la última década del siglo XX, efectuaremos un breve análisis visual y socio-cultural de las imágenes, las relaciones interpersonales y algunas estructuras sociales de Japón. Para esto también es necesario conocer acerca de la historia de los medios masivos en Japón, que junto con el manga han influenciado la vida de los japoneses.

Existen diferentes sistemas de transliteración del idioma japonés al alfabeto. Por conveniencia, en esta investigación el sistema utilizado fue el Hepburn, que es preferido por la mayoría de los autores de los libros consultados. Por otra parte, todos los nombres en japonés están escritos al estilo occidental: primero el nombre y luego el apellido.

Para la elaboración de este estudio hubo que trabajar durante más de tres años con el apoyo de muchas personas. Principalmente quiero agradecer a mi padres, Aída Yolanda Martínez Salgado y Alfonso Rojas Ruíz, así como a mi hermano Alfonso Rojas por su paciencia y apoyo incondicionales que tuve en todo momento. También un agradecimientos especial a mis abuelos Raúl Martínez y Loreto Salgado, quienes siempre creyeron en mí desde el momento que empecé esta nueva aventura de mi vida. Gracias tío, tías, primos, que siempre estuvieron pendientes de mi trabajo y de mi salud.

¹ Gubern, Roman. **La mirada opulenta**, p.137

Agradezco a mis grandes amigos, Patricia Estrada y Alfonso Yañez, quienes me apoyaron en todo momento, emocional y académicamente.

Otro agradecimiento es para mi asesor, el profesor Guillermo Quartucci; gracias también a mis maestras, maestros y amigos que me ayudaron en la traducción de los textos y aclararon mis dudas en el idioma japonés. Agradezco a todos aquellos que estuvieron pendientes de mis progresos: a la Fundación Tokio y la Fundación Japón de México, quienes no sólo financiaron mis dos viajes a Japón, sino que me apoyaron académicamente en todas mis necesidades.

Gracias a todos aquellos que hicieron que mis estancias en Japón se volviera un sueño: Tomoko Akino, Sonoko Miyamoto, Hiroko Arai y familia, Lourdes Keya y familia, Hiroko Yoshida y familia, a mis profesores y amigos del Centro de Kansai y a los tres profesores que en México y Japón me ofrecieron su cariño y ayuda académica incondicionalmente, el profesor Harumi Befu y su esposa, Sra. Kei Befu, el profesor Eiichi Suzuki y el profesor Tetsurô Katô.

Gracias a todos aquellos que creyeron en mí y en esta investigación.

CAPÍTULO I

LA PREHISTORIA DEL MANGA. ANTECEDENTES HASTA LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL

El *manga*^{*} es una combinación de dos tipos de arte: la plástica, que muestra imágenes, y la fonética, que se vincula al texto. A través de la historia se ha visto que pueden o no aparecer juntos; no obstante, ambos elementos en un mismo espacio dieron origen a lo que conocemos actualmente como manga. Narrar historias puede darse no sólo por medio de la palabra escrita sino también con la imagen. Así fue como empezó la tradición de la narrativa con imágenes en Japón.

La palabra oral y la escrita fueron los primeros medios para narrar historias. Un ejemplo son los dos textos más importantes de la historia de Japón: el **Kojiki** y el **Nihonshoki**. Ambos inspirarían posteriormente a algunos artistas gráficos. Con el tiempo, los géneros literarios cambiaron. En el periodo Heian, cuando las mujeres fungieron un papel importante dentro de las artes, surgieron los géneros del *monogatari* (narraciones en prosa) y los *nikki* (diarios). Por otra parte, también existieron, dentro del género de la pintura, obras como los *emaki* en las que se observan pasajes literarios.

Los *emaki* pueden considerarse así como las primeras imágenes con una función narrativa. Algunos investigadores han descubierto textos en forma de *emaki* desde los tiempos de Nara. También en Heian existieron cuentos ilustrados en forma de *emaki* conocidos como *enji monogatari*.

^{*} En este trabajo, los términos japoneses sólo son escritos en cursivas la primera vez que aparecen.

En la época medieval, algunas historias ilustradas tuvieron su origen en las masas populares. Nacieron así los *otogi zôshi* y los *gesaku*. De acuerdo con la investigadora Virginia Skord, en los *otogi zôshi* podemos escuchar la voz de la gente que nos habla acerca de sus fracasos y éxitos con el objetivo de provocar en el oyente lágrimas y risas. Lo mismo sucederá con los *gesaku*.

Numerosas producciones literarias y plásticas anteriores al siglo XVI habían sido dirigidas a las clases privilegiadas. En primera instancia los que tuvieron acceso y los utilizaron fueron los sacerdotes en los templos. Los rollos eran desplegados en los grandes templos y en ocasión de la llegada de visitantes distinguidos.

El fenómeno de la masificación es un elemento importante a tomar en cuenta al definir lo que es un antecedente del manga. Muchos de los ejemplos que se darán a continuación contienen ese elemento que los hace aproximarse a lo que en un futuro serán productos visuales de los medios masivos de comunicación modernos. Es precisamente su carácter masivo, lo que hizo tan popular un género como la historieta.

GÉNEROS PICTOGRÁFICOS Y NARRATIVOS PRECEDENTES.

LA PREHISTORIA DEL MANGA ANTES DE HOKUSAI.

Toda creación cultural siempre tiene un origen. A la par de los cambios sociales, los productos culturales van cambiando, evolucionan en forma y contenido hasta que llegan a un punto en el que esos elementos se estandarizan para establecer un nuevo género. Así sucedió con el manga. Es posible encontrar sus orígenes desde tiempos antiguos. Los investigadores tratan de marcar una línea histórica para el surgimiento del manga

contemporáneo, pero a ciencia cierta hasta ahora no se ha podido establecer con precisión una. Sin embargo, aquí se hace una propuesta, basada en diferentes estudios.

Los antecedentes del manga podrían remontarse al año 745 DC (periodo Nara). Desde entonces, hasta ahora, es evidente la combinación de dos expresiones culturales: la pintura y la narrativa, tanto en forma separada como unida. De ahí parte la idea de que en Japón el arte narrativo con imágenes proviene desde la antigüedad.

Los primeros hallazgos de lo que puede ser considerado como un antecedente del manga se encuentran en el año 1935 durante la restauración del Templo Horyûji en la ciudad de Nara (una de las más antiguas construcciones de madera del mundo). Los constructores y decoradores del templo en sus tiempos de descanso, se dedicaron a hacer dibujos, a manera de graffiti, en espacios ocultos. Es así como se encontraron autorretratos caricaturescos de rostros con grandes narices. Estos dibujos se hallaron detrás de algunas paredes y en los techos.²

LOS EMAKI

Un emaki es un rollo ilustrado, con pinturas con pasajes de algún texto literario, historias salidas de la imaginación e historias de la vida de personajes reales como en el caso del Santô Ippen. Respecto a este último punto Paul Varley menciona en su libro **Japanese culture** que si bien Ippen no tiene la misma importancia que otros sacerdotes budistas, fue inmortalizado en un rollo que narra sus viajes a través del país .

² Aunque las caricaturas del Templo Horakuji, también conocido como mangadera, de Kawasaki no datan de la misma época que las del Horyûji, en el primero se siguió la tradición de crear imágenes caricaturescas que forman parte de la decoración.

El emaki narra historias por medio de una ilustración ininterrumpida, sin ningún tipo de separación con viñetas como en el manga actual, lo cual no impide que el mismo personaje aparezca en diferentes épocas y situaciones.

En el siglo XII ,periodo Kamakura (1185-1333), se crearon diferentes tipos de emaki de acuerdo con la temática. Un ejemplo de ellos son los *chôjûjiga*. El principal autor de éstos fue Toba, un sacerdote budista de la época. Toba satiriza al clero budista por medio de una historia narrada sin división en viñetas donde los personajes no son hombres sino animales. Ranas, zorras, monos, entre otros, realizan actividades tales como bañarse en un río o jugar al póker. "La leyenda que creció alrededor de la personalidad de Toba, dio origen posteriormente al nacimiento de la escuela de dibujo cómico llamado Toba-e".³ Los Toba-e son pequeños panfletos impresos en tinta monocromática surgidos durante el siglo XVIII en los cuales se incluían ilustraciones y en algunos casos textos que las acompañaban.

No todos los rollos de Toba eran acerca de temas religiosos. Asimismo Toba creó otros ejemplos de rollos ilustrados:

- ❖ *Hoshigasse*, donde se pueden observar grupos de hombres comiendo y compitiendo en el juego de coleccionar aire en bolsas;
- ❖ *Shukyuzu*, un rollo satírico donde el Emperador Eayu padece de hipocondria;
- ❖ *Yobutsu kurabe*, donde hombres gozan en comparar sus miembros erectos y las hazañas derivadas de ellos.

En el mismo periodo (siglo XII) también surgieron rollos en los que se mostraban los seis mundos del budismo. Había así: "rollos de los infiernos" o *jigoku zôshi*," "rollos de los

³ Tsurumi , Shunsuke. *A cultural history of postwar Japan*, p 30

fantasmas hambrientos" o *gaki zôshi* y "rollos de las enfermedades" o *yamai zôshi*. "Los *yamai zôshi* eran rollos de quince pinturas de gente enferma, como los manuales de los médicos. Uno llamado **El duende**, muestra a un hombre y a un monje señalando a un duende y dos niños danzando con felicidad sobre sus deformidades. Otros muestran a un hombre sin ano que defeca a través de su boca; una mujer con un lunar en su cara y un hombre con varios anos. Estos rollos eran usualmente presentados en forma caricaturesca".⁴ Todos ellos, en sus diferentes temáticas, muestran un lado grotesco o cómico de variadas situaciones.

En el siglo XIII los rollos contaban historias y milagros religiosos. Hay que destacar la presencia de los *sankei*, imágenes que narraban historias referentes a peregrinaciones. En estas pinturas se ve cómo un mismo personaje visita varios lugares y de esta manera el observante recorre con la vista todo el trayecto de la peregrinación.

Por otra parte, Shunzuke Tsurumi, hace referencia especial a la obra del monje de la secta zen, Ikkyu, quien en el siglo XV creó una serie de historietas que compara con las calaveras danzantes de José Guadalupe Posadas. La comparación la hace para que el lector imagine el humorismo de algunas de las obras de Ikkyu.

Por otra parte, también encontramos rollos, creados por monjes artistas, con otra finalidad: la de ofrecer ayuda espiritual. En el siglo XVII surgen los *zenga* o pinturas zen. "Blyth dice en su libro **Humor Oriental** que cualquier religión ortodoxa está siempre opuesta al humor. Solamente el zen, en sus principios [...] es no ortodoxa, es humorística y debe ser una religión humorista".⁵

⁴ Lent, John. **Japanese comics**, p. 222

⁵ Citado por Schodt, Frederik. **Manga, manga**. p. 30

Hasta mediados del siglo XVII la mayoría de los rollos ilustrados eran dirigidos a la clase noble de Japón. El común de la gente difícilmente podía acceder a este tipo de obras, hasta que en ese momento, en un poblado cercano a Kioto, llamado Otsu, surgen los dibujos de ese nombre: *Otsu-e*. En un principio eran pinturas que se utilizaban como amuletos de buena suerte para los viajeros. Con el tiempo se volvieron simples historietas que ilustraban bellas mujeres, guerreros, etcétera.⁶

"Para la segunda mitad del siglo XVIII, aparecieron numerosos géneros y artistas literarios. Los grabados de Harunobu Suzuki encontraron gran audiencia. También surgieron muy pronto varios libros de confucianismo. Fueron populares las versiones cómicas como los *senryû* y los *kyôka*. Se publicó asimismo una gran variedad de ficción. Este tipo de libros frecuentemente describían las actividades de los barrios de placer y contenían mucha información sobre maneras de comportarse. Estos nuevos géneros eran leídos por guerreros y gente del pueblo".⁷

El arte secular se masifica gracias a que en el periodo Edo (siglos XVII, XVIII y XIX) se empiezan a producir y reproducir grabados en grandes cantidades. Los más famosos fueron los *ukiyo-e* o "ilustraciones del mundo flotante". El concepto de mundo flotante hacía ver que la vida no sólo era para el trabajo pesado y el sufrimiento, sino para disfrutar el placer y la belleza de la vida. El entretenimiento era lo primero, siempre y cuando no se olvidara el futuro de la familia.

Los temas eran diversos. Se retrataban actores de teatro Kabuki, lugares de diversión, mujeres bellas, trajes de moda, entre otras temáticas. Varios artistas de *ukiyo-e* daban un toque especial a sus obras poniendo algunos matices de humorismo. Nombres como

⁶ Lent. Op.cit., p.222

⁷ Varios. *Guía del museo Edo-Tokio*, p.53

Kuniyoshi, Utagawa y Hokusai (de quien más delante se hablará en detalle) son reconocidos como grandes artistas de ukiyo-e.

Gracias a la producción en masa , estos grabados se volvieron cada vez más populares: "Como el Kabuki, los grabados florecieron. Para el siglo XIX estaban demasiado evolucionados, adoptando elementos de otros géneros, sin perder los elementos estéticos de la época Tokugawa".⁸ El ukiyo-e, como cualquier medio masivo, sufrió cambios; por ejemplo, Harunobu Suzuki, en Edo, estableció la primera impresión de ukiyo-e a color llamada *nishiki-e*.

Varios autores dicen que los ukiyo-e llegaron a ser los equivalentes de los actuales periódicos, porque presentaban eventos de todos los días: "Los grabados en madera, combinados dentro de veinte o más páginas, con o sin texto pueden llegar a ser vistos como los primeros libros de manga. En 1702, Shumboku Oka empezó a crear libros de historietas. Tobae Sankokushi describía a pequeños hombres traviesos con largas piernas en escenas diarias de Kioto, Osaka y Edo".⁹

OTOGI ZÔSHI

¿Por qué hablar del otogi zôshi como antecedente del manga? Los otogi zôshi son un tipo de arte, al principio no aceptados como tal; al igual que sucedió con el manga varios siglos después, se cree que fueron creados entre los años 1300 y 1600, con el único fin de entretener visualmente. Debido a la extensa variedad de temas, se cree que las audiencias eran variadas. Sus contenidos se asemejan mucho a los de las novelas porque en ellos se habla sobre la vida de uno o varios personajes. Son cuentos sintéticos que se

⁸ Totman, Conrad. **Early modern times Japan**, p. 378

⁹ Lent. Op.cit., p. 223

basan en el folklore y también incluyen, aunque en menor proporción, elementos poéticos, psicológicos, etcétera, tal como ahora sucede con el manga.

Los otogi zôshi son mencionados por primera vez en un estudio de Sekinne Masano en el año 1890, donde él comenta que “las historias, faltas de selectividad, con un estilo de prosa, exhiben pequeños valores como en la ficción y no tienen otro significado más que como cuentos de hadas para mujeres y niños”.¹⁰ Por otro lado, el poeta Makoto Oka los describe como tratados de narrativa oral con funciones literarias, enmarcados por paisajes naturales. Algunos autores comentan que el origen de estas historias está en las narraciones líricas del periodo Heian; incluso, muchos de ellos son textos clásicos convertidos en imágenes y adaptados a la época en la que se producen. Tal es el caso de **Un cuento discreto** (*Otonashi zôshi*) aproximadamente del año 1570, inspirado en la crónica semihistórica **El Gran Espejo** (*Masu kagami*) en la cual una princesa confunde a su amante con otro hombre.¹¹

Respecto al público de estos cuentos, Tadayoshi Kondo dice que al principio eran las mujeres y niños menos educados de las familias nobles o *samurai*. Posteriormente, estas historias comienzan a popularizarse y llegan a un segmento mayor de la clase plebeya.

Los otogi zôshi han sido encontrados en diferentes formatos; primero aparecieron como emaki o rollos ilustrados y posteriormente como pequeños libros manuales ilustrados también conocidos como *nara ehon*. Los otogi zôshi eran cuentos fantásticos o historias cortas populares en los que se mezclaban en un mismo espacio ilustración y texto. Makoto Oka , antes mencionado, señala la habilidad con la que se combinan imágenes

¹⁰ Araki, James. **Otogi zoshi and Nara ehon**, p.4

¹¹ Skord, Virginia. **Tales of tears and laughter**, p.17

convencionales y frases en los pasajes de algunos otogi zôshi. Comenta que no son más que delicias para el ojo y el oído.

Las pinturas de los otogi zôshi muestran trazos delicados, y poco sofisticados. Se ve claro que no existía una concepción estética que apoyara a los creadores de la pintura, quienes buscaban no transmitir belleza, como las pinturas Zen por ejemplo, sino contar una historia.

Pero los otogi zôshi no fueron sólo un arte popular. Hay evidencias de que estos cuentos estaban plasmados no sólo en papel sino también en objetos pertenecientes a las clases altas. "Los diarios de los nobles de la corte de la época frecuentemente hacen referencia a los libros de los otogi zôshi".¹²

Los otogi zôshi, como ya se ha mencionado, son historias que en su forma combinan imágenes visuales y textos escritos. Ambos elementos están reforzados por el carácter oral con que fueron transmitidos. Otras figuras que tuvieron una función importante dentro de la ficción medieval son los *etoki zôshi*, pinturas explicatorias de las cuales se especula su origen. Algunos creen que tienen sus orígenes en China, aunque no hay ninguna certeza. "En épocas tempranas del periodo *T'ang*, los sacerdotes hacían lecturas populares y había personas que narraban historias en los templos chinos y los textos para estas lecturas o historias eran llamadas *pien wen*. Masao Okami ha señalado, sin embargo, que durante el mismo periodo las mujeres en China viajaban por varios pueblos con rollos de pinturas, a los que agregaban cantos narrativos".¹³ Los primeros etoki explicados datan del año 1146. Esto se puede saber porque en el diario de Yorinaga Fujiwara (1120-1156) se menciona que cuando él fue a Shintennoji recibió una

¹² Mulher. Irie. **Otogi zoshi. Short storie of the Muromachi period**, p.182

¹³ Mulher. Ibidem

explicación de una pintura de Shôtoku Taishi. Barbara Ruch dice que la profesión de narrador de etoki juega un papel muy importante en la popularización de los emaki.¹⁴

En la época Kamakura la aristocracia comienza a declinar, lo cual se ve proyectado en los templos que mantenían. Como estos recintos sagrados ya no recibían el apoyo de los nobles, los monjes tuvieron que salir a la calle a buscar la ayuda de la gente del pueblo, para lo cual se apoyaron en pinturas explicatorias que difundían ideas religiosas, a la vez que pretendían hacer nuevos adeptos y recibir el apoyo de éstos.

Las temáticas eran muy variadas e iban de romances líricos a anécdotas de rivalidades; de acontecimientos piadosos a historias de venganzas guerreras. Virginia Skord dice que es posible encontrar en estas historias las voces de la gente, que nos habla de terribles fracasos o éxitos estelares, mezclando risas y lágrimas. Algunos de sus temas se refieren a patanes que ingresaban a la aristocracia, a sacerdotes que encontraban una salida por medio del pecado, a esposas que castigaban a sus maridos, entre otras cosas.

Con los rollos ilustrados y la narración oral de las historias, el arte empieza a masificarse. Se dice que al principio eran los ciegos quienes describían las pinturas y ya en la época Kamakura comienza a ser esa profesión de los que veían. A manera de referencia y para ver como se vuelve una profesión para ciertas personas, Irie Mulhern, en el ya citado artículo **Otogi-zôshi. Historias cortas del periodo Muromachi**, dice que durante el siglo XIV y hasta el periodo Edo, existieron en Japón grupos de personas llamadas *otogi shû* o asistentes-acompañantes que servían a los *daimyô* como animadores y en ocasiones como tutores culturales y sociales. En este grupo había sacerdotes budistas, funcionarios

¹⁴ En un capítulo posterior, podremos ver que para que el manga llegara a ser como lo conocemos ahora, inmediatamente después de la Segunda Guerra Mundial, surgió en Japón una profesión llamada kamishibai, en la que un narrador cuenta historias mediante ilustraciones en forma de historieta, tal como sucedía con los etoki.

shintoistas y alguna gente del común. En este contexto, según Mulher, la palabra "otogi" significa "persona que le hace compañía a otra". Esto no está muy alejado del significado de los otogi zôshi, ya que aquellos que relataban historias cortas le hacían compañía a aquellos que los escuchaban.

A pesar de que muchos de los otogi zôshi exponen historias en las que los seres humanos se ven involucrados en momentos de celos, malas acciones y conflictos, el final siempre es feliz. Aunque en algunos casos se mencionan lugares reales, muchos de los otogi zôshi presentan países o tierras imaginarias, características que volverán a encontrarse en algunos de los comics para niñas actuales así como en los cuentos de hadas.

Algunos estudiosos de los otogi zôshi dicen que de acuerdo con el público y la situación histórica, los cuentos eran capaces de evocar y provocar respuestas muy emotivas; en ocasiones también fungían como elementos catárticos de la sociedad. "Las ilustraciones expandían el mundo referencial del texto verbal e invitaban a la audiencia a la reacción y a la participación",¹⁵ como sucede en el manga de posguerra y el actual.

GESAKU

A mediados del siglo XVIII surge un género de novelas de entretenimiento conocidas como gesaku que, al igual que los otogi zôshi, combinan ilustraciones y narración. Este género se puede clasificar de la siguiente manera: los *sharebon*, los *kokkeibon*, los *ninjôbon* y los *kibyôshi*

¹⁵ Schodt. **Manga, manga**. Op.cit., p.69

El público que los leía era muy diverso e iba de comerciantes y artesanos a intelectuales y militares. A continuación se reseñan las características fundamentales de los gesaku.

En los sharebon (libro de la moda) se muestra el mundo de los placeres. Surge en los barrios de geishas de Kioto y Osaka; es una especie de detrás de las cámaras en la vida de estos personajes a quienes acompaña el típico galán excéntrico, de moda en aquellos tiempos, conocido como *tsujin*. En muchos de los casos son parodias de la vida de ellos que provocan la risa del lector. Un autor destacado de este género fue Santô Kyôden.

En el kokkeibon (libro humorístico), el personaje ya no es el galán extravagante sino la gente de provincia y de bajos recursos económicos. También las historias se ubican en el mundo de las geishas. "En el kokkeibon se trata de una risa libre y desenfadada, provocada por personajes de la vida cotidiana hasta entonces inéditos en la narrativa de Edo y ricos en matices psicológicos".¹⁶ Este género se inspira en el *rakugo*,¹⁷ narraciones orales cómicas, y en el *kobanashi*, chistes orales. Algunos autores de kokkeibon fueron Shikitei Sanba y Jippensha Ikku.

Ninjôbon (libro de los sentimientos humanos) es una narración que busca provocar las lágrimas por medio de narraciones románticas enfocadas a la mujer. "Las novelas de amor caracterizadas por el conflicto entre el deber ser (*giri*) y los sentimientos humanos (*ninjô*) y la tragedia que genera, había existido desde hacía tiempo, pero la peculiaridad del ninjôbon radica en la ligereza con que presenta el tema y en lo accesible del idioma empleado".¹⁸

¹⁶ Lluhi, Nina. **Los gesaku, género literario japonés del periodo Edo**, p. 475

¹⁷ Actualmente, continúa la tradición del rakugo en algunos barrios de Japón. Tal es el caso del barrio en Tokio conocido como Kabukiza, o los de las áreas de Ueno y Asakusa.

¹⁸ Lluhi. Op.cit., p. 476

Las características antes mencionadas hacían que las personas con poca educación pudieran comprender las narraciones. El conflicto entre el deber ser y el querer ser, las lágrimas y el dramatismo, la narración romántica, entre otras cosas, aparecerán más adelante en el shôjo manga.

Otro aspecto interesante que se presenta en los ninjôbon, que posteriormente se observará en novelas y manga, es que si bien "el ninjôbon siguió respetando la tradición moral [...] introdujo cambios sutiles donde se presiente el nacimiento de una literatura popular centrada en las descripciones de los amantes y en los diálogos plenos de ternura que mantienen".¹⁹ El máximo representante de ninjôbon fue Tamenaga Junsui.

Finalmente, los kibyôshi son libros que tienen como característica principal la cubierta de color amarillo, además sus páginas están llenas de imágenes y textos, por lo que se dice que son un antecedente del manga y de lo que se conoce como "literatura dibujada". La temática de estos textos se centra en los barrios de placer. Al igual que en los sharebon, Santô Kyôden fue su mayor representante. El kibyôshi presenta los aspectos más grotescos, en forma humorística, de sus personajes.

A través de la historia de Japón se encuentra una infinita gama de géneros literarios y pictóricos que pueden ser parte de lo que antecedió al manga. De esta forma, los cuatro géneros de gesaku son también un precedente del manga contemporáneo.

¹⁹ Lluhi. Ibidem

HOKUSAI: PADRE DEL MANGA CONTEMPORÁNEO

“Es fácil pintar demonios y deidades 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 diaria; uno no puede falsificarlas, ellas aparecen ante cada uno de nuestros ojos, ellas nos toman por sorpresa[...]”.²⁰

En Japón es posible hablar de historias narradas con ilustraciones durante diferentes periodos históricos, como se vio anteriormente; no obstante, no fue sino hasta los siglos XVI y XVII que empieza a utilizarse el concepto de manga. Tal como lo expresa la cita anterior, el manga que crea Hokusai es un nuevo género pictográfico que revoluciona el concepto de la representación de la realidad. Hokusai es el primero en utilizar la palabra manga (la escribía *mangwa*), y es el artista que más se aproxima a lo que conocemos como manga contemporáneo.

Se puede pensar que la aproximación más cercana al trabajo de Hokusai es **El libro de ilustraciones de Masayoshi**, quien es el compilador de un volumen de sketches en 1794 (20 años antes de Hokusai): **Shôshoku gwakyo**. Este libro trata de la vida de unos artesanos de la cerámica y la laca. Sin embargo, cuantitativamente Masayoshi no se compara con Hokusai, quien se destaca por su vasta producción de manga.

Katsushika Hokusai nació en el año 1769 y murió en 1849. "De entre los artistas de ukiyo-e Hokusai es quien hizo ilustraciones para libros de *kyôka* (versos humorísticos de

²⁰ Lane, Richard. **Hokusai life and work**, p.121

treinta y un sílabas), los famosos volúmenes de manga de Hokusai y libros de técnicas de pintura con numerosas caricaturas[...]"²¹

Hokusai fue uno de los más importantes representantes de la era Genroku (1688-1703).

Las raíces de la familia de Hokusai no están bien definidas. Su nombre original fue Kawakura y existen dos hipótesis sobre su niñez. Algunos autores mencionan que fue adoptado por una prestigiada familia de artesanos (los Nakajima); otros afirman que fue adoptado por su tío del mismo apellido. Durante su infancia lo llamaban Tokitarô y él solía firmar así en sus primeras producciones artísticas. Después de un tiempo, en la adolescencia, cambió su nombre.

Experimentó en muchos campos de la pintura. Comenzó siendo un maestro de las pinturas del mundo flotante (ukiyo-e) y usualmente plasmaba en sus obras aspectos de la vida diaria. La mayoría de sus trabajos son grabados de ukiyo-e, libros de ilustraciones y sketches, también conocidos como libros de manga. Empezó a trabajar en los libros de sketches de manga entre los años 1814 y 1819. En éstos también muestra varias facetas de la forma de vida en Japón de aquel entonces.

La tradición de los libros ilustrados viene de comienzos del siglo XVII. Los libros de pinturas eran llamados *yehon* y se publicaban con ausencia de texto. El tiempo fue pasando y de acuerdo con Hillier, investigador que escribió sobre Hokusai, estos libros se clasificaban en:

- ❖ Folletos (estilo cómico y portadas de color amarillo)
- ❖ *Yomi-hon* (más grandes que los anteriores)
- ❖ Manga (libros de sketches)

²¹ Lent. Op.cit., p.224

❖ Libros de poesías

Hokusai colaboró en muchas ocasiones ilustrando yomi-hon. Dibujó imágenes para algunas novelas de Bakin. Ambos trabajaron juntos en **Sono no yuki**, **Shimpen Suiko Gwaden**, entre otros. Algunas ilustraciones estaban inspiradas en venganzas, asesinatos, suicidios o fantasmas. En ocasiones solía dibujar en hojas separadas, de esta manera un mismo diseño podía continuar en dos o más páginas. En 1812 publicó su primer volumen de libros diseñado completamente por él: **Ryakugawa haya shinan**, lecciones rápidas para dibujos simplificados.

Hokusai es un pionero en el manga, ya que la estructura de sus trabajos es muy similar a la del manga contemporáneo. Para muchos, las piezas maestras de Hokusai fueron manga: "[...]Con los libros de manga como los de él, el espíritu de las pinturas del lejano Oriente llegan por primera vez a ser realmente accesibles a las clases plebeyas de Japón. Ellas toman de inmediato a Hokusai y su obra como algo propio de su clase".²² Su público era la clase plebeya y para ellos publicó cerca de 208 libros ilustrados; dentro de éstos se encuentran las colecciones de manga.

La historia dice que en 1812 fue a Nagoya con sus discípulos. Durante su visita dibujó algunos sketches de todo lo que iba viendo y después de un tiempo decidió publicar su primer volumen de manga en 1814. El último de quince volúmenes, se publicó después de su muerte, en el año 1878. "Cuando le preguntamos a Hokusai qué título quería darle a su volumen él simplemente dijo mangwa, a lo cual nosotros antepusimos su nombre para llamarles Hokusai mangwa. Muchas traducciones se han hecho de esta palabra, pero

²² Lane. Op.cit., p. 121

"sketches aleatorios" o "sketches variados" posiblemente representen la intención primordial que tenía Hokusai con sus obras".²³

De entre la colección de manga de Hokusai se hallan diferentes tipos de representación

- ❖ Un diseño con una idea completa en dos páginas
- ❖ Diversas ilustraciones con una idea en una página sencilla narrando una historia

En algunas de las historias narradas en sus dibujos, aparecían personajes conocidos a través de leyendas tradicionales, por ejemplo, las carpas,²⁴ los pájaros y los animales prehistóricos. En otros casos, ilustra las historias con sabios y bribones.

En las obras de manga de Hokusai, aparecen movimientos y gestos de personas hechos con simples líneas. Proyectaba en cada imagen, la esencia de la naturaleza y la humanidad. "[...] El énfasis aquí es en la humanidad común: desplegaba actitudes poco comunes, pero con carisma que denotaban afecto. Y no sólo en humanos sino también en pájaros, peces -incluso rocas y montañas- que toman un aura de humanidad bajo el sutil toque de Hokusai. Ésta es entonces la esencia de su estilo: que cada elemento en un diseño debe vivir".²⁵

En algunas ocasiones gustaba de hacer imágenes chistosas en las que exageraba las características de sus personajes, por ejemplo juglares con largas narices. De esa manera alcanzaba un efecto gracioso. Muchos investigadores dicen que la popularidad de Hokusai se hizo más fuerte con su manga porque al incrementar su colección de obras pudo alcanzar el gusto de un mayor número de gente.

²³ Hillier, J., **Hokusai paintings**, p.44

²⁴ La carpa es un personaje legendario que se dice produce temblores en Japón. Por lo mismo muchos pintores dibujan carpas en sus obras.

²⁵ Lane. Op.cit., p.121

"[...]Muchas de sus anécdotas han sobrevivido, algunas probablemente apócrifas, concernientes a su extravagante, caprichosa y fantástica falta de sociabilidad, y de sus historias podemos tener la impresión de un excéntrico que tenía algunas caídas pero que eran vistas como flaquezas de un genio".²⁶

Aunque representaba situaciones serias de la vida real, siempre daba a sus diseños una chispa de gracia y de sátira. Por ejemplo, en una de sus obras de manga están unos monjes budistas en peregrinaje, haciendo inscripciones en una tumba y recitando *sutras*. Hokusai no se burlaba de una ceremonia solemne, sino que satirizaba la situación dándole un toque chistoso, haciendo que los monjes pusieran diferentes caras que provocan la risa del observador.

Otro caso se puede ver en el sketch de la mujer plebeya. Aquí hay diferentes personajes: un hombre vendiendo fideos, un portador de linternas y en la parte baja una escena de un baño. De acuerdo con cada elemento la acción sucede en la noche. Cada figura presenta líneas sencillas que denotan expresiones corporales o faciales. Hay también los detalles satíricos, como es el caso del hombre con un libro en sus manos. A su vez todo el conjunto muestra un momento en la vida de una persona común en Japón.

Hokusai cambió sus técnicas con el tiempo. Al principio la mayoría de sus trazos eran líneas rectas, más adelante las curvas invaden sus obras. Los cambios no fueron solamente en la técnica sino también en sus temáticas. En las series de manga I, IV y VIII pone atención en la vida animal, desde el punto de vista humano. En la serie VI la atención está en temas legendarios mientras que en la VIII pone énfasis en gente y animales gordos.

²⁶ Hillier. Op. Cit., p.53

Para Hokusai la naturaleza era muy importante y dio un significado mágico a ciertos objetos naturales: tal es el caso del monte Fuji. Hokusai tenía algo mágico en su pincel: describía estaciones del año, estados de ánimo, entre otras cosas. Con los imponentes paisajes, Hokusai hace a un lado su arte del manga y pasa a una etapa diferente de su vida que fue dibujar álbumes de pinturas.

La trayectoria de Hokusai es muy amplia. Con todas sus obras, principalmente con el manga, tuvo el poder de alcanzar públicos de diferentes estratos sociales. Es posible concluir diciendo que él fue quien sentó las bases de la historieta contemporánea japonesa. Por ejemplo, puso énfasis en la producción masiva, en el reflejo de la vida y los valores de la gente plebeya y en mostrar la ironía y la realidad de todos los días. Otros elementos que hay que rescatar de su obra son la variedad temática, la continuidad de acciones, personajes y ambientes en un mismo espacio.

EL MANGA ANTES DE LA GUERRA. INFLUENCIAS OCCIDENTALES

Hasta antes de la mitad del siglo XIX Japón permaneció cerrado al mundo exterior. Cuando abrió sus puertas a Occidente la influencia de éste comenzó a cobrar auge en todos los aspectos de la vida japonesa, incluyendo el ámbito de la historieta.

Algunos extranjeros llegaron a Japón con la finalidad de poner en papel la vida de ese lejano país humorísticamente, estos autores influirían en el trabajo de cartonistas japoneses. Dos extranjeros, un francés llamado Georges Fernand Bigot y un inglés, Charles Wirgman, fueron los encargados de llevar las primeras historietas de Europa a Japón.

Bigot llegó a Japón como maestro de arte y con el tiempo fundó su primera revista humorística llamada **Toba-e**, en la cual satirizaba a la sociedad japonesa y al gobierno.

Wirgman llegó a Japón como corresponsal del periódico **Illustrated London News**. De 1862 y hasta 1887 en Yokohama (cerca de Tokio) publicó la primera revista humorística de estilo inglés, llamada **The Japan Punch**. Ésta sería tomada como base para futuras publicaciones del mismo estilo, como por ejemplo la **Nipponchi**, **Maramaru Chimbun** y **Tokio Puck**. Wirgman se convierte en maestro y algunos de sus discípulos japoneses llegan a ser famosos cartonistas. "Ambos hombres introducen dos elementos los cuales jugarán un papel crucial en el desarrollo del manga actual: Wirgman frecuentemente empleaba los globos para los diálogos y Bigot arreglaba la secuencia de su narrativa como la conocemos ahora".²⁷

Con la influencia de historietistas como los mencionados anteriormente, el centro de atención para Japón era Europa. Ya a finales del siglo XIX los intereses cambian y el foco es Estados Unidos. Dos autores importantes que ayudaron a popularizar y adaptar historietas norteamericanas en Japón fueron Rakuten Kitazawa²⁸(de quien también se dice fue el creador del primer comic feminista llamado **Tokio Puck**) e Ippei Okamoto.

Okamoto trabajó por años en el periódico **Asahi** y fue quien popularizó desde entonces la profesión de periodista-cartonista. Su público era muy variado, y él experimentaba desde la caricatura política para adultos hasta las tiras cómicas para niños.

²⁷ Schodt. **Manga, manga**, Op.cit., p. 41

²⁸ En el Museo Municipal de Artes de la Caricatura en Omiya, se encuentra una gran muestra de obras originales, bocetos y premios obtenidos por Kitazawa durante su trayectoria como cartonista. El museo está ubicado dentro de la ciudad de Bonsai, en donde él y su esposa vivieron sus últimos años de vida. Su taller, sus instrumentos y una variedad de obras, dan la bienvenida al visitante del museo. Actualmente con la finalidad de motivar el arte de la creación de historietas este museo en conjunto con la Ciudad de Omiya organizan anualmente el festival de la historieta, en donde los ganadores exhiben su obra dentro del museo.

Por su parte Kitazawa aprendió su arte trabajando, en primera instancia, para la revista norteamericana, publicada en Yokohama, **Box of curios**. Más adelante fue quien creó la primera tira cómica serializada con personajes regulares en todas sus ediciones **Tagosaku y Mokube, visitantes de Tokio**.

Gracias a las caricaturas de Kitazawa se pudo diseminar la cultura de la historieta en Japón. "Durante la época en que trabajó para el periódico **Jiji Shinpo**, él fue periodista ilustrador y creo la palabra manga, y la instauró para definir a las historietas japonesas. En ese entonces publicó **Jiji manga** como suplemento-historieta en el **Tokio Puck**, la primera revista a color de historietas en Japón. Rakuten mantuvo su idea de expresar la vida de los civiles y su forma de tratar los temas con mucho humor desde la época Meiji hasta la Showa".²⁹

En los años 20, las historietas japonesas consistían de no más de ocho viñetas en una sola página y por lo regular se serializaban en periódicos o en suplementos a color. En esta década empieza a aparecer el primer manga dirigido al público infantil, también los primeros comics para niñas. La revista mensual **Shôjo kurabu**, comenzó a editarse en el año 1914 y hasta la fecha sigue en circulación en Japón. Uno de los más destacados creadores de la época fue Miyao Shigeo quien toda su vida se especializó en historietas infantiles. Una de sus más famosas series fue **Manga Tarô**, publicada en 1922 en un periódico y posteriormente, debido a la fama alcanzada, se editó en volúmenes individuales. Ya para los años 30 esta revista fue incrementando el número de páginas y cada episodio podía alcanzar hasta veinte páginas. En esa época comenzaron a hacerse las compilaciones de las mejores historias en volúmenes por separado, de hasta 150

²⁹ Varios. Panfleto del Museo Municipal de Artes de la Caricatura en Omiya. p.1

páginas, en presentaciones elegantes, con mejores pastas e incluso a veces con el agregado del color. Un ejemplo fue **Dankichi el aventurero** de Bôken Dankichi.

Hasta finales de la década de los 30, la situación de Japón cambió debido al comienzo de la Segunda Guerra Mundial. Todo, incluyendo los medios masivos de comunicación, tuvo un mismo objetivo: apoyar la causa de guerra, por lo que aquellos que osaran ir contra lo establecido serían castigados y muchas de sus empresas cerradas. Varios historietistas fueron llamados para trabajar para la causa de la guerra, y fueron presionados para dejar a un lado sus historias fantásticas, y crear manga como propaganda.

Al termino de la Segunda Guerra Mundial Japón renació en muchos aspectos de su vida. La industria del manga cambió y más adelante veremos la forma en la que nuevos géneros y nuevos creadores dieron vida al manga, tal y como lo conocemos hoy en día.

CAPÍTULO II

LOS MEDIOS MASIVOS EN JAPÓN

Los medios masivos de comunicación han cambiado la historia de cualquier país. Marshall McLuhan, uno de los grandes teóricos de la comunicación, alguna vez mencionó que pronto llegaría el momento en el que el mundo sería como una aldea global, en la que todos estarían informados de lo que sucede en el rincón más escondido del planeta. Y eso es lo que sucede actualmente en los albores del siglo XXI, gracias a las nuevas tecnologías en comunicación.

Japón es un país que ha crecido y cambiado su historia dramáticamente debido a que experimentó una Guerra Mundial. Renació de las cenizas y ahora figura como una gran potencia a nivel internacional. Los medios masivos en Japón jugaron un rol muy importante en la reestructuración del país y en la creación de la nueva identidad del japonés contemporáneo, principalmente el de la nueva clase media de posguerra.³⁰

Los estándares y modelos de esta nueva clase media se desarrollaron con gran facilidad, y hasta la fecha sigue siendo así, gracias a las imágenes proyectadas por los medios. La sociedad se homogeneizó y surgió una nueva cultura de masas (*taishû bunka*).

Del campo a las grandes ciudades, los nuevos valores se transmitieron por todos los canales posibles. “Con el alto crecimiento económico de los años 60 y la explosión expansiva de los medios, la población japonesa vino a ser incorporada en una serie de grupos de gusto uniformes y estandarizados”.³¹

³⁰ Después de la Segunda Guerra Mundial, al preguntarle a los japoneses a qué clase social pertenecían, la gran mayoría respondía que a la clase media. Incluso hasta la fecha, la gran mayoría de las familias japonesas tiene un ingreso económico que les permite mantener un buen estadar de vida.

³¹ Gordon, Andrew. *Postwar Japan as history*, p. 241

El autor de la cita anterior menciona que a pesar de que existían grupos diferenciados por sexo, gustos y actividades laborales, la segmentación no se daba por clase o región, lo cual hacía posible que los mensajes de los programas televisivos, de la radio y de los medios impresos llegaran efectivamente a la audiencia. La propaganda, la publicidad y la diseminación de nuevos valores alcanzaban casi cualquier lugar del país.

Dos libros que sirven para entender el fenómeno de la nueva clase media de posguerra son: **La nueva clase media japonesa** de Ezra Vogel y **El mundo de Haruko** de Gail Bernstein. En el primer libro se habla de la nueva organización social de la familia urbana teniendo como eje principal al padre, que es un hombre asalariado (en japonés, *sararîman*). Las mujer también cambia de rol y debido a la influencia de la publicidad, en los medios masivos, tiene aspiraciones diferentes a las de las mujeres de generaciones precedentes. Por ejemplo, ellas llaman a los enseres domésticos, las “joyas imperiales” ya que vinieron a cambiar radicalmente su estilo de vida.

En **El mundo de Haruko** se analiza la vida de una mujer de campo que sufre por el choque de valores tradicionales con los que creció y los nuevos que trae la vida moderna. Ella habla de cómo se enteró de la vida con las nuevas tecnologías del hogar y de cómo pretendió que su familia pudiera ser como la de las ciudades. Haruko, cuando se escribió el libro en los años 80, afirmó: “La mujer japonesa del campo, en corto tiempo añorará los roles domésticos estrictos de antes. Ahora el ideal del ama de casa está dado en muchos programas de televisión que promueven los nuevos valores de la clase media urbana [...], el ideal de la femineidad burguesa”.³²

³² Bernstein, Gail. **El mundo de Haruko**, p. 87

El manga es uno de los medios masivos de gran alcance e influencia en la población japonesa, y para poder entenderlo también es importante conocer cómo surgieron y han ido cambiando medios como la televisión, la radio y los impresos. Los mensajes que impulsaron ese nuevo estilo de vida de la clase media fueron expandidos y reforzados por todos y cada uno de los medios mencionados, y la influencia de los mensajes emitidos tuvieron y tienen gran importancia en la mentalidad del japonés de la generación de posguerra, conformando así una nueva memoria colectiva.

LA CULTURA DE MASAS ANTES DE LA GUERRA

"Con el crecimiento del nuevo Japón industrial, después de la Primera Guerra Mundial, los trabajadores de las industrias, posteriormente conocidos como la nueva clase media, constituyen la masa de la población en Tokio. Se incrementa la circulación de periódicos, florece la industria de la publicidad, y con el advenimiento de la radio los medios masivos se desarrollan rápidamente. Estos avances señalan la formación de una sociedad de masas y un nuevo tipo de cultura urbana".³³

La creación de la sociedad de consumo comenzó a darse a principios del siglo XX. Muchos libros manejan la idea de que la cultura de masas en Japón comenzó a darse en los años 20, con la introducción de nuevos estilos de vida y productos de Occidente que comenzarían a tener también significado y utilidad en Japón.

Los medios impresos han tenido una gran tradición, no sólo en Japón sino en todo el mundo, debido a la accesibilidad de la información que ofrecen. Además, han sido

³³ Varios. **Guía del Museo Edo-Tokio**. Op.cit., p. 128

recibidos con beneplácito por los japoneses, en especial el manga, los periódicos y las revistas, que son los primeros que se popularizan y logran tirajes nunca antes registrados en la historia. Para el año 1900 la revista **Taiyô** tenía una circulación mensual de 300 mil ejemplares y los periódicos, en conjunto, 6.3 millones de ejemplares en el año 1924.

Respecto al manga del periodo de posguerra, que en el capítulo siguiente se tratará en profundidad, se puede decir que por los años mencionados anteriormente, el manga narrativo tenía miles de adeptos, principalmente en las zonas rurales. Los productos en torno a ciertos personajes famosos se vendieron en cantidades antes inimaginables y es en donde la mercadotecnia japonesa comenzó su gran labor, la cual continúa hasta la fecha.

Refiriéndose al tema de las ventas masivas y a las nuevas formas de diversión no puede dejar de hablarse de las famosas tiendas departamentales que surgieron imponiendo modas y nuevos estilos de vida. Las primeras fueron Mitsukoshi y Shirokiya. Como los japoneses ya podían tener acceso a los nuevos productos del mercado occidental, durante esta época se encuentran los primeros antecedentes de pósters publicitarios famosos con influencia del Occidente. Así, las técnicas de muestreos, de mercadotecnia y la producción industrial tuvieron su primer auge en Japón.

En los anuncios publicitarios aparecieron por primera vez caracteres chinos, en algunos casos con la finalidad de reforzar la idea de que Japón era un país poderoso. En ese entonces, el país no conocían la palabra "derrota" y se sentía orgulloso de símbolos nacionales como la bandera del sol naciente, los soldados, la *katana*, etcétera. Por ejemplo, en un póster que anunciaba cigarros se encuentra la imagen de un oficial de la armada con un batallón completo detrás de él, cargando una bandera japonesa de guerra. Al frente del póster está la imagen de los cigarros que se vendían.

Las transmisiones de radio comenzaron el 22 de marzo de 1925 con la apertura de la estación Tokio. En un principio las personas que deseaban recibir las emisiones tenían que pagar un contrato: para 1926 los contratos eran más de 250 mil. Por otra parte, una de las emisoras más famosas, la NHK (Nippon Hôso Kyôkai) se inaugura en este mismo año. También empiezan a florecer las salas teatrales y los cines como espacios de esparcimiento.

LA CULTURA DE MASAS DURANTE LA GUERRA

Aunque el consumo de masas que tuvo su primer auge durante la época Meiji, en los años de guerra, donde lo primordial no era el consumo ni el bienestar familiar, sino la patria, sufrió un fuerte declive. Todos los medios, desde el manga hasta los programas de radio, volcaron sus energías y enfocaron su meta en la propaganda política. Los medios se volvieron herramientas del Estado y las masas vivieron engañadas con un falso orgullo nacional promovido por los mensajes.

Durante la guerra, los medios fueron una herramienta del gobierno para manipular la mente de la gente. Cada medio tenía el objetivo de hacer participar al pueblo en la guerra (por ejemplo, reclutando gente) y propagar el concepto de esencia nacional o *kokutai*. Los medios no vendían productos sino ideas; la élite en el poder controlaba los mensajes emitidos para evitar la difusión de información a favor de los mensajes propagandísticos. Aunque la publicidad no estaba prohibida el gobierno restringía muchos aspectos de la misma, por ejemplo, los colores y diseños. Muchos diseñadores publicitarios se vieron obligados a trabajar creando propaganda política. Tadashi Ohashi, Ayao Yamana, Hiromu Hara y Seichirô Arai, fueron algunos de estos publicistas. Ellos trabajaron en

proyectos especiales de diseño que estaban asociados no oficialmente con el gobierno, pero que tenían fines propagandísticos.

Los carteles se creaban dependiendo del objetivo. Por ejemplo, cuando se deseaba que la gente odiara al enemigo (EUA) lo pintaban como un demonio o un verdugo, y cuando personificaban al país enemigo, lo asemejaban a símbolos con connotaciones negativas. Durante algunos años se dio la famosa lucha entre " los simios amarillos (japoneses) y los demonios brutales (norteamericanos)", para usar los estereotipos de ambas partes.³⁴ La imagen de Japón ante el mundo entero cambió, dejando de ser "el gallardo pequeño japonés y la tierra de las flores" para convertirse en "la Prusia del Este", todos estos estereotipos fueron difundidos por impresos y pequeñas historietas.

En 1924 *Kokuhonsha* fue una sociedad creada con la finalidad de guiar las ideologías de la gente y hacerlos creer en el kokutai. En los años 30, ésta era la sociedad más importante de Japón. También algunos ministerios, como el de educación, trabajaron en conjunto con el gobierno para las mismas finalidades. Aprendiendo de la experiencia alemana ellos usaron todos los canales de información (impresos, radio, etcétera) para diseminar sus ideas. Por ejemplo, un programa de radio patrocinado por el ministerio de educación se titulaba **El espíritu leal de devoción y obediencia**.

Pero no sólo periódicos, revistas y radio fueron usados para la propaganda. Hubo también algunos ejemplos de manga y películas. Los directores de cine japoneses produjeron filmes de guerra que tenían fines propagandísticos, como por

³⁴ Katô, Tetsurô. Clase de historia contemporánea 1999

ejemplo, **La tierra nueva** de Masaka Hami y Arnold Fanck, en donde se enfatizaba el espíritu de sacrificio por la nación. También se realizaron documentales y películas de entrenamiento.

Asimismo, en el caso del manga se pueden encontrar aproximaciones similares de estilos propagandísticos que se valieron de la utilización de personajes y valores tradicionales para que los mensajes tuvieran mayor efectividad. " Antes y durante la Segunda Guerra Mundial, el *bushidô* (espíritu guerrero) fue revivido por el gobierno, y el énfasis en la obediencia absoluta a la autoridad fue muy explotado para obtener el apoyo de la población. Así, los comics de samurai encajaron perfectamente en la línea oficial".³⁵ Uno de estos ejemplares de manga para jóvenes era **Hinomaru anosuke** de Kikô Nakajima. La historia se trata de un joven samurai que pelea por la justicia y que tiene las características del estereotipo que las autoridades querían difundir: "un chico bueno, fuerte y fiel al sol naciente". Otro ejemplo era **Águila del mar de Momotarô** que en una viñeta presentaba la siguiente leyenda: "¡Esos americanos Popeye y Roosevelt no son nada! Ésta es la forma en la que las tropas de Momotarô acabarán con ellos", y en la imagen se ve cómo Momotarô aplasta a los héroes de las caricaturas norteamericanas. Con esto se mostraba cómo el niño de las historias tradicionales acaba con los símbolos de EUA, incluso con los personajes de historieta (Popeye, Mickey Mouse, etcétera). También el enemigo, sabiendo que las historietas llegaban fuertemente al subconsciente del japonés, creó impresos que dejaban caer desde los aviones sobre algunos batallones o algunas ciudades con los cuales pretendían desmoralizar al pueblo japonés. Uno de estos impresos se llamaba **Rakkasan Nyûsu** (Noticias del paracaidas).

³⁵ Schodt. **Manga, manga**. Op.cit., p. 69

LA ÉPOCA DE POSGUERRA. LOS MEDIOS MASIVOS DE COMUNICACIÓN

“El 15 de agosto de 1945 los japoneses, muchos por primera vez, escucharon la voz del Emperador anunciando su derrota. Los que oyeron la emisión invariablemente hablaron de su shock respecto a la voz del Emperador, desencarnado, hablando en un lenguaje arcaico imposible. Ese momento tan importante que marcó el fin de la guerra, para los japoneses fue una instancia mediada por un medio masivo de comunicación en el cual ambos, tanto voz como lenguaje, eran tan irreconocibles como las noticias que anunciaba [...] Además, tiempo después se descubrió que no fue en vivo sino una reproducción discográfica [...] En retrospectiva esta mediación parecía presagiar los poderes posteriores de la reproducción electrónica, de los medios, que se expandiría en el Japón de posguerra”.³⁶

Inmediatamente después de este anuncio los mensajes transmitidos por los diferentes medios de comunicación comenzaron a cambiar. Por un tiempo todas las producciones debían ser supervisadas y en ocasiones censuradas por las Fuerzas de Ocupación. A eso se debe también que a partir de ese entonces existiera mucha influencia de Estados Unidos en la vida de los japoneses. Por los medios masivos, nuevas palabras, gustos y valores empezaron a expandirse entre la nueva sociedad.

La radio fue el medio más inmediato de comunicación. La cultura de masas adquiere un nuevo tono mientras el capitalismo industrial vuelve a desarrollarse. Con el tiempo los mensajes militaristas desaparecen y con el ascenso de los nuevos mensajes electrónicos el kokutai fue reemplazado por la producción, propagación y consumo de nuevos productos. Fue el boom de la clase media que quería olvidar los sufrimientos de la guerra.

³⁶ Gordon. Op.cit., p.245

REVISTAS

"Desde los años 20, comenzaron a publicarse revistas semanales, frecuentemente ilustradas con fotografías. Las revistas que encontraron gran público fueron las de noticias, las literarias, las femeninas y las infantiles. Otro tipo de revistas que se volvieron muy populares fueron las famosas series de 'un yen' ".³⁷

Con la influencia de los modelos norteamericanos y con los ideales de paz, democracia y libertad recién adquiridos, decenas de nuevos títulos de revistas de opinión comenzaron a publicarse, siendo una de las más conocidas **Sogo zasshi** en 1947. También, para olvidarse de la realidad y de las desdichas por las que acababa de pasar la población, muchos hombres solían irse a tomar alcohol y leer revistas sensacionalistas y sugestivas con historias de sexo y escándalos, como por ejemplo. **OK, Riberaru** y **Aka to kuro**.

Muchas de las revistas de opinión, que hasta la fecha siguen circulando en Japón, tienen sus orígenes en los años 50 y eran la fuente principal de influencia sobre la población antes de que se popularizaran la televisión y la publicidad por medios electrónicos . Las revistas semanales, como tenían la posibilidad de cambiar su publicidad constantemente, eran objeto primordial de las compañías que querían distribuir sus productos entre la sociedad. "Estas nuevas revistas del mercado masivo, posteriormente junto con la TV, radio, periódicos y manga, le mostraban al público a lo que debían aspirar, lo que debían ser y lo que debían consumir, en orden de confirmar su pertenencia a la nueva clase media".³⁸

³⁷ Varios. **Guía del Museo Edo-Tokyo**. Op.cit.,p. 128

³⁸ Gordon. Op.cit., p. 247

Dentro de las revistas de opinión y de crítica social por varias décadas existieron dos publicaciones interesantes. Con cierta tendencia a ideas provenientes de la Unión Soviética surgen **Mundo cultural** y **Sábado**, al principio ligadas al Partido Comunista Japonés, aunque tiempo después siguen como organizaciones independientes. Entre otras cosas, estas revistas fortalecían la idea de un Japón local lleno de tradiciones. La revista **Mundo cultural** hablaba de temas en un nivel más teórico puesto que dentro de sus colaboradores había filósofos, sociólogos, maestros de lenguas, etcétera. Por otra parte, la revista **Sábado** trataba temas más digeribles para la población con sus artículos de la vida cotidiana. Estas dos revistas siempre estuvieron en contra del militarismo y en la década de los 60, fueron detonantes de muchos movimientos ciudadanos. La libertad de prensa permitió que se comenzaran a editar publicaciones con diversos contenidos. Algunas ellas fueron **Argumento Central** y **La ciencia del pensamiento**.

Surgen también revistas en diferentes regiones de Japón con la finalidad de mantener informado a cierto sector de la sociedad. Así es como nace la revista **Lucha regional** publicada en Kioto con la finalidad de intercambiar información local.

En los 60 y 70 es importante la inserción de publicidad en revistas porque en éstas los consumidores podían enterarse de los nuevos productos que en poco tiempo todo mundo iba a tener o deseaba tener lo antes posible.

Ya en los 80 y 90, debido a la segmentación del mercado y a que la gente elegía los productos más adecuados para su estatus social, su edad, etcétera, surgen y tienen su apogeo un nuevo tipo de publicaciones conocidas como revistas catálogo de información, en las cuales se mostraban diferentes artículos.

LA RADIO

"Las transmisiones de radio comenzaron en 1925. Las noticias y los programas de entretenimiento alcanzaron gran audiencia. Las transmisiones de juegos de beisbol escolar tenían gran popularidad. La radio llegó a influir hasta en el lenguaje de la gente. La radio ayudó a la estandarización del idioma japonés en la década de los años 20".³⁹

Inmediatamente después de la guerra, el primer medio que jugó el papel de informador de la población fue la radio. Se emitían programas informativos, así como de entretenimiento. Por ejemplo, el 9 de octubre de 1945, poco tiempo después del mensaje del Emperador, la emisora de radio nacional comenzó con una serie de transmisiones llamada **Ésta es la verdad**, en la cual supuestamente se narraban los acontecimientos reales de la guerra en Japón. En ese entonces quienes ordenaron aquellos programas fueron las autoridades de la Ocupación, que estaban en la NHK. Mucha gente, principalmente los miembros del Partido Comunista Japonés, criticaba a las Fuerzas Norteamericanas por centralizar la información y diseminar su verdad, la cual debía ser considerada como única.

La NHK inició sus transmisiones en el año de 1951. Al principio debido a la gran censura por parte de las Fuerzas de Ocupación, varias palabras se prohibieron: derrota y ocupación, por ejemplo; en su lugar debían utilizarse "termino de la guerra" y "establecimiento de las fuerzas".

La radio siguió creciendo a la par de otros medios, aunque para los años 60 y 70 se volvió un medio secundario debido a la gran fuerza de la televisión. No obstante, en los

³⁹ Varios. **Guía del Museo Edo-Tokyo**. Op.cit.,p. 129

70 surgieron grandes industrias de información que sin duda proveían de materia prima, esto es noticias, a medios como la radio.

TEATRO Y CINE

"El cinematógrafo de Edison fue introducido por primera vez en Japón en 1887 y la primera proyección se hizo el 15 de febrero del mismo año en Osaka. La primera película hecha en Japón se mostró en Tokio en el Teatro Kabukiza el 20 de junio de 1899. Pero fue hasta el periodo Taishô que las películas se volvieron parte de la vida de los ciudadanos de esa ciudad. Ésta era la época de las películas mudas".⁴⁰ En la primera década del siglo XX, con la popularización de las películas mudas, surgió una nueva profesión en Japón: los hablantes en vivo, que eran personas que iban narrando o haciendo voces mientras la película muda se proyectaba. Un muy famoso hablante fue Mitsugu Okura quien ganaba suficiente dinero hasta para ahorrar. Tiempo después este hombre crea su propia compañía de películas con el dinero ahorrado. Con la llegada de las películas occidentales estos profesionistas de la voz tuvieron un entrenamiento más minucioso para poder adaptarlas al contexto japonés. Las salas de películas de cine se abrieron rápidamente en Asakusa. Para 1910 el cine llegó a ser el medio de entretenimiento más popular. "Como un esfuerzo para controlar el impacto de las películas en la moral del público, el gobierno prohibió que hombres y mujeres se sentaran juntos, y ciertos filmes fueron censurados. Sin embargo, este entretenimiento barato continuó creciendo en popularidad".⁴¹ Hasta fines de la Segunda Guerra Mundial las

⁴⁰ Tsurumi. Op.cit., p. 67

⁴¹ Varios. **Guía del Museo Edo-Tokyo**. Op.cit., p.125

películas mostraban los patrones a seguir en la nueva sociedad japonesa. Tiempo después esta función la tomarían los dramas televisivos.

Inmediatamente después de la guerra, las poblaciones rurales no contaban ni con los recursos ni con las instalaciones adecuadas para su esparcimiento. En este contexto, y pensando también en la fuerte censura que existía por parte de la ocupación norteamericana, surgieron pequeños grupos itinerantes de teatro que llevaban diversión a las localidades del campo, ya que ahí era difícil que fueran detectados y además podían presentar obras de teatro en las que hablaban de los valores tradicionales que a mucha gente le gustaba seguir escuchando. Los actores de *taishû engeki*, como eran conocidos, por lo regular eran pagados no con dinero sino con objetos y alimentos como arroz y cigarros, que para ese entonces eran dos cosas muy cotizadas.

Con la guerra, al igual que muchos templos y edificios, las salas de cine y de teatro fueron destruidas. Poco a poco, con la inversión de unos cuantos comenzaron a construirse nuevos lugares de esparcimiento. El primer éxito cinematográfico después de la guerra fue producido por la compañía Shôchiku y su título fue **Soyokaze**.

En los años 60, a pesar de que la televisión figuraba como el medio de entretenimiento por excelencia, el cine seguía teniendo relevancia, principalmente porque en él seguían creándose las grandes estrellas y era fuente de nuevas tendencias en estilos, modas y actitudes a seguir. También en esta misma época comenzaron las producciones de cine y el teatro "underground", con temas experimentales y sexuales. La nueva ola de cine de la época provocó severas críticas por parte de la sociedad dominante. Un ejemplo de película producida en el año 1976, que hasta la fecha sigue prohibida en Japón, es **El imperio de los sentidos**.

PROPAGANDA Y PUBLICIDAD

"Vaya donde vaya, siempre hay alguien que intentará convencerle de que ha de hacer algo o creer algo. Los anuncios de los periódicos, la radio y la televisión le incitan a comprar productos ".⁴²

Desde los años 20 y 30, la publicidad empezó a ganar terreno dentro de las revistas y periódicos. Sumado a las nuevas técnicas de impresión y diseño, así como a la incorporación de estilos de Occidente, se dio un impulso fuerte a la publicidad. A partir de entonces, el país comenzó a llenarse de anuncios panorámicos, luces de neón y globos con comerciales.

Para la generación de posguerra la propaganda y la publicidad ejercieron un poder inimaginable en su mentalidad, actitudes, valores y estilos de vida. Muchos autores coinciden en el hecho de que aún hoy los japoneses, principalmente los jóvenes, son fácilmente influenciados por lo que ven y les ofrecen en los medios. Por ello, las modas y los estilos de vida de cierta época se estandarizan rápidamente a lo largo y ancho del archipiélago japonés.

La idea de adquirir las novedades predomina en los años 60 y 70, cuando empieza a segmentarse el mercado de consumo y aparecen grupos que quieren cosas muy específicas para sus necesidades o gustos.

"En una sociedad capitalista altamente desarrollada, las formas de arte más accesibles al público en general son los anuncios publicitarios. Las artes populares tienden a ser dirigidas hacia la publicidad contemporánea".⁴³ Muchas frases publicitarias se vuelven famosas. Algunos diseñadores de slogans famosos fueron Takeshi Kaiko y Hitomi

⁴² Papalia, Diane. **Psicología** p.635

⁴³ Tsurumi. Op.cit., p. 74

Yamaguchi. Muchas de sus producciones publicitarias fueron más populares que los más famosos dramas televisivos.

En los años 80 y 90, a pesar de que la cultura de consumo sigue vigente, ya no todos quieren comprar todo, sino que hay una orientación bien definida por grupo social. "La gente ahora piensa más específicamente acerca de lo que quiere; no compra sólo por seguir a los demás".⁴⁴

En Japón siempre se ha dado el fenómeno de las compras masivas. Un caso muy reciente es el de la salida al mercado del PlayStation 2000 en marzo de ese año. La gente, no toda, pero sí jóvenes y padres de familia, durmieron días enteros frente a las tiendas de aparatos eléctricos con tal de poder ser los primeros en adquirir el nuevo juego electrónico. Muchos tuvieron que regresar frustrados con las manos vacías, ya que en pocos minutos todos los juegos se habían agotado.

LA TELEVISIÓN

"La televisión fue introducida en las principales islas de archipiélago japonés el 1° de febrero de 1953, un año después del fin de la Ocupación Norteamericana. Entonces, debido a la guerra de Corea, había signos de una recuperación económica".⁴⁵ Como sucedió en todo el mundo, al principio muy pocos pudieron adquirir la famosa "cajita mágica" pero para mediados de los años 50, de un 1% de la población se pasó a un 50% el número de personas que podían adquirir un aparato de televisión. Durante esta misma década prevalecieron como un elemento muy importante dentro de la programación televisiva las series norteamericanas como **Yo te amo Lucy** y **Papá sabe mejor**. En estas

⁴⁴ Gordon. Op.cit., p.253

⁴⁵ Tsurumi. Op.cit., p. 62

series se veía a las familias rodeadas de nuevas comodidades, como lavadoras, refrigeradores, teléfonos, etcétera, lo cual impactó a la audiencia japonesa al grado de que muchos desearon tener, lo más pronto posible, todas esas nuevas invenciones que facilitaban la vida. Por lo mismo, se dice que las series norteamericanas se convirtieron en los nuevos patrones a imitar.

Nuevos valores llegaron con la innovación y el mercadeo de los 60. El objeto más deseado en casa era una televisión. La influencia de la televisión y de las revistas llegó al rincón más lejano del país. El "american way of life" y el sueño de las familias mantenidas por un padre de familia asalariado (sarañman) en las ciudades, eran realmente sueños que todos querían alcanzar. Los nuevos patrones de consumo también se expandieron en las zonas rurales, lo que significó la asimilación de estas áreas a la cultura metropolitana nacional. En realidad los medios, principalmente la televisión, ayudaron a acelerar el cambio en la sociedad. El ama de casa ideal era mostrada en muchos programas de televisión y comerciales que promovían los valores de la nueva clase media urbana.

Los valores y los símbolos nacionales ya no eran los mismos después de la Segunda Guerra Mundial. Mientras que en la época Meiji y hasta el final de la guerra de 15 años los japoneses tenían lealtad a símbolos como la bandera y el himno nacional, después de la Ocupación el símbolo nacional más importante era el concurso de canciones de fin de año que organizaba (desde 1953), y sigue organizando hasta la fecha, la NHK. El título de este concurso es **Kôhaku uta gassen**.

Los Juegos Olímpicos de 1964 demostraron que la televisión era el medio preferido de la población por encima del cine. Parte de la fama de este medio en los 60 se debe a la

creación e incorporación en la programación de los conocidos “dramas”, principalmente los de temas románticos y de samurai. Los dramas, a diferencia de las películas, no sólo introducían nuevos estilos de vida sino que proyectaban realidades. Después de la Ocupación, cuando Japón recuperó su independencia, un tema de moda fue el culto al trabajo. Era una situación real que se expandió por todo el país.

En esta misma época comenzaron a producirse programas en los que se incorporaba al público dentro de la emisión. Estos eran programas de transmisión directa, principalmente juegos de entretenimiento y shows en vivo.

Como la censura no era tan estricta, por medio de la televisión los japoneses recibieron imágenes de Vietnam y de las manifestaciones en contra de los tratados de seguridad.

Por otra parte, la televisión fue un arma de doble filo: aunque era un medio de entretenimiento también fungió como instrumento diseminador de ideas y de información. Muy a pesar de las clases en el poder, la televisión en Japón sirvió para formentar el odio y el resentimiento por algunas acciones realizadas por el gobierno.

En la década de los 70 la televisión se consolidó. La gente empezó a dejar de ir a los cines y se incrementó la cantidad de televidentes. En 1953, cuando se introdujo la televisión en Japón, sólo había cerca de cien aparatos en todo el país, la mayoría de los cuales estaba en grandes restaurantes y casas de té. En 1979, veintisiete millones de familias tenían al menos una televisión " 95.3 por ciento de los japoneses tenían acceso a la televisión en sus hogares; muchas otras familias tenían hasta tres o cuatro televisiones, una para cada miembro de la familia".⁴⁶

⁴⁶ Tsurumi. Op.cit., p. 64

A finales de la década de los 70, se consolidaron programas de gran impacto en todos los estratos sociales de la sociedad. El ejemplo más representativo fue el programa de canciones de fin de año, mencionado anteriormente. En 1978 este programa tuvo un rating del 77%. Otros programas populares de la misma época fueron los dramas serializados de la NHK que se transmitían cada mañana durante quince minutos, y los dramas de Río (**Taiga dorama**) de la misma emisora, transmitidos los domingos por la noche. Los héroes de los dramas ya no eran los generales ni los soldados sino los jugadores de beisbol o los cantantes famosos, como sigue siendo hasta nuestros días.

Para mediados de los 80 surge un fenómeno social, cuando los medios masivos del mundo, principalmente la televisión, hicieron de Japón un país exótico. Para los ojos del mundo entero Japón era un lugar enigmático, de costumbres "exóticas" que llamaban la atención. Esa imagen de lo exótico prevaleció durante toda la década.

En las décadas de los 80 y 90 la televisión es un medio consolidado que sigue en auge y que poco a poco también se combina con la nueva opción del video. El poder de las imágenes y el nuevo discurso televisivo conjuntan ahora elementos fuertes como el consumismo, la publicidad y la información. "El dominio de la televisión ha borrado la línea entre la realidad objetiva y la realidad imaginada, tanto en Japón como en otras sociedades industriales avanzadas".⁴⁷

Actualmente, Japón es uno de los principales países exportadores de animaciones que se han hecho famosas en todo el mundo, y mediante las cuales se pueden conocer algunos aspectos de la cultura japonesa. Así, la cultura de masas japonesa logró ejercer una gran influencia en las mentes no sólo de los japoneses sino en las del mundo entero. Si antes

⁴⁷ Gordon. Op.cit., p. 255

las producciones japonesas sólo eran para el consumo nacional, ahora cientos de programas producidos en Japón dan la vuelta al mundo y causan polémica por sus temáticas.

Sin duda el gran modelo para los japoneses fue Estados Unidos. Japón es un ejemplo de aquel dicho que dice: El estudiante puede superar al maestro. Gordon menciona en su libro que Estados Unidos fue pionero en muchas cosas, respecto a medios masivos y marketing. Ellos fueron los primeros en poner en forma industrias culturales como la publicidad, el mercadeo por medios, el formato de los programas de TV y radio, tecnologías como la televisión por cable, etcétera. No obstante, hoy día Japón es líder en la producción y distribución de muchas nuevas tecnologías de medios como son los minidisks, DVD, videojuegos, entre otras cosas. "Los videojuegos, juguetes robots, películas animadas y manga traducidos a diferentes idiomas son algunas de las áreas en donde los japoneses exportan masivamente productos culturales".⁴⁸

Pero los medios masivos no sólo se han dedicado a destruir las mentes de las nuevas generaciones, como afirman muchas personas, sino también han sido instrumentos para la recuperación de valores y tradiciones del Japón antiguo. Por ejemplo, mediante la televisión la gente tiene acceso a obras teatrales de Kabuki o Noh a las cuales no pueden asistir por falta de tiempo o de dinero. Por otra parte, hay ejemplos de manga que rescatan historias antiguas, como textos clásicos del antiguo Japón , poniéndolas así al alcance de cualquier persona.

La aldea global de McLuhan ya no es un sueño sino una realidad.

⁴⁸ Gordon. Op.cit., p. 256

CAPÍTULO III

EL MANGA DE POSGUERRA EN JAPÓN

Para los medios masivos en Japón, incluido el manga, la Segunda Guerra Mundial fue un parteaguas en cuanto a temáticas y formatos. El manga en un principio, durante los años inmediatos a la guerra, tuvo una continuidad con respecto a las formas existentes en la preguerra, a pesar de que muchas de las ediciones precedentes no continuaron publicándose. Elementos como la serialización de historias fueron características del manga que continúan hasta nuestros días.

No es posible tocar el tema del manga sin mencionar una famosa historieta que nació en la época de preguerra y marcó un claro antecedente del manga de las siguientes generaciones: **Shô-chan y la ardilla**, creado por Bushirô Suzuki, editor en jefe del periódico **Asahi**, e ilustrado por Katsuichi Kabashima. Esta historia, la primera en serializarse, trata de un niño llamado Shô-chan quien va con su pequeña ardilla a las profundidades de la tierra, en donde encuentra unos pequeños ratones molestados por duendes. Lucha por ellos y los libera, para convertirse en un héroe.

Otro factor que se inicia con Shô-chan, continuando hasta la fecha, es el de la mercantilización de productos relacionados con la historieta que influyen en los hábitos de compra del público japonés. "Shô-chan fue un gran éxito entre los niños de las ciudades y fue comercialmente explotado a través de la manufactura y venta de un tipo de gorrita que usaba Shô-chan en la tira cómica".⁴⁹ Desde entonces y hasta la fecha, la venta

⁴⁹ Tsurumi. Op.cit., p. 29

masiva de diferentes productos relacionados con cierto *animé** o manga es un fenómeno de la mercadotecnia a nivel mundial. En ocasiones, no es el animé o el manga lo más importante en cuanto a negocio sino todo el ardid publicitario que lo acompaña.

Al terminar la guerra, y debido a la necesidad de diversión barata, algunas pequeñas compañías que hacían historietas antes de la guerra comenzaron a producir un nuevo tipo de manga, que en formato de presentación difería de los anteriores. Hasta entonces los libros de historieta eran de pasta dura, lo cual incrementaba el precio, pero ahora el nuevo formato eran pequeños libros de pasta delgada en color rojo, impresos en papel áspero que se vendían en las calles. Los creadores de manga, en ese entonces, no recibían remuneraciones económicas altas, pero a cambio podían escribir con entera libertad. Un creador que posteriormente se convirtió en un personaje importante dentro del círculo del manga, y que es considerado por muchos el padre del manga contemporáneo, es Osamu Tezuka, de quien se hablará más en detalle en el siguiente capítulo.

Según Shunsuke Tsurumi, en el periodo de posguerra se presentan tres factores relevantes que revolucionaron el manga como medio masivo de comunicación: los espectáculos de ilustraciones en cartulinas (*kamishibai*), las librerías de préstamo y el surgimiento de las mujeres creadoras de tiras cómicas. De los dos primeros puntos se hablará en este capítulo y del tercero en el capítulo IV.

DEL KAMISHIBAI A LA MANGAKISSA

De acuerdo con el libro **Una historia cultural del Japón de posguerra** del mencionado Tsurumi, hubo un factor relevante que hizo que la época de posguerra y la industria del manga adquirieran gran relevancia: la estructura social en Japón, que se vio afectada

* La palabra animé proviene del inglés animation, que significa animación.

principalmente por el cambio de una sociedad en su mayoría agrícola a una altamente industrializada con un crecimiento económico muy alto y un fuerte empuje en las innovaciones tecnológicas.

Como se mencionó en el capítulo anterior, los gustos de la gente fueron cambiando: ahora la gran mayoría de los japoneses aspiraba a pertenecer a la nueva clase media de posguerra. Los estándares educativos y estilos de vida del momento hicieron que también los hábitos culturales cambiaran. Dentro de este contexto surgen y tienen gran auge las librerías de préstamo, de entre las cuales destacan las de manga.

Muchos de los creadores de las historietas para las librerías de préstamo en un principio ejercían la profesión de *kamishibai* u hombres show de cartulinas ilustradas. La profesión surgió después de la Primera Guerra Mundial, cuando el desempleo era muy grande. Los *kamishibai* pintaban a mano cartulinas con historias diversas. En su bicicleta o a pie visitaban los pueblos y anunciaban su llegada con un tambor. A la vez que iban haciendo su show para los niños vendían dulces y de esa manera lograban sobrevivir a las penurias económicas. En algunas ocasiones las historias no sólo eran para niños, sino que había también historias para adultos que hacían al público olvidarse de sus sufrimientos.

El segundo boom de esta profesión se produjo después de la Segunda Guerra Mundial también, debido a la miseria: en esta ocasión, las familias empobrecidas necesitaban de formas de entretenimiento baratas. Para mediados de la década de los 50, el número de *kamishibai* comenzó a decrecer debido al apogeo y fuerza de medios como la televisión y el manga. Los hombres que se dedicaban a esta profesión tuvieron que cambiar de actividad por lo que muchos se volvieron creadores de manga para las librerías de préstamo. Algunos se convirtieron en mangaka famosos, de los cuales más adelante se

hablará. Solamente muy pocos siguieron trabajando como kamishiabai hasta la década de los 80, uno de ellos era Masao Morishita que narraba historias de fantasmas y cómicas para los niños de la ciudad. Algunas historias narradas por los kamishiabai con el tiempo se volvieron famosos best sellers de manga.

Dos libros de manga que fueron creados para librerías de préstamo fueron **Sombra y Ciudad**, la primera publicada entre 1956 y 1966. Este tipo de manga era de aproximadamente 150 páginas, con cubiertas de pasta dura debido a que un mismo ejemplar circulaba de mano en mano y era menos fácil de maltratar.

Las librerías de préstamo, o *kashihon'ya*, empezaron a florecer debido a que la juventud y los niños estaban necesitados de diversión barata. La economía de Japón aún no estaba lo suficientemente desarrollada para que las familias tuvieran un buen poder adquisitivo. En las grandes ciudades se abrían continuamente más librerías de préstamo. Una encuesta que se hizo a principios de la década de los 60 mostraba que había jóvenes veinteañeros que llegaban a rentar hasta cien ejemplares distintos de manga al mes debido a que podían pagar la renta y no así, un boleto del cine o un aparato de televisión.

Pero no sólo los jóvenes asistían a esos lugares, algunos niños también usaban ahí sus ahorros. Yukari Fujimoto, una niña en los años 60 y ahora destacada investigadora de manga, dice en una entrevista, refiriéndose a su adicción por los comics japoneses: "Cuando yo tenía cinco años más o menos, acompañaba a mi papá a la peluquería. Durante el tiempo que estaba esperando, al empezar a leer tres ejemplares de la revista **Nakayoshi** que estaban ahí, me entusiasmé tanto que ya no los pude dejar. A pesar de que ya habían terminado de cortarle el cabello a mi papá, como dije que no quería regresar a casa y seguir leyendo, el señor de la peluquería me dijo: 'Niñita si quieres

llévatelos'. '¡Eh! -dije- ¡Que felicidad!' Y me los llevé a casa. Además, cerca de la casa había una tiendita de préstamo de manga. Entonces iba a la tienda de préstamo y los tomaba prestados. Como tomaba prestados tantos, se creó la regla de que los lunes sólo se podía tomar prestado un ejemplar, pero desde entonces hasta que salí de la preparatoria, continuaba yendo y viniendo mucho a la tienda de préstamo, por eso la señora del lugar me dijo: Cuando viniste por primera vez aquí, tu estatura apenas llegaba al segundo nivel del librero y ahora llegas más o menos al quinto estante".⁵⁰

La popularidad de las tiendas de préstamo perduró por algunos años más y poco a poco dejaron de ser populares, cuando la gente tenía el suficiente dinero para comprar con frecuencia sus propios manga. Como este tipo de revistas eran tan baratas casi cualquier persona podía adquirir su manga preferido. Era muy probable incluso encontrar en los trenes una gran cantidad de revistas abandonadas por personas que los habían leído y los dejaban ahí. De esta forma, mientras llegaban a su destino, leían alguna revista que había sido abandonada. No obstante, algunas librerías de préstamo siguieron funcionando y si bien ya no tenían el mismo éxito de años anteriores todavía contaban con un público que deseaba leer o releer historias que ya no se editaban.

A mediados de la década de los 90 comienza a surgir otro fenómeno en torno del manga: las *mangakissa* que significa "cafetería de manga". Son establecimientos a los cuales se asiste para leer manga y revistas de entretenimiento. Se paga una cuota por hora y se pueden consultar decenas de estantes repletos de manga de diferentes categorías y épocas. Además, se puede ir a descansar puesto que hay salas especiales para la lectura y

⁵⁰ Nomura, Masaichi. **Un viaje hacia uno mismo**, s/no. de página

el reposo, así como máquinas de bebidas que pueden utilizarse gratuitamente durante el tiempo pagado.

Hasta hace seis años, asistir a una mangakissa tenía connotaciones peyorativas. La persona que asistía era considerada antisocial e incapaz de relacionarse con otras personas, buscando un escape hacia mundos fantásticos que sólo les podían ofrecer las historietas. A estos sujetos en Japón se les conoce como *otaku*.⁵¹

Actualmente, el público asistente a este tipo de cafeterías son jóvenes o adultos; para finales de los 90 y hasta la fecha se vuelve una moda reunirse con los amigos o asistir solo a las mangakissa.

En la actualidad siguen existiendo algunas bibliotecas de renta de manga que se han vuelto lugares llenos de nostalgia para quienes las visitan. El ambiente de las librerías de manga es tal vez muy similar a las kashihon'ya de un par de décadas atrás. A diferencia de las mangakissa, no son establecimientos en donde se regalan refrescos y café ni hay reposets para descansar. Son lugares que tienen olor a libro viejo y que hacen revivir recuerdos. Hay dos bibliotecas que siguen tan vigentes y visitadas como hace algunos años, en donde pueden consultarse libros de manga actuales y de hace veinte, treinta o más años: éstas son la biblioteca de manga de Hiroshima y la librería de manga contemporánea del señor Toshio Naiki en Tokio.⁵² El señor Naiki dice al respecto de su negocio: "Veinte años han pasado desde que la librería se estableció. Muchos artistas de manga, incluyendo a Osamu Tezuka, críticos, editores y gente de entre cuatro y setenta

⁵¹ La palabra "otaku" contraria al significado en Japón, en nuestro país se utiliza como alabo a aquellas personas que son fanáticas del manga y de la animación japonesa. Se desconoce el por qué del cambio de significado en nuestro país. En Japón la palabra otaku puede llegar a ser hasta insultante mientras que en México es lo contrario.

⁵² De acuerdo con la reciente visita que hice a Japón, en la librería de Hiroshima no hay que pagar ninguna cuota si se leen los ejemplares dentro del establecimiento. En el caso de la librería Naiki se pagan 300 yenes por libro.

años la visitan. Mucha gente viene de países lejanos. Los propósitos de los visitantes son varios: algunos vienen a leer y divertirse; otros a estudiar o investigar; muchos sólo par volver a ver manga viejos y emocionarse".⁵³

EVOLUCIÓN DEL MANGA EN LA POSGUERRA

Después de la Segunda Guerra Mundial los manga para niños florecieron de forma increíble; por esto, al periodo que va de 1945 a 1989 se le conoce como "La edad del manga para niños" y Japón es denominado "El reino del manga".

Hasta 1945, año de la derrota, principalmente durante los últimos años, la industria del manga estaba casi en una inactividad total. Muchos mangaka había sido evacuados y otros utilizados para crear comics propagandísticos. Los espacios en los medios impresos, principalmente los periódicos, habían disminuido principalmente por la escasez de papel. Inmediatamente después de la guerra, la situación económica del país era mala. La mayoría de las casas editoriales de libros y mangas dejaron de producir y algunas cerraron.⁵⁴ Revistas como **Manga** y **Manga nihon** dejaron de editarse. "El día 20 de julio de 1945 en Tokio, en la librería Shimada, que se encontraba en Gendaitoku, se hizo un libro de manga llamado **Manga tonchi** de 32 páginas impreso en tres colores. Hay gente que se pregunta cómo es que en ese periodo había personas que dieran vida al manga".⁵⁵ Kôdansha, una de las empresas más fuertes en la producción de manga, solamente dejó de editar sus revistas por algunas semanas después de la derrota del 45. Al poco tiempo continuaron con su labor. Leer manga le permitía al público tener un espacio de libertad y

⁵³ Palabras del Sr. Toshio Naiki

⁵⁴ La empresa Manga que hacía la revista **Manga** fue destruida por un bombardeo aéreo en el año 1944

⁵⁵ Shimizu, Isao. **Manga no rekishi**, p.182

descanso. Los mangaka comenzaron a regresar del frente y de las evacuaciones y se emplearon en las empresas de manga que resurgían y en la nuevas que se crearon.

Cuando aún existía gran confusión, entre los años 1946 y 1948, se alcanzó el máximo tiraje de publicaciones de manga de toda la historia. El manga renacía como un medio de masas, una expresión de arte popular. Por su enorme popularización, para principios de los años 50 el manga ya era condenado (como todo nuevo fenómeno masivo) y era visto por las generaciones de adultos de antes de la guerra como algo repulsivo, inmoral, poco productivo y sin sentido, por lo que en muchas escuelas se solían hacer quemas públicas de manga. Durante esta época es cuando empiezan a forjarse y formarse las preferencias de la audiencia por ciertos géneros de manga. También en estos mismos años se produce el surgimiento del manga para niños, encabezado por autores como Osamu Tezuka.

Sin embargo, la aparición de las revistas para niños no significó la desaparición total del manga para adultos. Por ejemplo, la compañía Bungei Shunjû editó en 1954 una publicación mensual dirigida a los sararîman con historias que fungían como medio catártico para los lectores. En algunas revistas para adultos empezaron a predominar los desnudos, lo cual atrajo la atención de las grandes masas de lectores masculinos.

Existía una obsesión de los mangaka por revivir en sus historias la destrucción y la resurrección de ciudades, heredado del recuerdo de las guerras. Muchos de ellos fueron niños que vivieron en medio de la guerra: cuando crecieron gustaban de relatar los horrores vividos y padecimientos. Éste fue un elemento de unión entre escritores y lectores, ya que se identificaban con un hecho histórico que les había tocado vivir y que marcó su vida. Un factor importante que estrechó la brecha entre lectores y creadores de

manga fue la edad. Los nuevos mangaka eran casi de la misma edad que sus lectores, por lo que podían compatibilizar gustos y hablar de situaciones similares.

Este mismo gusto se llevó al plano del ser humano. Algunos mangaka se complacieron en crear historias en las que se mostraba la destrucción, transformación y resurgimiento del hombre, lo cual provocó que se crearan historias con esa temática, en las que se introdujeron atrocidades como la tortura, el canibalismo, el asesinato, la violación, entre otras cosas. Estas historias exploraban un mundo violento que existía, pero que difícilmente se mostraba en un medio impreso. Desde los años 50 y hasta nuestros días el tema que habla del ser humano que se destruye y vuelve a renacer sigue y continuará como sello característico del manga de posguerra en todos sus géneros.

FAMOSOS MANGAKA DE POSGUERRA

"Después de la rendición incondicional de Japón en agosto de 1945, los cartonistas sobrevivientes emergieron de la evacuación rural o de otras ciudades fuera del país. Como un ave fénix que renace de las cenizas, su arte comienza a florecer otra vez".⁵⁶

En ese entonces todavía no existía la especialización de mangaka o la carrera en una universidad. Los nuevos creadores muchas veces eran jóvenes sin mucha educación que fueron aprendiendo con la práctica. Los editores eran quienes guiaban a los nuevos talentos e iban paso a paso con ellos para mejorar sus estilos.

⁵⁶ Schodt. *Manga, manga*. Op.cit., p. 60

Uno de estos primeros mangaka fue Mitsuteru Yokoyama. Él trató de recrear en sus historias, en ocasiones con aires futuristas para la época, el ideal de triunfo, tan anhelado por los japoneses, así como los valores de sobrevivencia, coraje, esperanza y el ideal del renacimiento de las cenizas. Creó un manga clásico, que aún a la fecha sigue vigente en la memoria de generaciones enteras, considerado también como un modelo del manga de robots: **Iron man**. Yokoyama siempre decía que en su vida habían influido tres cosas: la vista de su ciudad, Kobe, cuando regresó después de haber sido evacuado con el fin de la guerra, la película Frankenstein y los misiles nazis.

Otro de los grandes mangaka que dejaron un legado al manga de posguerra fue Ryūichi Yokoyama, creador de la famosa tira cómica **Fuku-chan** que se publicó desde 1936 hasta 1971. Yokoyama fue un artista al que le tocó trabajar como creador de manga propagandístico durante la Segunda Guerra Mundial.

Él mismo, después de la guerra, creó el manga **Hope** en una revista titulada **La plaza de los chismes**. En esta historia Yokoyama describía en imágenes la forma en que algunas parejas se reunían por la noche en una plaza. Su obra fue tachada de obscena. Esto hizo que la atención de las masas se volteara al trabajo de este autor que solía presentar en sus historias personajes taciturnos que fungían el papel de portavoz de las masas, criticando severamente algunos aspectos de la sociedad de la época.

Yokoyama, por su sencillez y claridad de estilo, influyó en muchos creadores de manga de después de la guerra. "Debido a que este estilo era adecuado para la producción masiva de manga, las obras de los más atareados mangaka fueron siendo más sencillas y claras. Esto produjo un cambio en la historia del manga, y al mismo tiempo fue el factor

principal para que se aligerara el contenido del manga de posguerra, que principalmente criticaba al gobierno y a la sociedad".⁵⁷

Otro mangaka que también en algunas de sus historias se inspiró en experiencias propias de tiempos de guerra fue Shigeru Mizuki, quien perdió un brazo en una batalla y después de la guerra, para sobrevivir, comenzó siendo kamishibai y luego mangaka para librerías de préstamo. Su primer gran éxito, en 1964, fue un manga titulado **La bandera blanca** en el que relata el suceso histórico de Iwojima. Posteriormente crea trabajos como **Kitarô de la tumba** y **Sanpei el kappa**.⁵⁸ Esta última obra trata de un niño llamado Sanpei, el cual vive con un kappa que ha llegado a la tierra para estudiar una escuela primaria. Como el kappa puede transformarse en diferentes figuras, en ocasiones toma el lugar del niño y se turnan para asistir a clases. Un día el niño muere y el kappa toma la forma de Sanpei hasta que se gradúa y le confiesa a su mamá que en realidad es un kappa y no su hijo. La historia es interesante ya que refleja el contexto cultural de Mizuki. Él, antes de ir a la guerra, creció en un pueblito japonés pleno de leyendas y tradiciones, lo cual refleja en sus historias de manga. Mizuki es uno de los primeros representantes del manga que utiliza temas bélicos, costumbristas y de fantasmas, tomando su inspiración de muchos cuadros antiguos y del folklor japonés. Sus obras presentan como personajes figuras legendarias así como fantasmas de la tradición popular como en la historia de **Kitarô de la tumba**.

No menos reconocido que los anteriores es Sanpei Shirato, que comienza su carrera como kamishibai y posteriormente como creador de obras para librerías de préstamo. Lo anterior influye mucho en su propio estilo: es uno de los primeros que propaga el corte de

⁵⁷ Shimizu. Op.cit., p. 187

⁵⁸ El kappa es un ser mitológico imaginario que vive debajo del agua

escenas como si estuviera dibujando cuadros de una película en cámara lenta. También mantiene el suspenso y el horror, como cuando era kamishibai, por lo cual se dice que la obra de Sanpei no es simplemente manga sino drama pictórico.

Sanpei es creador de un manga clásico de los años 50: **La leyenda de Kamui**. Con esta obra desarrolla un nuevo género de manga, conocido como pintura dramática o *gekiga*. Éstos narraban historias a la manera de una novela o una película, con tomas, tiempos, etcétera, herencia directa de Osamu Tezuka.

Otra historia famosa de Sanpei es **Registro de peleas de los organizadores invisibles de Koga**. La historia hace referencia a personajes históricos y a algunas batallas del pueblo en contra de las autoridades opresoras. Fue una obra que inspiró a muchos lectores que anhelaban la libertad.

Sanpei creció en una familia proletaria que buscaba liberarse del sistema opresor por lo que en muchas ocasiones presentó en su obra aspectos de su vida. Con respecto a lo anterior crea un manga clásico, que tiene como personaje principal a un ninja líder de revueltas campesinas: **Ninja bugeichô**. Esta obra lo convierte en un mangaka que revolucionó el género de los comics de samurai por los detalles históricos, el realismo, la crueldad y la violencia que ofrece en sus páginas. Schodt menciona que este mangaka estableció las bases de un nuevo tipo de historias de samurai, lo cual ayudó a aumentar el público de lectores de manga, para incluir grupos de personas mayores (de la tercera edad).

Sólo se mencionaron algunos autores importantes del manga de posguerra. Después del florecimiento de estos grandes hombres, quienes sentaron las bases del manga que conocemos actualmente, comenzó a darse espacio a las mujeres que paulatinamente

fueron tomando terreno en un campo que tiempo antes les había cerrado las puertas. De este tema, las mujeres mangaka, se hablará en el siguiente capítulo.

GÉNEROS DE MANGA Y REVISTAS FAMOSAS DE LA ÉPOCA DE POSGUERRA

"Más de 4.3 billones de libros y revistas eran producidas en Japón en 1980, haciéndose así una de las naciones más saturadas de impresos en el mundo. Pero el 27 % del total, esto es casi 1.18 billones, eran comics -manga- en revistas y con formato de libros. Una empresa llegó a reportar que había descubierto que Japón usaba ahora más papel para manga que para papel sanitario".⁵⁹

Con el boom del manga como uno de los medios masivos más importantes de Japón el abanico de revistas de este género se amplió y se especializó de acuerdo con el gusto del público cautivo. El manga se segmentó y comenzaron las divisiones muy marcadas dentro de las revistas. Las cinco casas editoriales más grandes: Shûeisha, Shôgakukan, Kôdansha, Hakusuisha y Futabasha, tenían cautivo aproximadamente el 78% del mercado del manga.

De acuerdo con Schodt, en su libro **Dreamland Japan**, existen cinco categorías de revistas de manga, relacionadas directamente con la edad y sexo del lector: las *shônen* (revistas para niños), las *shôjo* (revistas para niñas), las *rêdisu* (revistas para mujeres adultas), las *seijin* (revistas eróticas par adultos) y las *seinen* (revistas para jóvenes).

Algunas de las publicaciones más populares, excluyendo las de niñas y mujeres puesto

⁵⁹ Schodt. **Manga, manga**.Op.cit., p. 13

que se hablará de ellas en el siguiente capítulo, son: **Kokoro comics**, que contiene historias para niños y que se publica mensualmente. Una de las obras más importantes publicada en esta revista, que se convirtió en un clásico, es **Doraemon**, editada por Shôgakkan desde 1977.

Doraemon fue un manga que movió el corazón de niños y niñas, aunque originalmente fue escrito como manga para niños del sexo masculino. **Doraemon** es un simpático gato robot con forma de muñeco de nieve que aparece y desaparece utensilios futuristas y mágicos que ayudan a salir de sus problemas a su amigo Nobita, un niño japonés común y corriente. **Doraemon** en la década de los 70 se vuelve muy popular tanto en manga como en animê. La animación continúa sus transmisiones hasta la fecha con mucha popularidad.

Doraemon, de Fujio Fujiko, llegó a ser el Pikachu de nuestros días, llegando a vender miles de productos en torno al personaje y cerca de 30 millones de colecciones de manga. Al respecto, solamente hay que mencionar que Pikachu es el personaje principal de la serie animada y manga más popular del año 2000 y 2001, **Pokemon**.⁶⁰

Por otra parte está la revista **Jump**, que es una publicación para niños, aunque es leída por todo tipo de hombres de cualquier edad. Contiene diecisiete o dieciocho historias semanales. Sus revistas competidoras son **Shônen magazine** y **Shônen sunday**. La publica Shûeisha desde 1968 y dos obras famosas publicadas ahí fueron: **Dr. Slump** y **Dragon Ball**.

⁶⁰ De acuerdo con el periódico Reforma del 21 de noviembre de 1999 Pokemon era, en ese entonces, el programa de animación más popular de EUA, vendiendo 50 millones de tarjetas y con el sitio de internet más visitado por los niños.

A finales de los años 50 aparecen dos revistas que formarán parte del sector de manga para niños o **shônen**, que no necesariamente incluyen historias sólo para niños sino también para hombres adultos. Una de ellas es **Shônen magazine**, publicada por Kôdansha y otra **Shônen sunday** de la editorial Shôgakkân. La novedad que presentan estas revistas semanales es que conjugan, en un solo ejemplar, varios elementos que por lo regular aparecían por separado. Estos elementos son historias de manga, cuentos ilustrados y lecturas.

Otras dos revistas muy famosas son **Morning** y **Afternoon**. Ambas son relativamente nuevas (1982 y 1987 respectivamente). Su característica principal es que contienen diferentes tipos de historias. Originalmente están dirigidas a hombres adultos, aunque presentan historias serias que raras veces incluyen escenas eróticas o de violencia. **Morning** es semanal, mientras que **Afternoon** es mensual y contiene más de 1000 páginas, pesando aproximadamente un kilogramo.

Existe un grupo de revistas conocidas con el título general de **Big comic**, editadas por Shôgakkân desde 1968. Son cinco revistas que si bien enfocan sus historias a jóvenes (dentro de la categoría de revistas **seinen**), se especializan en ciertos grupos sociales. La primera de ellas es **Big comic**, que se centra en historias para hombres entre 30 y 50 años. Una historia muy famosa serializada por más de veinte años fue **Gorugo 13**.

La segunda revista de la familia surgió en 1972: **Big comic original**. Apunta al mismo tipo de audiencia que la anterior, en ésta han participado famosos mangaka de posguerra. La tercera es **Big comic spirit**, dedicada a hombres asalariados (**sararîman**) de entre 20 y 25 años, la cual se empezó a publicar en 1980. La cuarta es **Big comic superior**, que tiene como público hombres de entre 25 y 30 años. Finalmente, la más nueva de la

familia, desde 1992, es **Big golden**. Su meta son los hombres y las mujeres de entre los 20 y 40 años, y llama la atención porque en ella escriben los mangaka clásicos de la época de oro de los 70.

También existen en Japón revistas de manga que cuentan historias de juegos de azar. Algunas de las más famosas son las especializadas en *mahjong*, por ejemplo, **Take shobô**, **Kindai mahjong original**, **Kindai mahjong bessatsu** y **Kindai mahjong gold**. También están las dedicadas al *pachinko*⁶¹, entre las cuales se encuentran **Manga pachinker** y **Pachinker world**, ambas de los años 90.

Por otro lado están también las revistas de manga enfocadas a temas muy específicos. Por ejemplo, Nippon Shupansha publica mensualmente desde 1984 **Combat comic**, la cual contiene historias relativas a la guerra. Entre sus best sellers están obras relacionadas con la Segunda Guerra Mundial, la guerra del Golfo Pérsico, etcétera.

A mediados de los años 50 surge un nuevo segmento dentro del manga, llamado **Konjo manga** o comics espirituales. Lo que se buscaba con este género era hacer que los niños o jóvenes que leyeran la revista, tuvieran las aspiraciones de los personajes de las historias. La trama principal se ocupaba de un personaje que después de mucho sufrimiento y esfuerzo llegaba a la cima y alcanzaba su objetivo. Dentro de este género surgieron subgéneros como el manga de samurai (guerreros), el de *yakuza* (mafia) y los deportivos (que también sufren de subclasificaciones dependiendo del deporte que traten). En los tres se inculcaban los valores de perseverancia y coraje para alcanzar ciertas metas en la vida. Por lo general este tipo de historietas enfatizan en su formato

⁶¹ Juego de azar en el que se introducen monedas a una máquina, la cual da cierta cantidad de bolitas que tienen que ir cayendo en un orificio especial para ganar. El pachinko no es un juego bien visto por la sociedad japonesa ya que se ha convertido en vicio de hombres y mujeres. Hay hombres que viven de lo que ganan en el pachinko y mujeres que por jugar en exceso descuidan su hogar.

visual los movimientos corporales y acciones en planos generales de los personajes, contrario a lo que posteriormente veremos en los comics para niñas.

Estos géneros de manga no son excluyentes, por ejemplo, muchas veces los de violencia realista aparecen dentro de los comics de samurai, ya que para muchos mangaka es necesario darle el toque real a las historias presentando escenas sangrientas. Uno de los primeros manga, combinación de dos géneros, es **Ninja bugeichô**, del que ya se habló con anterioridad.

Los géneros y revistas antes descritos no son los únicos dentro del reino del manga. Por ejemplo, nunca dejaron de existir las historietas políticas que criticaban a las autoridades en turno. También había un tipo de historias costumbristas y otros dos géneros que hasta la fecha siguen existiendo : *nonsense manga* y *gyagu manga*. En los primeros, la característica primordial es que se burlan de la apariencia física de algún personaje o de su carácter (ya sea por enojón, demasiado delgado, gordo, etcétera). Esto nos hace pensar en un fenómeno social muy común en Japón: *ijime*. *Ijime* es un tipo de comportamiento en el cual ciertas personas se burlan de otras por su apariencia física o conducta. Muchas historias de manga tienen como tema principal la burla del otro. Por lo regular presentan personajes con algún defecto físico, alguna torpeza o cualquier detalle, incluso el nombre, que se pueda prestar a bromas. El mangaka exagera en su diseño ese defecto, para hacerlo más evidente ante el lector.

Otro género que ha tenido gran aceptación entre los japoneses es el manga didáctico. Los primeros manga didácticos presentaron historias extraídas de libros clásicos de la literatura japonesa. Dos de los principales clásicos son **Kojiki** y **Genji monogatari**. También, y muy de la mano de los libros históricos, está el manga cuya especialidad son

temas serios como economía, física, matemáticas. Uno muy famoso de 1986 es **Introducción a la economía japonesa en manga**. Por otra parte, dentro del mismo género de manga didáctico, están los de predicación, utilizados principalmente por la religión budista para difundir en la sociedad algunos preceptos religiosos así como historias de monjes distinguidos o personajes legendarios; como *Ojizô sama*, protector de los niños.

Por otra parte, en contraposición al manga didáctico, se encuentran las historietas alternativas, de mucha popularidad entre los lectores japoneses y extranjeros. Dentro de ellos hay diferentes clasificaciones: los sadomasoquistas, los sobreerotizados y los pornográficos (mejor conocidos como *hentai manga*), los de violencia realista y los de amores homosexuales (curiosamente dirigidos a mujeres).

Los hentai manga existen y llenan gran parte de las estanterías de Japón. Año con año incluso surgen ediciones especiales de este tipo de manga que cuentan con un número considerable de lectores. Por ejemplo, a principios del año 2000 dentro de una publicación titulada **Erotic** podían encontrarse historias que tenían como temas principales violaciones sexuales entre estudiantes, zoofilia, masturbación y el fenómeno *ruricon*.⁶² Al respecto de los hentai manga, es necesario citar una reflexión sobre la censura en Japón respecto a estas publicaciones: "La dificultad es que en la Constitución se prohíbe cualquier tipo de censura, aunque el artículo 175 del código penal no permite la distribución, venta y despliegue de material impreso obsceno. Bajo este código el vello público, los genitales de adultos, las relaciones sexuales, no deben permitirse, pero los genitales de niños no están prohibidos. A pesar de estas restricciones, los comics eróticos

⁶² Lolicon=lolita complex. Se le llama así a la situación en la que un hombre de edad madura suele tener relaciones con adolescentes como en la novela **Lolita**.

han sido muy exitosos y hay cerca de noventa títulos".⁶³ Aunque existe este tipo de restricciones, Japón sigue siendo uno de los reinos de la pornografía en revistas de fotografía y de manga. Las prohibiciones impuestas por la ley no afectan el hecho de que esta industria siga creciendo y, como dice Schodt, en realidad las más poderosas restricciones las pone el mercado y en estos momentos, por ejemplo, los niveles de sexo y violencia tolerables son muy amplios.

No hay que olvidar que también en algunas historietas japonesas dedicadas al público infantil llegan a aparecer escenas de desnudos y otros temas que para el público occidental son tabú. Esto se debe, en parte, a que los japoneses desde niños crecen viendo desnudos en los medios y desarrollan su sexualidad a una edad temprana, al margen de que no ven al sexo como algo pecaminoso ya que no existe el concepto de pecado como en la religión católica. Por lo mismo, algunos animé y manga que son satanizados en Occidente no lo son para Japón. Al ver un manga japonés hay que tener en cuenta que no va dirigido a un público extranjero, sino que es hecho por y para japoneses.

La existencia de revistas especializadas en cada uno de los géneros descritos, facilita la búsqueda del lector de sus historias preferidas. En el caso de los hombres japoneses, ellos buscan historias y continúan leyendo la misma revista, lo que les interesa es el género sin importar el creador, caso contrario al de las mujeres. En el caso de las mujeres la lógica es diferente, ya que a ellas les interesa un mangaka en especial, al que siguen sin importar la revista donde publique.

⁶³ Lent. Op.cit., p.234

ORIGEN DE LAS ANIMACIONES POR TELEVISIÓN

Como se mencionó en el capítulo anterior, la televisión llega a la vida de los japoneses en la década de los 50, con las primeras transmisiones de la NHK en 1956. En años posteriores, surgieron nuevos canales como Nihon Terebi, Fuji Terebi y Terebi Asahi. Al principio no había casas productoras de caricaturas japonesas, por lo que originalmente sólo eran populares series extranjeras como **Popeye el marino**, **El pájaro loco** y **Las aventuras de Mickey Mouse**.

Cuando la televisión comienza a ser un artículo importante dentro de los hogares, llega el momento en que las historietas ya no sólo se quedan en papel. La televisión se convierte así en el nuevo medio de expresión para el manga. En 1957, por ejemplo, la Productora Tōei Doga es pionera en la creación de películas de animación, en un principio para ser exhibidas solamente en cine.

Osamu Tezuka, además de ser el padre del manga contemporáneo y del cual hablaremos en detalle en el capítulo siguiente, crea en 1962 su compañía productora Mushi, esto es, insecto.⁶⁴ Ahí realiza la primera animación serializada para televisión, **Astroboy**. Esta animación se transmitió por la emisora Nihon Terebi en 1963. Fue una producción muy cara, patrocinada por una compañía llamada Meiji Confectionary. El costo aproximado fue de 550 mil yenes de la época. Como resultaba extremadamente caro producir una caricatura, Osamu Tezuka trató de disminuir los costos para abaratar las producciones y poder así difundirlas a un mayor número de personas. "Tezuka mantenía el espíritu de la primera época del manga de posguerra, de los días de los libros de manga rojos. A pesar

⁶⁴ El nombre Osamu lleva el ideograma de insecto que utiliza incluso en su firma, nombre también de su casa productora

de los obstáculos económicos, los productos de Tezuka, sin embargo, tenían una calidad mejor que las animaciones producidas masivamente después de las primeras suyas".⁶⁵

Algunos de los trucos de Tezuka consistían en reciclar partes de personajes como brazos, ojos y bocas en lugar de dibujar todo de nuevo, además de usar pocos colores, siempre cuidando la calidad. A esto se debe que aquellas caricaturas se vieran más sencillas que las actuales en cuanto a diseño, porque lo importante no era la tecnología sino la definición de los personajes y las historias. "Mientras Walt Disney usaba 200 colores para sus animaciones, Producciones Mushi utilizaba sólo 80".⁶⁶

Las series clásicas de manga fueron finalmente trasladadas a la pantalla chica y a partir de los años 60, un éxito de manga también se convierte en un éxito televisivo. "Las películas de manga se volvieron cosa de todos los días. En 1963 aparecieron programas de animación serializados por la televisión nacional que tuvieron gran popularidad".⁶⁷

Hoy, así como muchos productos japoneses se encuentran en todo el mundo, los personajes populares de manga y animaciones también. Actualmente no es sólo la animación la que hace que la industria sobreviva sino todos los productos relacionados con los personajes de la caricatura. Lo que la industria comenzó con **Astroboy** actualmente continúa con **Pokemon**. "El personaje Astroboy tuvo más de 400 contratos de comercialización para poder producir papelería, juguetes, artículos deportivos, ropa, comida, productos electrónicos, etcétera. Producciones Mushi llegó a recibir tres millones de yenes por cada licencia".⁶⁸

⁶⁵ Shiraishi, Saya. **Japan soft power**, p. 251

⁶⁶ Shiraishi. *Ibidem*

⁶⁷ Shimizu. *Op.cit.*, p.195

⁶⁸ Shiraishi. *Op.cit.*, p.253

Las obras que más se prestaban a ser animadas eran las que en su contenido tenían un poco de dramatismo, por lo que los comics para niñas (shôjo manga) se constituían en material más susceptible a volverse caricatura. Algunas de las obras de shôjo que dieron la vuelta al mundo fueron **La princesa caballero, Candy Candy , Heidi, Gigi, Sandy Bell, Lala Bell, Remi, Marcos**, etcétera.

Muchas de estas animaciones, nacidas de un shôjo manga, fueron grandes éxitos no sólo entre las niñas (público originalmente al que son dirigidas) sino también entre los niños y adultos de todos los continentes. El otro género que también fue muy popular es el de animaciones con historias de máquinas del futuro (robots) dirigidas por humanos, por ejemplo, **Mazinger Z y Macross**. Estos dos géneros en años posteriores abrirían el paso a las animaciones de superhéroes o superheroínas como **Los caballeros del zodiaco, Las guerreras mágicas**, entre otros. Aún hoy siguen retransmitiéndose exitosamente series animadas de los años 60, 70, 80 y 90, que tienen un fuerte impacto en países como México.

"Los niños de todo el mundo crecen viendo animê en TV y luego se interesan en el manga original de donde salió ese programa",⁶⁹ inversamente a lo que sucede en Japón.

"Los 80 vieron el advenimiento de lo múltiples canales de TV. Este también fue un periodo de rápido crecimiento en el Este de Asia. Los videojuegos se volvieron muy populares en todo el mundo. En otras palabras, fue la era del consumo global, del entretenimiento masivo y el animê fue uno de tantos géneros de este entretenimiento".⁷⁰

⁶⁹ Fusanosuke, Natsume. **Japan's manga culture**, p.2

⁷⁰ Fusanosuke. *Ibidem*

CAPÍTULO IV

EL SHÔJO MANGA

A partir de este momento el presente estudio se enfocará en uno de los géneros de manga: el comic para niñas o shôjo manga. El concepto de shôjo manga se empieza a utilizar en la década de los 70. Se menciona en algunos documentos que a partir de 1975 se les empieza a conocer a las historietas de niñas como shôjo manga, incluso a pesar de que el primer éxito de este género se dio con **La Rosa de Versalles** en 1972.

El público meta de este tipo de manga son niñas de edades entre 10 y 15 años, etapa en que las mujeres entran en la pubertad. No obstante, y a pesar de que los diferentes géneros de manga están muy enfocados en su público objetivo, el shôjo manga es leído por hombres y mujeres de todas las edades, siendo las niñas de los últimos grados de primaria y las adolescentes de secundaria quienes más los consumen. ♦

LAS SHÔJO ZASSHI

Los nuevos patrones sociales como la moda, el comportamiento, las costumbres, los anhelos y las aspiraciones de vida, muchos de ellos provenientes de Occidente, eran proyectados en medios impresos como los periódicos, las revistas y los pósters publicitarios. En ese contexto, durante la primera mitad del siglo XX, antes de que naciera el shôjo manga, como un antecedente directo del mismo, surgen lo que ahora conocemos como *shôjo zasshi* o revistas para niñas. Este tipo de revistas se volvieron

♦ En algunas entrevistas realizadas a niños y jóvenes en Tokio y Osaka pude encontrar que las mujeres de todas las edades gustan de leer shôjo manga. No obstante, en el caso de los hombres, niegan en público leer este tipo de historias, aunque en ocasiones si lo hacen, ya que les gusta ver qué leen las mujeres de su edad y en ocasiones sienten ganas de leer historias románticas, no sólo las que son dirigidas a hombres.

instrumentos especializados que dirigían la vida de las niñas de la época. Después y antes de la guerra fueron los patrones a seguir.

Incluso ahora, las *shôjo zasshi* pueden servir como documentos sociales de esas generaciones, ya que muestran cómo eran y cómo querían ser las niñas de entonces. Es importante para este estudio hablar de esas revistas ya que ahí se crearon y utilizaron por primera vez algunos patrones de diseño y temáticas que continuarían como herencia en el *shôjo manga*.

Las *shôjo zasshi* surgieron en la primera década del siglo XX. **Shôjokai** fue la primera (1902); después le siguieron **Shôjo sekai** (1906), y **Shôjo no tomo** (1908). El objetivo principal de éstas era difundir los valores considerados primordiales para las mujeres, sintetizados en la frase "buena esposa y madre inteligente".

Con la llegada de ideas más liberales, del deseo de la mujer por la igualdad de sexos y de los nuevos conceptos de *modan* (moderno) y *moga* (mujer moderna) surgen nuevos títulos de revistas como **Shôjo go**, **Shôgakusei josei**, **Shôjo kurabu** (que aún existe), entre otras. En estas primeras revistas era muy difícil encontrar series de manga. Por lo regular lo que contenían eran ilustraciones de la moda y pequeñas novelas. El género que se popularizó fue el de las *shôjo shôsetsu* o novelas para niñas. El escritor más popular de este género fue Yasunari Kawabata.

Durante la Segunda Guerra Mundial casi todas estas revistas dejaron de publicarse. Solamente Kôdansha mantuvo la edición de **Shôjo kurabu**, aunque no con mucha frecuencia. Esta revista tampoco podía escapar a la censura del gobierno, por lo que tuvo que publicarse e imprimirse en un solo color y promover la imagen de la mujer vestida

con pantalón, sombrero y canastas de verduras, para mostrar el patrón de cómo tenía que ser la mujer en la época: trabajadora, obediente y modesta.

Inmediatamente después del fin de la Segunda Guerra Mundial, varias revistas shôjo comenzaron a editarse o reeditarse. La escasez de papel hacía que se restringiera la distribución y la utilización excesiva; sin embargo, poco a poco la situación fue mejorando y las revistas fueron modificando sus formatos porque ya contaban con suficientes materiales.

Las revistas para niñas tenían un precio aproximado de 100 yenes de entonces; por lo regular eran de 200 páginas y tenían un suplemento con canciones y fotografías de sombreros y vestidos de moda. Eran revistas de formato pequeño. Con la finalidad de hacerlas más llamativas y poder incluir más elementos visuales, las revistas crecieron en tamaño y en número de páginas. Además se convirtieron en publicaciones mensuales. Algunas de éstas fueron: **Ribon**, **Nakayoshi**, **Hitomi** y **Onnagakusei no tomo**. "Cuando se produjo el cambio de las revistas shôjo a las de gran tamaño, cambiaron las portadas y tuvieron como tema principal las *story manga*, se puede decir que se empezaron a dar los primeros pasos por el camino del verdadero shôjo manga".⁷²

Las shôjo zasshi contenían desde secciones de poemas, manualidades y moda hasta cuentos serializados. El elemento principal de las revistas eran las novelas con continuación. Al principio había una sección de cuatro páginas que se llamaba **El album de flores y poemas**. A partir de 1949 surgió otra sección, inaugurada por Machiko Hasegawa (de quien más adelante se hablará): la del manga serializado. En ese entonces se le conocía como **El cuadernillo Nakayoshi**. En 1953 este cuadernillo se convirtió en

⁷² Yonezawa, Yoshihiro. **El mundo del shôjomanga parte 1**, p.36

una revista que solamente incluía manga. De los primeros shôjo manga famosos es **La princesa Anmitsu** (de la cual se hablará más adelante), escrita por un mangaka llamado Shôzuke Kuragane. De aquí surgieron famosos dibujantes como Katsuichi Matsumoto y Yoshiteru Takano.

Pero el manga más famoso que apareció en una revista de este tipo fue **La reina Nasbi**, de Osamu Tezuka que trata de la historia de tres niñas. Este manga se serializó por casi un año a partir de 1954. Por primera vez un manga no se había quedado sólo en la revista puesto que de éste se extrajeron canciones populares, películas, radionovelas y apareció un poco en televisión. **La reina Nasbi** comenzó a hacer famoso al shôjo manga.

"En esta época, todavía el núcleo de la revista eran los escritos. Aparecían obras de varios autores [...] Se utilizaban muchas fotografías y dibujos, había arreglos de páginas que se utilizaban como cuentos ilustrados y como historias fotográficas".⁷³ Dentro del grupo editorial que publicaba estas revistas en ocasiones se daba oportunidad a algunas mujeres para que colaboraran. Nobuko Yoshiya fue una de ellas y, por supuesto, Machiko Hasegawa, de quien ya se hizo mención. La primera de ellas se popularizó en los años 20 por sus historias románticas con tonos bisexuales. Desde estos años el tema de la bisexualidad ocupa un lugar privilegiado en los cuentos para niñas.

Había historias creadas por grandes literatos japoneses que eran ilustradas con posterioridad para ser presentadas en las revistas a manera de historieta, por ejemplo, la obra llamada **Diario de Flores** de Yasunari Kawabata, que en los 30 fue ilustrada por Jun'ichi Nakahara. Este último incorpora a la historia elementos occidentales en el diseño y bajo este precepto crea como personajes, mujeres japonesas jóvenes con largas piernas

⁷³ Varios. **Las revistas para niñas vistas desde la portada**, p. 1

y "ojos grandes y soñadores",⁷⁴ modelos que retomarían famosos mangaka como Tezuka para posteriores shôjo manga. "El famoso dibujante Jun'ichi Nakahara presentaba una imagen de niñas de la nueva época de posguerra, mostrando un estilo de vida y moda que se centraba en la ropa y los accesorios occidentales [...] Sus revistas también eran un catálogo del gusto de las niñas modernas. Eran un mundo que se desarrollaba con un acomodo moderno, ilustraciones modernas, juegos, poemas, muñecas, accesorios y patrones para hacer ropa".⁷⁵

A las niñas de posguerra les llamaban la atención los nuevos formatos de revistas que implicaban portadas más llamativas, vestimentas al estilo occidental, aunque todavía quedaban reminiscencias de los formatos antiguos de las shôjo zasshi de principios del siglo. Algunas revistas seguían estableciendo como patrones de belleza y de elegancia las artes y manualidades tradicionales de Japón y los kimonos coloridos para las niñas. Poco a poco eso fue disminuyendo hasta que desapareció. Estas revistas fueron detonantes de la nueva imagen a que las niñas y mujeres aspiraban.

Las encargadas de propagar los nuevos valores, las modas y en general las aspiraciones de las niñas eran las *shôjo star*. Aparecían sin falta en las portadas de las revistas para niñas, las cuales no necesariamente debían tener una relación con el contenido. En ocasiones también fungían como personajes centrales. Las shôjo star eran niñas menores de 14 años que aparecían con un vestuario muy variado. En la posguerra se volvieron ídolos de masas y modelos a imitar.

El llamado año de oro para las shôjo star fue 1955. "Los sentimientos de anhelo y simpatía hicieron que las niñas soñaran con las shôjo star que se convirtieron en sus

⁷⁴ Schodt. *Manga, manga*. Op.cit., p. 95

⁷⁵ Yonezawa. Op.cit. p34

voceras. Estos nuevos ídolos vestían en forma especial y hacían poses".⁷⁶ Esto es lo que sucedería en años posteriores con los personajes imaginarios del shôjo manga. "En la época en que aún no se hacían los personajes para atraer exclusivamente a las niñas hacia el manga, las shôjo star solían ser personajes principales en cuentos y novelas. Tal vez por esa razón años después también se publicaron muchas historietas serializadas en las que las shôjo star eran personajes principales en los cuentos de las revistas de shôjo manga".⁷⁷

A partir de 1945 la popularidad de las shôjo star iría incrementándose hasta alcanzar el tope a mediados de la década de los 50. Estas niñas originalmente eran cantantes infantiles que poco a poco fueron figurando en medios impresos (los cuales las impulsaron), la radio, el cine y la televisión. Las primeras shôjo star como Hibari Misora (quien fue la primera shôjo star famosa), Chiemi Eri e Izumi Yukimura, eran amadas por las niñas y sus padres. Posteriormente surgieron otras figuras que venían de diversas formaciones artísticas y que eran dibujadas en portadas, *gurabia*⁷⁸ e historias, como niñas que parecían muñecas con ojos muy grandes. Desde aquí viene la tradición de dibujar personajes femeninos con miradas profundas, enmarcadas por enormes ojos llenos de destellos alrededor de las pupilas. Dentro del grupo de niñas que empezaron a ser dibujadas con esta característica estaban Akiko Santô, Noriko Tabata, Chihara Shinobura y la que destacaba: Tomoko Matsushima.

⁷⁶ Yonezawa.Op.cit., p40

⁷⁷ Yonezawa. Ibidem

⁷⁸ Gurabia: páginas que se encuentran dentro de las revistas de manga, y antes en las shôjo zasshi ,en las cuales se anuncian los productos de moda o se presentan cada una de las historias a manera de carátula. Son en papel brillante, no papel reciclado como el resto de la revista. a colores e incluyen dibujos, fotografías y textos.

En 1953, en la revista **Nakayoshi** surge la gran estrella shôjo Tomoko Matsushima. A partir de esta época las niñas se vuelven el sello característico de este tipo de revistas. Tomoko apareció en muchas carátulas y en las revistas hasta 1960, cuando aproximadamente tenía 14 años. La relación entre la revista **Shôjo** y Tomoko era muy fuerte. Por ejemplo, en febrero de 1958 se publicó un número especial de ella. Durante esos años se puso de moda el ballet, y como éste le gustaba a las niñas se hicieron composiciones de páginas de portada e historias con fotos a color mostrando a Tomoko en ropa de bailarina de ballet. Como las niñas de la época deseaban saber todo sobre su ídolo, también en una ocasión se dedicó un número llamado **El mapa de paseo de Tomoko-chan** en donde se mostraban ilustraciones de la casa de la niña y de las actividades que solía realizar.

La presencia de las shôjo star ha dejado de ser necesaria. Ahora y desde su aparición, el shôjo manga también siguen creando ídolos, pero éstos ya no son seres reales sino personajes imaginarios, a los cuales sin límite alguno pueden atribuírseles características que no era posible mostrar en seres de carne y hueso como las shôjo star. Estos personajes como Serena (de **Sailor Moon**), Zafiro (de **La Princesa caballero**), Annie (de **Candy, Candy**) son personajes medio reales, medio imaginarios.

Aunque el shôjo manga actual surge como base en las shôjo zasshi, los formatos y contenidos han cambiado casi totalmente. En la actualidad, las revistas de manga únicamente tienen historietas y publicidad de artículos relacionados con los personajes o artículos de moda, dejando a un lado los poemas, canciones y fotonovelas.

REVISTAS Y TIPOS DE HISTORIAS

Las mujeres se inician en la lectura de manga desde antes de poder leer. La razón es que, en Japón es posible entender las historias sin comprender el texto ya que la parte principal de las historietas se encuentra en la imagen . De acuerdo con Matt Thorn y Yukari Fujimoto, destacados investigadores del manga para mujeres y niñas, a medida que las mujeres van obteniendo sus graduaciones académicas, se van graduando en los diferentes géneros de manga.

El primer tipo de historias que por lo regular leen todas las niñas japonesas son los shôjo manga, que a pesar de que van cambiando de temáticas dependiendo de la época, sus características básicas continúan por generaciones . Las revistas que contienen historias para niñas, enfatizan principalmente los sueños, las relaciones humanas, las emociones y los sentimientos (destacando el amor). Visualmente tienen un estilo que resalta la moda, las facciones y los cuerpos estéticos de los personajes. Más adelante, cuando se llegue al tema de las escritoras de manga se hablará en detalle de las tendencias y temáticas de las historias.

Aunque las mujeres japonesas por lo regular nunca dejan de leer shôjo manga, llega un momento en que comienzan a interesarse por otro tipo de historias con conflictos distintos y temáticas más reales. Éste es el momento de graduarse de shôjo manga para empezar con los *rêdisu komikusu* (del inglés ladies comics) o manga para mujeres adultas jóvenes.

"Machiko Satonaka empezó a decir que era necesario un comic para personas que ya se había graduado del comic para niñas, por eso es que aparecieron los comics para damas.

En 1980 surgen **You y Belove**, mientras que en 1982 se crea **For lady** [...] Los comics para damas posteriormente se volvieron famosos por sus descripciones sexuales excesivas. Simplemente, los comics para niñas de hasta ese entonces, en suma, se quedaban en los besos. Los comics para damas llegaron a mostrar la realización del amor incluyendo el sexo".⁷⁸

Este nuevo género creado para un público femenino joven, al cual ya no le interesaba leer mucho ni el shôjo manga ni las revistas de mujeres adultas maduras, surge como una necesidad de las mismas mujeres. En los 80 crece la capa social de mujeres que ya no son adolescentes sino jóvenes adultas que tienen su pareja, pero que aún no piensan en el matrimonio y que buscan su libertad profesional y personal. "Por eso en los comics para mujeres jóvenes casi no aparecen problemas sobre niños. En el caso de que haya niños, por el contrario, no hay esposo, es decir, es un mundo en el que no hay dramas familiares típicos".⁷⁹

No obstante, y a pesar de que se gradúan del nivel shôjo, las mujeres continúan leyendo, aunque no con la misma frecuencia de antes, esas historias de la infancia y en ocasiones acuden a librerías de manga y libros viejos, manga kissa o a sus colecciones privadas para releer los shôjo manga con los que crecieron.

Con el tiempo, cada mujer va eligiendo su tipo de revista preferida. Por ejemplo, puede comenzar leyendo **Nakayoshi**, para luego continuar con **Chorus** (que contiene historias para mujeres más maduras). Ya que cada mujer va escogiendo las revistas de su preferencia por el contenido, selecciona una o un mangaka, de acuerdo con el estilo que cierto autor tenga. Se vuelven fieles a su mangaka y lo siguen por el resto de sus vidas

⁷⁸ Nomura. Op.cit., s/no.de página

⁷⁹ Nomura. Ibidem

debido a que se identifican con las diversas historias que llegue a crear ese o esa mangaka.

La tendencia, preferencia y elección de cada mujer, está definida en parte por las revistas. A eso se debe la importancia que tiene el conocer la gran gama de publicaciones dedicadas a la audiencia femenina. Citaremos algunas de ellas a continuación.

"Hay una cultura fuerte de la mujer en Japón, especialmente en el manga. En 1995 había 45 títulos de revistas de manga específicamente para niñas y 52 títulos para mujeres jóvenes y adultas maduras publicados quincenalmente, mensualmente y en gran variedad de formatos. Casi todas las historias eran escritas y diseñadas por mujeres".⁸⁰

Dentro del género de comics para niñas existen principalmente las siguientes revistas: **Margaret**, **Nakayoshi**, **Shôjo kurabu** y **Ribon**. La primera revista mensual que desde 1923 en su contenido comienza a serializar historias para niñas es: **Shôjo kurabu** publicada por Kôdansha.

De la misma casa editorial es **Nakayoshi**, editada desde 1954, que tiene como público meta las niñas y jovencitas de primaria y secundaria. De aquí han salido series tan famosas como **La princesa caballero**, **Candy Candy** y la más reciente **Sailor Moon**. Esta revista es hecha de papel reciclado y contiene más de 400 páginas con doce o quince historias completas o serializadas; entre historia e historia está inserta una página con papel diferente (más brillante y de mejor calidad) en donde se anuncia el nombre de la historia y se encuentra la publicidad, lo que anteriormente se definió como gurabia.

⁸⁰ Schodt. Frederik. **Dreamland of Japan**, p.89

La competencia más fuerte de **Nakayoshi** es **Ribon** de la compañía Shôgakkai, ambas, para ganar más lectoras, frecuentemente ofrecen suplementos o regalos especiales coleccionables como muñequitos, juegos de mesa, estampas, entre otras cosas, conocidos como *furoku*. Esto además sirve para evitar dos fenómenos que se han observado en Japón durante los últimos años: el *mawashi-yomi* (préstamo de revistas entre amigas y familiares) y el *tachi-yomi* (lectura de las revistas en las tiendas y estantes de manga de librerías). Así cada niña tendrá que comprar su propia revista, incluso si son hermanas, ya que cada manga sólo incluye un regalo y cada una deseará tener el propio.

A pesar de que cada revista desde su creación conserva una línea editorial y trata temas con una tendencia similar, las épocas influyen en el tipo de historias que se publican. En los años inmediatos a la Segunda Guerra Mundial, al igual que en el manga para hombres, la tendencia de los mangaka fue de crear cuentos épicos en escenarios occidentales de la antigüedad. Los ejemplos clásicos son **La princesa caballero** y **La princesa Anmitsu**. Durante los años 60 y 70 predominaron las historias románticas llenas de ternura, cuyos títulos hacen notar la línea argumental de las historias: **Pupilas azul cielo, Candy Candy, Las perlas color rosa, Cuando las rosas lloran, El diario de los pétalos de una flor, El ángel en la contestadora, El cactus y el malvabisco**, entre otras. Finalmente, la tendencia de los últimos años (décadas de los 80 y 90) es la de crear historias que no tienen como eje principal el amor, sino la acción, el dramatismo, el futurismo y los superpoderes combinados con un matiz de violencia, como en las historias de niños. "Actualmente las niñas ya no se conforman con leer historias dulces de

amor: necesitan acción sin dejar de tener una historia romántica".⁸¹ Ejemplos de éstas son: **Las guerreras mágicas** y **Sailor Moon**.

Por otra parte, dentro del género de revistas para mujeres jóvenes y adultas, surge en 1980 la revista **Be in love** de Kôdansha y en 1981 la versión femenina de **Big comic**. Con esta última surge oficialmente el género rêdisu komikusu. En este nuevo espacio las artistas pueden experimentar con otros temas más para adultos y con estilos de diseño más realistas.

Así como las lectoras se gradúan de un género de historieta, también las mangaka deben dejar de escribir ciertas historias dependiendo de su edad. La explicación que se da es que la sensibilidad de las niñas no puede ser reflejada de la misma manera por una mujer joven en sus 20 ó 30 que una mujer madura en sus 40 . "Las mujeres cambian dependiendo de la edad, por ejemplo, en los valores y en los problemas que enfrentan. Por eso empezaron a aparecer comics para mujeres jóvenes".⁸² Aquellas mangaka que empezaron a escribir en revistas shôjo por lo regular continúan su carrera creando historias para revistas rêdisu, ya que ellas experimentan una madurez como mujeres que buscan reflejar como escritoras.

Otra revista que apareció en 1990 fue **Amour**, la cual ha sido reconocida como una de las revistas para mujeres jóvenes con más historias eróticas. Para mediados de los 90 ya contaba con una circulación mayor a los 400 mil ejemplares al mes, lo cual la posicionaba como una de las revistas más leídas de rêdisu komikusu. Las revistas eróticas femeninas no son iguales a las de los hombres respecto al tratamiento de los temas. En las historias de **Amour**, por ejemplo, interviene mucho la psicología de los personajes. Es

⁸¹ Citado de una conversación con Matt Thorn en Seika Daigaku.

⁸² Nomura. Op.cit., s/no. de página

importante el desenvolvimiento de la historia y las fantasías de las mujeres. Cuatro años después de que salió **Amour** se comenzó a publicar **Young Amour**, dirigida a jóvenes adolescentes con temáticas apropiadas a su edad, pero con base en el erotismo.

Otras dos revistas importantes para las mujeres jóvenes son **Jan mama** y **June**, la primera de ellas dedicada a las madres jóvenes que necesitan interactuar en un nuevo círculo social. De alguna manera estas mujeres buscan historias en las cuales puedan verse proyectadas o que les den ideas para poder interactuar de la mejor manera con las demás en la misma situación.

La segunda revista, **June**, es dedicada al público femenino que comprende desde estudiantes de secundaria hasta jóvenes amas de casa. El eje de las historias son los romances homosexuales entre hombres. Las historias de **June** tienen siempre una perspectiva femenina porque son en su mayoría escritas y editadas por mujeres. A las mujeres japonesas les atrae la idea de leer historias sobre romances homosexuales masculinos porque piensan que la manifestación más pura del amor se presenta en este tipo de relaciones.

Muchas editoriales han tratado de imitar a **June**, pero no han logrado atraer al público cautivo de esta publicación. Los personajes son parejas de hombres jóvenes conocidos como *bishônen*. Estos son jóvenes que físicamente tienen rasgos tan delicados que podrían parecer mujeres. En el capítulo siguiente se hablará más en detalle de este tema. Los personajes masculinos son una especie de manifestación femenina, son, como dice Schodt, jóvenes mujeres usando ropa de historieta.

Aunque las revistas de manga están perfectamente segmentadas por edad y sexo del lector, han existido algunos intentos por crear publicaciones que lleguen tanto a las

mujeres como a los hombres , ya que, según psicólogos y sociólogos, los círculos sociales en Japón se están haciendo más homogéneos, y ahora mujeres y hombres comparten sus vidas en muchos aspectos. Un intento por difundir esta idea fue la revista **Duo** en el año 1981. El slogan publicitario decía: "Nosotros vamos a la tienda por la misma revista, y éste fue nuestro inicio: **Duo**, para nosotros dos".⁸³ Fallidamente, no impactó a ambos públicos y se quedó como una revista para mujeres.

EL TEATRO TAKARAZUKA

El teatro Takarazuka nos hace reflexionar sobre la influencia de éste en la obra de muchos escritores y escritoras de manga. Así como desde hace muchos años ha existido el teatro tradicional Kabuki en el que los actores son hombres, que representan papeles de ambos sexos, también existe otro tipo de teatro en el que actúan únicamente mujeres, aún los papeles masculinos: el Takarazuka. Este género teatral surge en la ciudad de Takarazuka, de ahí su nombre, ubicada cerca de Osaka.

Takarazuka es una revista musical que surge en la primera década del siglo XX con el apoyo de Ichizô Kobayashi, dueño-fundador de un lugar de esparcimiento que tenía como principal atractivo este nuevo tipo de teatro. "El debut de Takarazuka fue en abril de 1914, con la representación de tres óperas: **Domburakô**, que es una adaptación del cuento tradicional japonés **Momotarô**; **Urake daruma** y **Kochô**. Posteriormente continuaron presentándose obras de diferentes géneros teatrales y autores, como **Hamlet** de Shakespeare, obras de Moliere y algunas rusas".⁸⁴

⁸³ Schodt. **Manga, manga**. Op. cit ., p.105

⁸⁴ Iida, Irene Akiko. **El teatro de revista musical Takarazuka**, p.11

En un principio, cuando la compañía se formó, las actrices seleccionadas eran sólo mujeres muy hermosas que estaban dispuestas a vivir sin contacto con el mundo exterior, pues eran consideradas puras (incluso algunos libros mencionan que debían ser vírgenes durante su permanencia en la compañía). Las chicas eran seleccionadas detenidamente a la edad aproximada de 14 años, y eran recluidas en el "dormitorio violeta", una especie de escuela donde les enseñaban a bailar, cantar, realizar ceremonias de té, ikebana, etcétera.

La mayoría de esas mujeres tenían que salir de la compañía al llegar a cierta edad, por lo que eran educadas para que durante su estancia en Takarazuka fueran las mejores actrices y en su vida posterior llegaran a ser excelentes amas de casa. Las chicas eran educadas bajo el *motto* de modestia, gracia y lealtad.

En este tipo de teatro, las mujeres representan papeles masculinos ya que se cree que ningún hombre puede hacer el papel de otro hombre con la misma sutileza, elegancia y caballerosidad de una mujer. "Todas las mujeres de Takarazuka tenían que usar el cabello corto como niños de escuela; el sueño de cada una de ellas era el de obtener el papel de un hombre".⁸⁵ Si desempeñan bien el papel de hombre, desde el principio de su carrera artística, es frecuente ver que una actriz se vuelva famosa por hacer siempre papeles masculinos. Por lo regular, las que representan a un hombre son las que atraen más a las fans.⁸⁶ Las actrices imitan los gestos, ademanes y movimientos de los hombres y se dice que las más antiguas, ahora instructoras de las nuevas generaciones, aprendieron estudiando en detalle las películas de Marlon Brando de los 50.

⁸⁵ Buruma, Ian. **Behind the mask**, p. 114

⁸⁶ Para la temporada de invierno del 2000, en la ciudad de Tokio, los boletos tenían que comprarse al menos con tres meses de anticipación, debido a la gran demanda por parte de mujeres adultas y niñas. Los boletos oscilaban entre los tres mil y los quince mil yenes.

Como se mencionó con anterioridad, al principio la compañía de teatro solía representar cuentos tradicionales u obras de la literatura japonesa. Con el tiempo se comenzaron a representar clásicos europeos, obras musicales de Broadway y shôjo manga.

Pero no sólo el género del manga fue llevado al teatro Takarazuka, también a la inversa, parte de la filosofía y de los personajes de estas revistas musicales retroalimentaron y fueron fuente de inspiración de grandes mangaka que sentaron las bases del shôjo manga, como es el caso de Osamu Tezuka.

Pero Tezuka no fue el único mangaka inspirado por este tipo de teatro. Se menciona también que la cultura Takarazuka es una herencia importante en las historias de las modernas escritoras de shôjo manga.

LOS MANGAKA PARA SHÔJO MANGA

Con el crecimiento de la industria del manga, las necesidades de cada segmento de la sociedad fueron siendo más específicas, razón por la cual las mujeres reclamaron un espacio para ellas y surgieron el shôjo manga y el rêdisu komikusu. Al principio, quienes hacían shôjo manga eran hombres, debido a que todavía la mujer no incursionaba en esos campos. "Los mangaka descubren que un público interesante es el de las mujeres, por lo que muchos de ellos comienzan a crear nuevas historias para este importante segmento de la sociedad. Es así como los primeros shôjo manga son hechos por hombres, para mujeres".⁸⁷ Por las limitantes sociales que existían para la mujer hasta mediados del siglo XX, famosos mangaka como Osamu Tezuka, Shôzuke Kuragane y Suihō Tagawa fueron tres de los primeros mangaka que escribieron historias para niñas, antecediendo así a

⁸⁷ Rojas, Adriana. *Shôjo manga: realidad o fantasía*, p.6

toda una generación de mujeres que empezaría a abrirse terreno en la creación de manga durante décadas posteriores.

Uno de los primeros shôjo manga, hecho por un hombre, que llegó a la popularidad en poco tiempo fue **La princesa Anmitsu** de Shôzuke Kuragane, que se serializó desde 1949 hasta 1954 en la revista mensual **Shôjo**. Parte del éxito de la historia se le atribuyó a los curiosos nombres de los personajes con base en postres japoneses. Por ejemplo, *anmitsu* es el nombre de una golosina de *mitsumame*, a base de frijol dulce.

Por otra parte, diversos autores reconocidos, que en algún momento de su vida crearon historias exitosas para niñas y posteriormente se volvieron estrellas del comic para niños fueron Reiji Matsumo, Shôtarô Ishimori y Tetsuya Chiba, este último, autor del éxito **La mamá del violín** para Nakayoshi en 1958. Al escribir sus historias, decían crear un estilo feminista en el que se resaltaban las emociones y el amor, ingredientes que heredarían las futuras mujeres creadoras de manga.

OSAMU TEZUKA: EL DIOS DEL MANGA

"Visitantes extranjeros de Japón frecuentemente no entienden por qué a los japoneses les encantan tanto los comics. Reportes han dicho que ven extraño que personas adultas vayan leyendo sus revistas de manga en los trenes [...] Una explicación es que Japón tuvo a Osamu Tezuka y otros países no. Sin el doctor Tezuka, la explosión de posguerra de los comics japoneses podría ser inimaginable".⁸⁸

Tezuka nació en 1928 en la ciudad de Toyonaka, pero vivió y creció en la ciudad de Takarazuka, ya mencionada. Sesenta años después muere debido a un cáncer de

⁸⁸ Schodt. **Dreamland of Japan**. Op.cit., p.234

estómago conmocionando a todo Japón, puesto que después de la guerra la gran mayoría de la gente de todas las generaciones había leído al menos alguna de sus obras.

Desde muy niño tuvo la facilidad de dibujar y además tenía como pasatiempo coleccionar insectos. Creaba sus propios álbumes con dibujos detallados de su autoría. Esto hizo que posteriormente incorporara a su nombre, Osamu, el kanji de insecto (*mushi*) porque uno de sus escarabajos preferidos se conocía como *osamushi*.

Así como los ideogramas de la escritura japonesa conocidos como kanji, representan objetos reales y conceptuales, para Osamu Tezuka el manga también era una especie de escritura que narra historias, con símbolos específicos y únicos. Osamu Tezuka es considerado el maestro, el Dios, el padre del manga contemporáneo japonés porque sus historias no pasan de moda y son entendidas universalmente, además de que establecieron muchos de los patrones, elementos y códigos del manga de posguerra. "A Tezuka se reserva el título de 'manga no kamisama' o Dios del manga, como creador del comic japonés actual. Sus personajes son simples, de grandes ojos, brazos y piernas tubulares, muy al estilo Disney, aunque en el fondo conservan la tradición realista; comenzó a dar a las onomatopeyas el papel preponderante que tienen hoy; introdujo técnicas de cine y convirtió la acción en algo más visual: los sucesos fluyen de viñeta en viñeta, como si una cámara acompañara a los personajes [...] Él mismo inició la relación del manga con la televisión, al convertirse en animador y crear series de sus obras".⁸⁹

Osamu Tezuka fue un hombre que comenzó su carrera artística creando manga desde los tiempos inmediatos a la posguerra con los libros rojos. (Ver capítulo 3)

⁸⁹ Arias, Eusebio. **Made in Japan**, p.60

Continuó su carrera como mangaka y cobró fama gracias a sus nuevas ideas y a las técnicas, casi cinematográficas, que empezaba a incluir en sus obras.

En su autobiografía, escribe respecto a sus primeros años en los que creía que el manga hasta entonces era muy lineal y limitado, tanto en diseño como en temáticas. Recordando su infancia y juventud, hace memoria de las películas europeas que había visto y las toma como fuente de inspiración para sus dibujos. De esa manera pudo darle a sus personajes un toque más dramático con un tratamiento más psicológico. Siempre quiso imitar a su ídolo Walt Disney, sin saber que pronto se convertiría no en una copia sino en todo un ídolo del manga con su estilo totalmente diferente a los personajes de Disney. "Experimenté con close ups, diferentes ángulos, y en lugar de usar un solo cuadro para una escena de acción, como era usualmente en esa época, yo tomaba como punto de partida un movimiento facial con muchos cuadros y muchas páginas. El resultado eran comics super grandes de 500 ó 1000 páginas. Además, siempre creí que los comics eran capaces de hacer algo más que provocar risas, así que en mis temas incorporé lágrimas, pleitos, enojos, odios y creé historias donde los finales no siempre eran felices".⁹⁰

La primera obra de Tezuka es **El diario de Mâ-chan**, una tira cómica serializada en el periódico **Asahi**. A ésta le siguió una obra en la que Tezuka empieza a experimentar con una técnica que imita al cine: **La nueva isla del tesoro** o **Shintakarajima**, en 1947. Sin tener datos exactos se calcula que se vendieron más de 400 mil ejemplares en su primera publicación, sin contar con el apoyo de la publicidad. Fujio-Fujito, autores de **Doraemon**, expresaron al opinar sobre esta obra de Tezuka: "Abrimos la primera página del libro que

⁹⁰ Lent. Op.cit., p. 228

habíamos tomado sin permiso y de verdad caímos como en un shock".⁹¹ Era un estilo completamente innovador para la época.

"A través de sus series de manga nos ponemos en contacto con una extraordinaria variedad de personajes que se relacionan entre ellos de manera muy compleja. Estos trabajos ahora forman parte del bagaje cultural de muchos niños".⁹² Osamu Tezuka tampoco creaba personajes que sólo pudieran existir en la imaginación de la gente, sino que hizo de cada uno de ellos, seres humanos como cualquiera de nosotros, con experiencias que probablemente alguien en alguna parte de mundo, en algún momento de la historia, pudiera vivir en la realidad. "Los héroes de Tezuka no eran en dos dimensiones sino complejos y cambiantes; algunas veces ellos hacían cosas mal, no sólo cosas bien hechas; algunas veces también morían. Por otra parte, sus villanos, en ocasiones, tenían destellos de bondad dentro de sí mismos".⁹³

A lo largo de su carrera y a partir de 1952 escribió historietas tanto para revistas de niños como de niñas, desde ciencia-ficción y literatura clásica hasta grandes romances. Algunos de los más famosos son: **El mundo perdido, Metrópolis, Adolfo, Fausto y Crimen y castigo**, estas dos últimas, versiones en manga de las novelas que llevan el mismo título.

En 1951 crea **El emperador de la jungla** (historia que Disney copiaría y llevaría a la pantalla grande décadas después con el nombre de **El Rey León**); la historia trata de la vida de los animales de la selva. El personaje del león se popularizó tanto que se adoptó como mascota de un equipo de beisbol, el Seibu.

⁹¹ Schodt. **Manga, manga**. Op.cit., p.63

⁹² Yonezawa, Yoshihiro. **Tezuka Osamu, pionero en el mundo del comic**, p.21

⁹³ Schodt. **Dreamland of Japan**. Op.cit., p.137

Un año después crea al niño robot que pelea por la paz del mundo⁹⁴ y que actualmente es el logotipo de una compañía de seguridad y otra de telecomunicaciones: **Astroboy**. Con este manga Tezuka incursiona en el terreno del manga de robots y *mecha* (robots manejados por seres humanos) que posteriormente y hasta la fecha siguen siendo muy populares. Por ejemplo, con la serie **Exploración Marte** del año 1953, muestra a la gente robots gigantes dirigidos por humanos, como posteriormente pasaría con series como **Mazinger Z**.

Respecto a **Astroboy**, Tezuka decía que: "Había creado a Astroboy para ser el Pinocho del siglo XXI, un robot casi perfecto que llega a ser tan humano y tan emotivo que es capaz de desempeñar el papel de intermediario entre dos diferentes culturas, la de los hombres y la de las máquinas".⁹⁵

Originalmente **Astroboy** y **El emperador de la jungla** fueron obras escritas para niños; no obstante, los personajes de estas historias se popularizaron entre todo tipo de público de ambos sexos y personas de todas las edades.

Tezuka creaba historias que traían, por lo regular, un mensaje o un trasfondo cultural. La complejidad de algunas de ellas provoca en el lector la reflexión sobre temas que pocos mangaka se atrevieron a tocar. Por ejemplo, en **El ave Fénix** y **Buda** explora aspectos religiosos y filosóficos del significado de la vida, la reencarnación en la religión budista, entre otras cosas.

⁹⁴ Tezuka buscaba propagar con algunas historias ciertos mensajes de paz, debido a que él vivió la Segunda Guerra Mundial y deseaba que un acontecimiento tan destructivo como ese no volviera a suceder.

⁹⁵ Schodt. **Dreamland of Japan**. Op.cit., p.245

La historia del niño de los tres ojos, **Mitsume wo tôru**, siempre se localiza en alguna parte del mundo, incluso un capítulo se ubica en las pirámides de Teotihuacan y habla sobre los aztecas , sus deidades y su cultura.⁹⁶

Otra obra muy famosa, una de las preferidas de Tezuka, que se llevó a la televisión como animé y como serie con personajes reales y que explora el interior de la existencia humana con base en la medicina (Tezuka se había recibido de médico), narrando la vida de un cirujano, es **Black Jack**. Por primera vez era posible ver en un manga escenas tan crudas como las de las operaciones que realizaba Black Jack, también exploró temas como el de la eutanasia. Originalmente el manga tenía como meta a los niños del género masculino; no obstante, fue una historia que de igual manera atrajo hombres y mujeres de todas las edades.

El personaje que llamó la atención de las mujeres, principalmente niñas, fue Pinoko (proveniente de Pinocho), que era una niña de tres años creada por Black Jack . Esta niña se creó con unos genes y restos de un bebé que nunca nació y que supuestamente Black Jack recupera del vientre de una mujer a quien opera. Él les implanta piel y los cuida para que crezcan y así formar a su niña Pinoko, compañera que nunca lo deja y hace las funciones de su hija y esposa. Tezuka buscaba crear personajes que no sólo llamaran la atención del sexo masculino, sino que siempre se preocupó también por agradar y atraer a las mujeres.

⁹⁶ En un seminario de la Fundación Japón , uno de los invitados japoneses mencionó que su sueño era conocer las pirámides debido a que se enamoró del lugar cuando era niño gracias al manga de Tezuka

EL SHÔJO MANGA, EL TAKARAZUKA Y SU INFLUENCIA EN TEZUKA

El interés de Tezuka por atraer al público femenino lo hizo incursionar en un género en el que es pionero: el shôjo manga. Sus primeras obras de manga para niñas se publican en la revista **Shôjo**. "El periodo en el que Tezuka escribe para revista **Shôjo**, es considerado el más activo dentro del género de comics para niñas, además de que ahí construyó una gran época en el amanecer del shôjo manga".⁹⁷

A Tezuka se le deben muchas de las bases gráficas y temáticas que permanecerían en el shôjo manga de todos los tiempos. Se caracterizaba principalmente por sus personajes que enfatizan, como parte primordial, los ojos, interpretados como la ventana del alma (en el capítulo siguiente se verán ejemplos claros de esto). También a Tezuka se le deben las historias ubicadas en escenarios extranjeros, los personajes andróginos, como los bishônen y la transpolación de sexos, esto es un personaje mujer que desea o tiene que actuar y vivir como hombre, por las circunstancias que se le presentan en la historia. Muchos de estos elementos provienen de la enorme influencia que tenía el teatro Takarazuka en él.

Tezuka siempre estuvo influenciado por este tipo de teatro ya que vivió en la ciudad del mismo nombre y su madre era fanática; ambos asistían con frecuencia a las funciones de Takarazuka. Además, sus vecinas en ocasiones eran actrices y por algún tiempo se dedicó a dibujar historietas para las publicaciones que la compañía Takarazuka vendía a sus fans. Llegó a declarar que muchas de sus obras shôjo no eran más que un reflejo nostálgico, a manera de réplica, del mundo Takarazuka. Los escenarios majestuosos, las

⁹⁷ Varios. Selección de trabajos de shôjo manga de Osamu Tezuka, p.156

chispas de mitología y literatura, así como su estilo narrativo (a la manera de cuento), son también elementos heredados del Takarazuka.

Tezuka realizó muchas obras de shôjo manga. Entre ellas destacan: **La reina Nasbi** (en la revista **Shôjo**), **El cuento del girasol** (en la misma revista), **Akai yoki** (en **Shôjo no tomo**), **El pájaro del arcoiris** (en **Nakayoshi**) y **Las hadas de la tempestad** (en **Shôjobukku**). No obstante, el gran éxito shôjo fue **La princesa caballero**. Fujimoto Yukari narra la historia diciendo que el personaje principal es la princesa Zafiro, quien fue criada como príncipe a causa de que un ángel por hacer una travesura le dio a tomar el alma de un niño y de una niña. Zafiro se cría como niño y las fuerzas del mal siempre tratan de ponerle trampas para que su identidad de niña salga a flote; sin embargo, al final de la historia, Zafiro toma su identidad de mujer y se casa con un príncipe llamado Charming. La historia incluye elementos mágicos, de amor, de aventura, todo envuelto en un mundo de mitología cristiana y griega, con escenarios de la época medieval. Igual que muchas de sus obras, **La princesa caballero** fue llevada a la televisión como animê, se adaptó como obra de ballet, se hizo una radionovela y se ha reeditado el manga en diferentes presentaciones.

En algunos textos no sólo se habla de la tendencia de Tezuka por crear personajes femeninos que toman el papel de hombres, como en el Takarazuka, sino también a la inversa. En un estudio se menciona que los personajes principales de **Astroboy** (el niño robot) y de **El demonio de la tierra** (Roku) fueron pensados por su autor para ser mujeres y no hombres. En el caso de **Astroboy**, "se dice que Tezuka dibujó a Astro con la intención de que fuera niña. Por eso con el tiempo ha tenido un encanto misterioso para el público masculino y femenino; se muestra la tristeza de un robot con un corazón que

no siente miedo y que además no puede llorar, pero como a fin de cuentas es niña, le pide a su creador un cerebro para poder tener sentimientos; también se le instaló la capacidad de llorar. Así Astro se veía adorable puesto que reía y lloraba".⁹⁸ Según el supuesto anterior, entonces, Astro originalmente es una niña forzada a ser niño por las circunstancias en las que vive. Sea o no cierta esta teoría es innegable que Astroboy es un niño que emana ternura y que, como los personajes femeninos de Tezuka, tiene un peculiar brillo en los ojos. Este juego de indefinición de sexos se presenta en muchas de sus obras.

No es posible hablar del shôjo manga o simplemente del manga en Japón sin darle un espacio especial a Osamu Tezuka. Por algo en una de las encuestas más amplias realizadas a finales de 1999 dentro de Japón, un gran porcentaje de la población consideró a Osamu Tezuka como el personaje más importante del siglo XX. Muere en 1989, dejando un gran legado no sólo a Japón sino a todo el mundo. "Él tuvo el sueño de hacer dibujos animados desde niño: la sensación deliciosa que siente un artista cuando las figuras comienzan a moverse es inmensurable, es algo que va más allá de la imaginación".⁹⁹

LA ÉPOCA DE ORO DE LAS MUJERES MANGAKA

Hasta mediados del siglo, el papel de la mujer japonesa era el de ama de casa tradicional. Después de la Segunda Guerra Mundial, la mujer obtiene una cláusula en la Constitución que le permite el derecho al voto y le otorga igualdad de derechos que al hombre.

⁹⁸ Yonezawa, Yoshihiro. *Shôjo manga no sekai*, p.42

⁹⁹ Shiraishi. *Op.cit.*, p.251

La mujer empieza a abrirse camino en espacios que antes eran sólo del género masculino, por ejemplo, el de la creación de manga.¹⁰⁰ Ellas se vuelven personajes principales de historias y creadoras de las mismas. Aunque las temáticas y los estilos cambian, la esencia del amor y la emoción, elementos heredados de autores precedentes, continúan hasta la fecha. "Las mujeres en la sociedad japonesa avanzaron a pasos agigantados en el periodo de posguerra. Hoy pueden ser diseñadoras de modas, periodistas, doctoras, entre otras cosas, pero casi invariablemente lo que la mujer demanda en sus comics es amor. Dice Kumiko Minami: Las puertas de la prisión están abiertas, pero el legado sigue vivo".¹⁰¹ La mujer entra en escena con el argumento de que ella entiende mejor la psicología de otra mujer. Al respecto, una mangaka comenta que las mujeres son más capaces que los hombres de entender lo que las niñas quieren.

La opinión anterior nos hace ver que en cierta manera las mujeres japonesas siempre han intentado entrar al mundo de los hombres y una forma de lograrlo es mediante el manga, en este caso como escritora, pero en el caso de las lectoras por medio de las historietas. Con esto se explica, en parte, el por qué de la tendencia a crear personajes femeninos que adoptan papeles masculinos, cambiando su atuendo y su comportamiento; ejemplos claros son las protagonitas de **La Rosa de Versalles** y **Pasara**.

¹⁰⁰ En la preguerra solamente dos mujeres logran entrar, con poco éxito y apoyo, al campo laboral de la creación de manga: Mitsu Arai, quien hacía historias para niños y Hasegawa Machiko, quien posteriormente se vuelve famosa con su serie Sazae-san, de quien se hablará en detalle en este capítulo.

¹⁰¹ Schodt. **Manga, manga**. Op.cit., p. 98

LA PIONERA: MACHIKO HASEGAWA

Machiko Hasegawa es una de las pocas mujeres que empieza su carrera antes de la Segunda Guerra Mundial, cuando la mujer todavía no era aceptada abiertamente en este círculo. Sin tener éxito con sus obras, ella sigue trabajando hasta que finalmente se le reconoce su gran labor con la serie de tiras cómicas titulada **Sazae-san**. Es la historia de una mujer joven que vive con sus padres, su esposo, hermanos e hija, con los problemas cotidianos de una familia típica japonesa. Surge como una tira cómica de cuatro viñetas para periódico. Su serie se publica ininterrumpidamente en el periódico **Asahi** de 1946 a 1974. A lo largo de estos años es posible ver la historia de Japón en forma de historieta, ya que refleja los hábitos, costumbres, valores y comportamientos estereotipados de todos los miembros de una familia japonesa a través de cuatro décadas. "**Sazae-san** es la historieta cómica más representativa de los años de posguerra. Aplicándole una filosofía personal y una peculiar forma de ver, Hasegawa presentaba al mundo en una sociedad microcósmica. Taihei Imamura relaciona a **Sazae-san** con la historieta **Blondie**, de Estados Unidos, en ambas el humor deriva de las contradicciones entre la ideología y la vida actual de las familias de clase media".¹⁰²

Cuando **Sazae-san** deja de publicarse, se compila en más de 60 volúmenes y se serializa en animación televisiva. Cada año se siguen creando capítulos nuevos de **Sazae-san** para televisión. Generaciones enteras, incluida la actual, se han sentado frente al televisor todos los domingos a las seis de la tarde para ver esta caricatura. Existe en Tokio la que fuera casa de Machiko Hasegawa, actualmente convertida en un museo de su obra y colecciones personales de pintura.

¹⁰² Lent. Op.cit., p. 228

Una encuesta realizada en 1965 por las ciudades más grandes de Japón , arrojó algunos resultados interesantes. En primer lugar, que la historieta y animación de **Sazae-san** eran las más populares; en segundo lugar que Sazae (la chica que comenzó siendo de veinte años en los 40, para llegar a ser toda una ama de casa ahora en el siglo XXI) era el personaje animado más popular entre un público que oscilaba entre los dos y los cien años.

Aunque **Sazae-san** es la obra maestra de Hasegawa, dentro de su trayectoria como creadora de manga también tuvo otras historias que gozaron de mucha popularidad, algunos ejemplos son : **La abuelita del mandil**, en 1957, y **La abuelita molestona**, en 1966.

MANGA PARA MUJERES, HECHO POR MUJERES

Debido a los intereses de las mujeres por una gran variedad de temáticas, dependiendo de la época y del surgimiento de diferentes generaciones de escritoras, se pueden determinar, a grandes rasgos, varias épocas en la historia del shôjo manga. La primera es inmeditamente después de la Segunda Guerra Mundial, con los shôjo de Osamu Tezuka, quien cimentó las bases del nuevo género.

A finales de los años 50, salen a la luz, por primera vez, obras de mujeres como Miyako Maki , Masako Watanabe y Hideko Mizuno, esta última discípula de Osamu Tezuka. Sus obras exitosas son publicadas en las nuevas revistas semanales, dedicadas exclusivamente a serializar manga, como **Shôjo friend** y **Margaret**, que vinieron a reemplazar las shôjo zasshi y las revistas de shôjo manga mensuales .

La segunda etapa está marcada por la generación de las "Fabulosas cuarenta y nueve". Durante los años 60 y hasta mediados de la década de los 70 se dio un incremento paulatino de las mujeres mangaka. Desde 1974 hasta la fecha, las mujeres son consideradas como grandes creadoras en el campo del manga. "Los comics para niñas fueron modificados para siempre tras la llegada de las 'Fabulosas cuarenta y nueve', que es como se le conoce a un grupo de autoras nacidas en 1949 y que hicieron sentir su influencia desde 1967, siendo la principal de ellas Hagio Moto".¹⁰³ Algunas famosas mangaka de esta generación son Yumiko Oshima, Keiko Takemiya, Kyoko Yamagishi y Ryôko Ikeda.

Hacia la segunda mitad de los 70 y 80 se produce la siguiente etapa, que tiene como característica por un lado, la preponderancia del manga sensual para mujeres adultas y por otro, los relatos sobre familias en el shôjo manga. El tema recurrente era la típica niña que no tenía familia y que se lanzaba a la aventura en busca de algún familiar, que por lo regular era la madre; el eje era buscar el amor imposible, casarse por amor y formar una nueva familia.

La cuarta etapa se da a mediados de los 80. Los niños cambiados por error y las familias poco comunes (padrastrós, madres solteras, hijos adoptados) son los temas más frecuentes. La última etapa, que marcó pauta en la historia del shôjo manga fue en los 90, con la aparición de las historietas que combinan acción y romanticismo.

Antes de empezar a hablar más en detalle de las diferentes autoras, su obra e influencia en la historia del shôjo manga, hay que destacar una peculiaridad acerca de sus nombres.

¹⁰³ Uribe Mónica. *Glosario de animê*, p.31

Muchas de ellas no usan su nombre original, sino que se lo cambian con la finalidad de que suene atractivo y poco común como los cantantes o actores. A continuación se hablará de las aportaciones más destacadas de algunas mangaka de posguerra.

Varias creadoras de manga de posguerra se dedicaron a escribir dentro del género de historias épicas, tema heredado por predecesores mangaka hombres como Osamu Tezuka. Dentro de este género destaca Ryôko Ikeda, con **La ventana de Orfeo**, historia épica de la revolución rusa, y **La Rosa de Versalles**, historia épica que lleva en forma ficticia la vida de María Antonieta en el escenario de la revolución francesa.

Esta última obra sobrepasa las mil quinientas páginas y fue publicada durante dos años (1972-1974) en la revista semanal **Margaret**. Fue el primer shôjo manga llevado al teatro Takarazuka con llenos totales durante toda la temporada; también se llevó al cine y a la televisión como animación. Debido al impacto de esta obra en la vida de los japoneses, algunos investigadores hombres voltearon por primera vez su mirada a lo que estaba pasando en el shôjo manga.

Otras escritoras famosas que contextualizan sus historias en escenarios históricos con historias épicas son Machiko Satonaka con la obra **Mañana brillará**, y Yumiko Igarashi junto con Kyôko Mizuki en una obra que dio la vuelta al mundo: **Candy Candy**, serializada de 1975 a 1979 en la revista **Nakayoshi**. Dentro de este género de manga con temas tradicionales y escenarios históricos nace un subgénero encabezado por Kyoko Yamagishi: historias con temas tradicionales japoneses. Su historia **El emperador del sol naciente**, serializada en 1980 en la revista **Lala**, tiene como personaje principal al Príncipe Shôtoku, quien existió realmente en Japón. Yamagishi dota al personaje de una personalidad bisexual, como se ve en muchos personajes a través de la historia del

shôjo manga, y de poderes sobrenaturales, también elemento constante en muchas historias shôjo como **Lalabell, Gigi, Las guerreras mágicas y Sailor Moon**.

Dos escritoras polémicas fueron Yoshiko Tsuchida y Machiko Satonaka. La primera de ellas, porque fue de las pocas mujeres que se atrevieron a dibujar tiras cómicas para revistas de niñas en las que presentaba historias humorísticas. Una de sus obras relevantes fue **¡Princesa grulla, ya!**, donde hace una parodia del estereotipo de la heroína hermosa, dulce y valiente de los shôjo manga. Sus personajes son gordos, torpes, narisones y con ojos chiquitos.

Por su parte, Satonaka creó historias shôjo, enmarcadas en un ambiente de amor y romanticismo, donde trataba temas hasta el momento intocables, como la discriminación racial, las guerras y las persecuciones de los judíos por los nazis. Una historia que trata del amor entre una mujer blanca y un hombre negro que termina con el asesinato de la protagonista, efectuado por su propio padre es, **Mi Johnny**.

Siguiendo la línea de las mangaka polémicas están también Hagio Moto y Keiko Takemiya. La aportación más importante de estas mujeres al género shôjo fue que por primera vez se atrevieron a incluir en sus historias temas de homosexualidad y bisexualidad. Ejemplos de éstas son **El clan de Poe** y **La canción de los árboles y el viento** respectivamente. "Las figuras principales son hombres y la interacción de éstos. Las mangaka retrataron la atracción y repulsión entre gente joven de una forma que ningún hombre mangaka lo hubiera hecho antes".¹⁰⁴ En **La canción de los árboles y el viento**, Takemiya ilustra la vida y el amor entre niños. "La escena inicial de esta larga obra muestra al héroe, teniendo relaciones sexuales con su compañero de clase".¹⁰⁵

¹⁰⁴ Tsurumi. Op.cit., p. 43

¹⁰⁵ Schodt. **Manga, manga**. Op. cit., p.100

Respecto a la recurrencia del tema de la homosexualidad en el shôjo manga, la explicación que Yukari Fujimoto da en una entrevista realizada en febrero del año 2000, es que a las mujeres les atraen los amores homosexuales debido a que consideran estos romances como la expresión más pura del amor.

Tanto Keiko Takemiya como Hagio Moto innovan también en el hecho de poner como personajes principales a hombres o niños, dando a la lectora la ilusión de entrar a un círculo masculino al que en la realidad no le es posible acceder. A eso se debe que el manga sea un medio catártico. De Takemiya ya se mencionó una obra en la que los personajes son hombres; en el caso de Hagio Moto, por su parte, destaca **El gimnasio de noviembre**, que trata de una escuela europea de hombres.

Hagio Moto también es reconocida por ser una creadora de manga con temáticas muy profundas. Ella puso de moda el tema de los gemelos o los siameses, con la finalidad de cuestionar al lector sobre la propia identidad. Solía mostrar en algunas de sus historias, como por ejemplo en **Semidios**, lo grotesco que puede ser el humano y la vida, el contraste de la hermosura con la deformidad y de la salud con la enfermedad.

Por otro lado, existieron mujeres que se atrevieron a innovar también en el campo del diseño, no sólo en el de las temáticas, como por ejemplo, Murasaki Yamada. Sus obras fueron calificadas como poemas de manga con tendencias feministas. Ella se destaca por ser una mangaka que no seguía los patrones estilísticos del shôjo manga tradicional, como son los ojos grandes y los cuerpos delgados. Sus heroínas son mujeres comunes y corrientes que se visten como cualquier mujer normal, sin grandes dramas, ni sexo, ni violencia.

Su estilo tiende al minimalismo, por lo que los escenarios que dibuja son simples, con pocas líneas y muchos espacios blancos, tal como sucedía con los otogi zôshi. Esto la llevó a realizar una versión en manga de los otogi zôshi. (Ver capítulo 1)

Por otra parte, en los años 60 y 70 Chikako Urano se constituye en pionera de las historias deportivas. Ella crea un manga titulado **Ataque no.1**, en el cual narra las aventuras de un equipo de volibol femenino. Después de este manga surgen infinidad de historias en torno al ballet (como **La canción de la bailarina**, de Kimiko Uehara), el tenis (como **Yo seré la mejor**, de Sumiko Yamamoto), el atletismo y demás deportes. El interés de las niñas y mujeres por el deporte se enfatiza cuando el equipo de Japón de volibol gana las olimpiadas de 1964.

Así como surgen ídolos deportivos y, en consecuencia, historias de manga, también aparecen comics que dedican sus páginas a las historias de actrices y cantantes. Hideko Mizuno es una mangaka que pone de moda este tipo de historietas con su obra **¡Fuego!** en la revista **Seventeen**. En una época donde el rock, las drogas, la revolución sexual, el misticismo y el amor están en voga, Mizuno refleja la realidad del momento en su obra, haciéndola en algunos aspectos muy cruda.

Mizuno innova el género realista. Posteriormente el realismo se incorporará como un ingrediente más de las historias para niñas. Hoy en día existen comics que siguen siendo shôjo y que incluyen sutil y discretamente desnudos, escenas sexuales, y que además tocan temas como el aborto, el incesto, las madres solteras, las relaciones amorosas ilegales, etcétera, sin causar sorpresa o susto en las lectoras o sus padres. "Hoy las mujeres mangaka son maestras de las escenas sexuales sugeridas. Pétalos de orquídeas y olas estrujantes son sobreimpuestas a las escenas de los amantes. Se dejan ver cuadros

con acercamientos de manos entrelazadas, cabellos alborotados y caras con sudor para que los lectores imaginen el resto".¹⁰⁶

Finalmente, a comienzos de la década de los 90, Satoru Makimura alcanza popularidad con su obra **Imagine**. Posteriormente surgen tres famosas escritoras, la primera de ellas Naoko Takeuchi, quien por primera vez incluye en sus obras temas románticos combinados con acción, elementos mágicos y violencia en escenarios futuristas como en el caso de **Sailor Moon**, por eso se dice que esta obra fue un parteaguas en la historia del shôjo manga en Japón y en el mundo entero. Esa sería la tendencia a seguir durante los 90 e incluso continúa hasta la fecha. Esta tendencia surge debido a la necesidad de las niñas por tener historias propias de su género con más elementos de acción, como los comics para niños. Estadísticas han mostrado que la revista **Nakayoshi** duplicó su tiraje, logrando alcanzar el millón de ejemplares a partir de la publicación de **Sailor Moon**. Después del final de la serie el tiraje volvió a bajar, aunque se mantuvo sobre el millón.¹⁰⁷

Tomoko Taniguchi es otra mangaka de la generación actual. Crea historias de horror para revistas de mujeres e historias shôjo tendiendo más al estilo romántico. Su obra **Lláname princesa** fue publicada por Editorial Vid, con éxito rotundo, siendo uno de los primeros shôjo manga que se publican en español periódicamente en Latinoamérica, como sucede en Japón.

Por otra parte, Rumiko Takahashi es una mangaka que ha logrado gran popularidad no sólo por escribir obras shôjo, sino también por alcanzar con sus historietas diferentes audiencias. Su primer trabajo importante fue **Lum**, que trata de las aventuras de un

¹⁰⁶ Schodt. **Manga, manga**. Op.cit., p. 101

¹⁰⁷ Aún a casi diez años de la publicación de **Sailor Moon**, siguen vendiéndose reediciones de la revista. Muchas niñas que eran muy pequeñas cuando salió por primera vez, buscan la serie, ven la animación y asisten a obras de teatro musicales como la presentada en Ikebukuro, Tokio, en el año 2000 con gran éxito.

extraterrestre en nuestro planeta. Otras que llegaron a la fama durante los últimos años del siglo XX fueron **Maison Ikkoku** y la muy conocida serie **Ranma 1/2**. En esta última, Takahashi logra conjugar muy bien los géneros del romanticismo y la acción con su personaje llamado Ranma, el cual es un chico que se transforma en mujer cuando se moja con agua fría y vuelve a ser hombre cuando le cae agua caliente. Éste es un manga que una vez más enfatiza la experiencia imaginaria de un hombre, que puede entrar al círculo de las mujeres y viseversa sin ser rechazado por la sociedad, lo cual difícilmente sucede en la realidad, dentro de Japón.

Rumiko Takahashi, al igual que otras mangaka como Ryôko Ikeda con **La rosa de Versalles**, ha logrado llevar sus obras a otros escenarios como son el cine y el teatro. Información reciente menciona que en enero del 2001 se montó en teatro una superproducción, que combinaba música rock, rayo laser, entre otras cosas, basada en el manga de Takahashi titulado **Inuyasha**, que trata de las aventuras de un joven, hijo de una mujer humana y un monstruo perro. En un artículo se menciona que la obra es un manga en escena, por los vestuarios llamativos y las actuaciones.

El último gran logro de las mujeres mangaka fue su participación en los consejos editoriales de las compañías de manga. Anteriormente, a pesar de que muchas mujeres creaban historietas, la decisión final de publicación la tomaba el editor, quien por lo regular siempre era hombre. Muchas mangaka se quejaban de que sus obras no fueran respetadas y sí modificadas a gusto del editor. Por ejemplo, Naoko Takeuchi siempre declaró que **Sailor Moon** le gustaba más en su formato de libro de manga que la animación, debido a que su manga fue respetado tal y como ella lo había escrito originalmente, no siendo así el caso de la caricatura.

En los años 90, algunas casas editoriales comenzaron a permitir que los editores fueran mujeres, lo cual hizo posible que el toque femenino se mantuviera de principio a fin del proceso. Una de las primeras revistas que trabajaron con personal femenino desde la creación hasta la edición fue **Chorus**.

Hoy en día, la profesión de mangaka es una de las pocas que le da a la mujer prestigio y grandes ingresos económicos. "Murasaki Yamada (mencionada en párrafos anteriores) cree que las mujeres artistas están siendo mejores y mejores en Japón. Los hombres en la sociedad japonesa son todavía reservados y tienen problemas en comunicar sus pensamientos e ideas, mientras que las mujeres van mejorando en esos aspectos. Las mujeres social y creativamente, están siendo más fuertes día con día".¹⁰⁸

Actualmente sigue habiendo muchos editores hombres de shôjo manga, pero muy pocos creadores. Como ahora éste es un campo principalmente de mujeres, algunos de ellos, para entrar y poder ser conocidos, han llegado incluso a firmar con nombre de mujer.

¹⁰⁸ Schodt. **Dreamland of Japan**. Op.cit., p. 158

CAPÍTULO V

ANÁLISIS DE SHÔJO MANGA: ASPECTOS VISUALES

"Las portadas del shôjo manga están decoradas con sombras color pastel. Incluyen mucho el lavanda y los rosas. El núcleo de las portadas son las ilustraciones de niñas tímidas, sonriendo, usualmente con cabello castaño o rubio, con ojos enternecedores, que imploran al lector que siga leyendo. En contenido, las páginas presentan una abstracción de ilustraciones, dependiendo principalmente del montaje. Los dibujos flotan de viñeta en viñeta y de página en página".¹⁰⁹

Para fines de esta investigación partimos del punto de que el shôjo manga es un medio que refleja a la sociedad japonesa, incluyendo valores, costumbres, relaciones sociales, modas, etcétera. El shôjo manga influye en la vida de cada mujer japonesa haciendo un papel doble: el de espejo de la sociedad y el de medio catártico.

Son un espejo de la sociedad porque en cada historia se proyecta la imagen de una generación, dependiendo del momento y lugar en el que fue creada, con muchos de los elementos reales de la época, como escenarios, vestuarios, situaciones y comportamientos. Es un medio catártico porque en las historias, las mujeres pueden realizar, con la imaginación acciones o vivir situaciones que difícilmente podrían tener en la vida real. En algunos casos las situaciones pueden ser reales y muchas de las lectoras se proyectan en los personajes y se satisfacen al ver que sus heroínas pueden salir de ciertos problemas, que tal vez ellas tengan que afrontar en un futuro, o hayan padecido en algún momento de su vida.

¹⁰⁹ Schodt. **Manga, Manga**. Op.cit., p.89

Respecto a los dos puntos anteriores, algunos estudiosos del comic han dado diversas opiniones. Roman Gubern afirma en un libro que: "Freud vio en el arte, un medio para reconciliar el principio del placer y el principio de la realidad, cumpliendo en la imaginación, aquellos deseos frustrados en la vida real [...] En 1929 Freud definió la función del humor como algo que no resigna, sino que desafía. Implica no solamente el triunfo del yo, sino el principio del placer, que halla en él, el medio de afirmarse, a pesar de las desfavorables realidades exteriores".¹¹⁰

PARA UNA LECTURA DEL MANGA: PATRONES VISUALES DEL SHÔJO MANGA A TRAVÉS DEL TIEMPO

En este capítulo analizaremos los elementos visuales, conocidos como estructura artístico-visual, del shôjo manga, "la composición de cada cuadro y del realismo conceptual con que se describe cada uno de los personajes y cada acción de éstos".¹¹¹ El manga es un microcosmos que refleja la realidad de un lugar en cierto momento, como se mencionó anteriormente, por lo que es necesario detectar los elementos visuales, esto es representaciones icónicas, que han aparecido en el manga de posguerra, para posteriormente, en el siguiente capítulo, relacionarlos y hacer una interpretación de todos los elementos en conjunto.

Antes de conocer los elementos visuales que componen un manga es necesario saber que el manga, como tal, es considerado un entretenimiento icónico-verbal, contenido dentro de las artes visuales, por estar compuesto de recursos gráficos (imágenes) y recursos textuales (palabras). Como es una producción plástica, se fundamenta en imágenes

¹¹⁰ Dieguez. **El comic y su utilización didáctica**, p.181

¹¹¹ Acha, Juan. **Introducción a la teoría de los diseños**. p.251

icónicas referenciales, esto es imágenes de algo que existe en la realidad. "Representaciones icónicas son, por lo tanto, aquellas formas simbólicas visibles y sin valor fonético, de significado referido a un campo visual real o imaginario y socialmente reconocibles dentro del marco de convenciones culturales de cada época, lugar y situación comunicacional, medio, género y estilo icónico en que se inscriben".¹¹²

El shôjo manga tiene características especiales que lo distinguen de los demás géneros de manga; estos aspectos se han ido heredando por generaciones a partir de la época de posguerra. Aunque las temáticas han ido cambiando, hay elementos que hacen fácil la identificación de un shôjo manga de entre la amplia gama de comics que existen en Japón.

Por una parte, se enfatiza el romanticismo y los sentimientos; por otra, los diseños en los dibujos (rasgos faciales con especial énfasis en los enormes ojos, cuerpos, etcétera) y las tomas casi cinematográficas plasmadas en las viñetas le dan un toque muy especial al manga para niñas.

En un shôjo manga es fácil ver que el personaje salga de la viñeta o que la viñeta sea de una página completa y que en ésta no exista ningún diálogo; esto hace que el público ponga atención en las expresiones faciales, en los movimientos y en la vestimenta de los protagonistas. Pero veamos más en detalle cuáles son los elementos repetitivos de un shôjo manga, que en el lenguaje semiótico se les conoce como convenciones. Muchos de estos elementos se presentan en los comics de todo el mundo; no obstante, aquí solamente nos referiremos a cómo se presentan estas convenciones en el shôjo manga.

¹¹² Gubern. Op.cit., p.142

"El discurso del comic es un fenómeno semiótico muy complejo, en el que intervienen códigos diversos de lenguajes o paralenguajes diferentes".¹¹³ Roman Gubern y Fernando Curiel, investigadores de la historieta mundial, realizaron independientemente una clasificación de los elementos del comic; en este trabajo se combinan ambas clasificaciones. Ellos consideran dos grupos de elementos: los narrativos y los plásticos. Ambos, ya combinados, se pueden apreciar en un espacio conocido como viñeta, que se define como: "La unidad o célula de montaje que constituye el sintagma narrativo de los comics. Es la unidad de montaje de un comic".¹¹⁴

La viñeta puede o no presentarse en forma cuadrada, redonda, oval o de formas irregulares y se puede articular de la siguiente manera:

- ❖ Viñeta de todo el carril horizontal**
- ❖ Viñeta sin líneas o puntos de contacto**
- ❖ Viñetas sobreimpresas o con puntos y líneas de encuentro**
- ❖ Viñetas de gran carril vertical de una página completa**

En el caso del shôjo manga, se van a presentar todas las clasificaciones de viñetas antes mencionadas, dando así armonía y movimiento a las páginas de la historieta (Ver anexo. Imágenes 1,2,3). Al combinar muchos tipos de viñeta, se hace necesaria una lectura total de la página sin tener que separar los elementos que la componen.

Los elementos que se integran en la viñeta, como ya se mencionó, se pueden subdividir en dos grandes grupos:

¹¹³Gubern. Op.cit., p.223

¹¹⁴Gubern. Op.cit., p.224

1.Elementos verbales:

Componentes literarios: Globos con locuciones (parlamentos)

Cartuchos o textos de apoyo (textos
aclaratorios fuera de los globos)

Componentes tipográficos: Onomatopeyas

Interjecciones y malas palabras

2.Elementos plásticos:

Códigos corporales y gestuales: Facciones

Formas del cuerpo

Estereotipos (vestimenta, comportamiento)

Cinetismos

Metáforas visualizadas

Códigos escenográficos (símbolos y tomas)

Desarrollaremos cada uno de los elementos tomando como base imágenes de **Sailor Moon** y **Pochi**, historias que en el capítulo siguiente serán analizadas en su contenido.

ELEMENTOS VERBALES

El primer elemento verbal que veremos son los **globos con locuciones**. Los globos tienen la función de contener los diálogos entre los personajes, no son esenciales en el shôjo manga porque siempre la imagen está sobre el texto, contrario a los comics occidentales. Éstos pueden ser de diferentes formas dependiendo del tipo de diálogo que enmarquen. Los globos van a enfatizar la intención y el sentimiento de las palabras.

Contienen una o más deltas (que son las líneas que indican de dónde proviene la voz), la silueta o continente (que varía en forma) y elementos auxiliares dentro del mismo; estos elementos auxiliares pueden ser una nota musical, que indica que el diálogo es una canción, o un corazón, que indica romanticismo en las palabras. En los ejemplos que estudiamos (**Sailor Moon** y **Pochi**), los globos son de diversas formas y tamaños, aunque también están ausentes con mucha frecuencia. (Ver anexo. Imagen 4).

Los **cartuchos** son textos que no están dentro de los globos y que tienen la finalidad de aclarar ciertas situaciones dentro de la historieta. Cumplen la función de narrador, cuando es necesario. Aparecen cuando las imágenes no son suficientes para hacer entendible una situación; también cuando hay cambios bruscos de escenarios o cuando los personajes no dicen todo en sus diálogos.

En el **shôjo manga** suelen aparecer los cartuchos a través de toda la historia. Por lo regular, al empezar a leer un comic para niñas siempre aparece un cartucho que abarca la mayor parte de la página. La función de éste es presentar a los personajes y mostrar los escenarios principales. En el cuento de **Pochi** la primera viñeta, que es de toda la página, tiene como primer texto un cartucho que dice: "En la época de cambiar de uniforme. Sayaka Kanô, tercer año de secundaria". En este caso el cartucho indica que la situación tiene como personaje principal a una niña que está por cambiar de escuela.

Los últimos elementos dentro de los componentes verbales son las **onomatopeyas**, las **interjecciones** y las **malas palabras**. En el **shôjo manga**, difícilmente podrán encontrarse malas palabras: este elemento aparece con más frecuencia en los comics para hombres.

Respecto a las onomatopeyas e interjecciones se puede decir que son elementos indispensables en las historietas japonesas, sin importar el género. Las interjecciones

clásicas que se presentan en las historias para niñas son las de suspiros (mmhhh...,ahh....) y exclamaciones(ya...,uf.....bah...). Dependiendo del tipo de la interjección es la forma de letra que se utiliza. Pueden usarse tipografías que indican dulzura, ternura, compasión o que expresan reclamo, enojo o indiferencia. De esta manera la forma de la letra complementa el significado de la expresión y en muchos casos ayuda a entender el tipo de relación que existe entre los personajes. Por ejemplo, en el caso de **Pochi**, cuando a Sayaka le llama la atención su padre, por lo regular siempre hay expresiones con tipografías lineales y globos con líneas en zigzag , lo que indica el grado de superioridad y el tono en el que el padre se dirige a la niña. Por el contrario, cuando Sayaka suspira por Tomo (apodado Pochi), las interjecciones se ponen con líneas curvas y tipografías redondeadas.

Por otra parte, las **onomatopeyas** también son elementos que siempre están presentes en el shôjo manga. Éstas son como los efectos especiales de las películas. En ocasiones aparecen más onomatopeyas que diálogos en globos. Existe una amplia gama de onomatopeyas en Japón; desde sonidos de animales hasta de objetos. Hay, por ejemplo, sonidos variados para los diferentes tipos de lluvia: ZAA, BOTSU-BOTSU, PARA-PARA. No es lo mismo que un objeto caiga sobre pasto, que sobre tierra húmeda o asfalto. Hay ruidos especiales para el sonido de los fideos cuando se sorben, SURU-SURU; o cuando la flama sale de un encendedor: SHUBO. "En años recientes los mangaka usan sonidos incluso para describir emociones y actividades en medio del silencio. Cuando un ninja asesina a alguien en el aire el sonido es FU, cuando las hojas caen en el otoño es HIRA-HIRA, cuando un pene se pone erecto de repente es BIN, cuando alguien se sonroja es PÔ, y el sonido del silencio es SHÎN. Osamu Tezuka fue el

creador de este sonido del silencio mientras que Yukio Kawasaki inventó el de la crema cuando cae al café: SURON".¹¹⁵

Para el oído occidental, que no está acostumbrado a transcribir los sonidos en papel, las onomatopeyas japonesas en ocasiones pueden ser exageradas y hasta inentendibles. En Japón, incluso, existen diccionarios especializados en onomatopeyas. (Ver anexo. Imagen 5)

En general, todos los elementos escritos que aparecen en el manga tienen una armonía con las imágenes. Esta armonía puede lograrse con una tipografía adecuada a la situación y con la combinación de textos en hiragana, katakana, kanji y furigana. Por ejemplo, cuando el escritor decide que una onomatopeya debe tener cierta fuerza, la escribe en katakana. Lo mismo sucede cuando el diálogo es de un extranjero, ya que originalmente las palabras escritas en katakana no son japonesas.

En muchas ocasiones, principalmente en el shōjo manga, los textos forman parte del diseño de la viñeta. Esto se logra con la combinación de tipos y tamaños de letra, diferentes alfabetos, etcétera.

ELEMENTOS PLÁSTICOS

En este apartado estudiaremos los aspectos visuales de comunicación no verbal que fueron definidos por Ray L. Birdwhistell como kinésica o cinésica. Comenzaremos analizando los puntos uno y dos que se refieren a las **facciones y formas del cuerpo**. Los rasgos faciales y corporales de los personajes en el shōjo manga tienen características muy especiales. Dentro de los elementos de la cara la parte más importante son los ojos.

¹¹⁵ Schodt. **Manga, manga**. Op.cit., p.23

Éstos son lo que los japoneses denominan la ventana del alma o *hitomi*, que en español significa pupila. En el argot del manga, cuando alguien se refiere a los ojos les llama por *hitomi*, no por *me* (ojo en japonés).

Por lo regular los ojos de todos los personajes son ovalados, con grandes pestañas y en ellos se reflejan estrellas, destellos de luz u objetos. "Los ojos en los personajes japoneses se usan para expresar el carácter o un estado de ánimo [...] En otro caso, las pupilas son borradas del diseño y ese espacio queda en blanco e indica un estado de ánimo anormal".¹¹⁶ (Ver anexo. Imagen 6)

Los mangaka, por lo regular, suelen diseñar personajes con nariz y boca muy pequeñas, contrastando esto con los enormes ojos. Los ojos también pueden cambiar de forma, con la finalidad de enfatizar ciertos sentimientos. Cuando algún personaje está enojado, los ojos pueden ser una simple raya diagonal o cuando está enamorado toman la forma de un corazón. Para ocultar la personalidad de alguien en ocasiones se dibuja a los personajes con grandes lentes de cristales gruesos que no permiten ver la forma del ojo. Es el caso de la princesa D en **Sailor moon**, quien es una mujer que deja ver su interior hasta el momento en que se rompen sus lentes. A la vez deja de ser una mujer fea físicamente. (Ver anexo. Imagen 11)

En el manga para niñas, la forma de los ojos no es lo único importante, también están las miradas, que van a indicar, en parte, el tipo de relación que existe entre los personajes. Hay muchas clasificaciones de miradas; de acuerdo con J. Kendo hay miradas cognoscitivas, de monitoreo, reguladoras y expresivas. Las que más aparecen en el shôjo

¹¹⁶ Fusanosuke. Op.cit., p.6

manga son las dos últimas. Las miradas reguladoras indican una posición de dominación, las expresivas son un medio de expresar afecto.

Dentro de la clasificación de las miradas expresivas hay un factor muy importante que aparece siempre en el shôjo manga: las lágrimas. Cuando un personaje está afligido o sumamente triste siempre deja ver lágrimas en todo el ojo. De acuerdo con Yukari Fujimoto, de quien ya se hizo referencia, las lágrimas son un ingrediente indispensable ya que, según su opinión, a las mujeres japonesas les gusta ver cuando otra mujer llora, pues es una demostración abierta de su estado de ánimo. (Ver anexo. Imagen 16)

Respecto a la forma del cuerpo muchos investigadores mencionan que los personajes japoneses de manga, en especial los de comics para niñas, presentan siempre una estilización extrema de la figura. El cuerpo perfecto que se presenta es el de una mujer u hombre sumamente delgados, enfatizando las largas piernas. En el caso de las mujeres con la cintura minúscula y el busto grande.

En el caso de los hombres, siguiendo estos patrones de belleza (cara con rasgos afilados, incluyendo los ojos grandes y cuerpo esbelto), se presenta un personaje estereotipo que por lo regular aparece en el shôjo manga: el bishônen. Son personajes masculinos con rasgos físicos muy femeninos, de los que ya se ha hecho mención.

Los bishônen aparecen en todo tipo de historias de niñas y mujeres, y sus primeras manifestaciones datan de la época de posguerra."Las historias son acerca de hombres, pero los personajes son realmente un ideal imaginado que combina, asume o desea atributos tanto de hombres como de mujeres. Los héroes pueden ser hermosos y gentiles, como mujeres, pero sin los celos y otros atributos negativos que frecuentemente se asocian con la mujer. Las mujeres lectoras también son atraídas por el ideal de la amistad leal

entre los hombres, la idea de que un hombre moriría por otro en el campo de batalla, por ejemplo, es visto como un tipo de amor, mientras que para los hombres es visto como un acto de camaradería".¹¹⁷

Los hombres que aparentemente pueden ser mujeres han aparecido en varias expresiones del arte, el más reconocido, sin duda, el teatro Kabuki. Se menciona que algunos actores de este tipo de teatro, que hacen papeles de mujeres, son criados a la manera de una mujer para que puedan representar en escena un mejor personaje.

En el shôjo manga han aparecido muchos bishônen famosos. Dos de los primeros que se conocieron en el mundo fueron Anthony y Terry de **Candy, Candy**. Ambos eran hombres, en actitud muy masculinos, caballerosos y románticos. Físicamente eran tan hermosos que podían parecer una mujer. Otros dos famosos bishônen fueron Marcos, de **Sandy Bell**, y Tuxedo Mask, de **Sailor moon**. El primero, un hombre romántico, hijo de una condesa; el segundo, un joven siempre vestido de smoking, con sombrero de copa, que llega a ayudar a las heroínas en el momento más difícil de la lucha y se va dejando como recuerdo una rosa roja. (Ver anexo. Imágenes 9 y 10)

Por otra parte, así como existen los bishônen, también existe un estereotipo de personajes femeninos que aparece con frecuencia en comics para niñas: las mujeres que por alguna circunstancia toman el papel de un hombre teniendo que comportarse y vestirse como todo un caballero. La influencia más reciente viene del teatro Takarazuka, del cual ya se habló con anterioridad; sin embargo, la tradición del travestismo viene de mucho tiempo atrás. Algunos autores manejan la idea de que las cabezas rapadas de los monjes y de las monjas budistas indican un poco de ambigüedad sexual.

¹¹⁷ Schodt. **Dreamland of Japan**. Op.cit., p.122

En la misma religión hay esculturas de deidades que a primera vista no se sabe si son hombres o mujeres, lo cual también hace referencia a cierto androginismo. Incluso algunos textos mencionan que la deidad femenina Kannon en sus orígenes indios era hombre.

En el libro que explica el surgimiento de Japón en forma de leyenda se habla de: "Cuando la diosa del Sol encuentra a su hermano Susanô, ella se viste con ropa de hombre. Los cambios de ropa en sexos diferentes juegan un papel importante en los ritos y festivales. Mujeres danzantes de los santuarios, frecuentemente eran prostitutas, se vestían como hombre, justo como durante el periodo Edo las geishas hombres eran entrenadas en las artes femeninas".¹¹⁸

Dentro de la literatura japonesa, existe un cuento clásico de la corte, traducido como **Los cambiados**¹¹⁹ de Hiromichi Suzuki, que es la historia de dos hermanos que llevan una vida como miembros del sexo opuesto. Es un texto que relata las dificultades que pasan estos dos niños ya que en ocasiones uno toma el papel del otro en la sociedad y luego regresan a su propio sexo. Finalmente, igual que sucede en el shôjo manga contemporáneo, los personajes tienen que asumir su propio sexo e integrarse a la sociedad.

Éste es un recurso muy solicitado por los mangaka de shôjo ya que, a manera ficticia, una mujer tiene acceso a un mundo al que en la realidad difícilmente podría acceder, el círculo de los hombres. "Así como el shôjo manga actual, las producciones de Takarazuka ofrecen un exagerado punto de vista femenino del mundo masculino y, cuando el extranjero es el tema, un exagerado punto de vista japonés del resto del

¹¹⁸ Buruma. Op.cit., p.115

¹¹⁹ En japonés el título del libro es **Torikaebaya monogatari no kenkyû**

mundo. Ambas cosas ofrecen a las niñas y mujeres adultas la experiencia vicaria de cumplir su sueño ya que están inmersas en una sociedad dirigida y controlada por hombres".¹¹⁹ Ésta es la función catártica de la que ya se ha hecho mención en este trabajo. Algunos de los personajes femeninos, que durante casi toda la historia del manga tienen que hacer papeles de hombre son Zafiro de **La princesa caballero** y Oscar de **La rosa de Versalles**.

Respecto a esta ambivalencia de sexos es necesario mencionar una opinión presentada en el libro de Ian Buruma, **Behind the mask**. "La crítica Fumiko Imaizumi cree que el evidente deseo de no ser mujer es frecuentemente mal entendido como una especie de adoración y alabanza del hombre. Las chicas no quieren ser hombres y en sus más profundos deseos no está el querer ser hombre o mujer sino personas sin sexo. Esto no es por un miedo innato de la condición de la mujer, que es un tabú biológico, sino de acuerdo con Imaizumi, porque ellas se dan cuenta que el llegar a ser una mujer adulta significa tener que jugar un rol servil en la vida [...] Las mujeres creen entonces que la realidad y los sueños pueden ser al contrario simplemente con el hecho de cambiar de apariencia, esto es vistiéndose y actuando como hombre".¹²⁰

Tanto los bishônen como las mujeres que toman papeles masculinos, son dos estereotipos de personajes que se presentan frecuentemente en el shôjo manga. Se dice precisamente que los estereotipos son elementos que simplifican la realidad.

Sin embargo, éstos no son los únicos estereotipos que se presentan en los comics para niñas. Los medios masivos, incluyendo el manga, se han encargado de difundir lo que Otto Klineberg define como imágenes formadas en nuestra cabeza. El shôjo manga, la

¹¹⁹ Schodt. **Dreamland of Japan**. Op.cit., p.255

¹²⁰ Buruma. Op.cit., p.118

mayoría de las veces presenta personajes-estereotipo. Esto es lo que hace que cada lectora haga que su personalidad encaje en alguno de ellos y sueñe con ser la protagonista o antagonista del cuento.

En el shôjo manga los peinados son un elemento que da pie a presentar personajes-estereotipo en las historias. Por ejemplo, cuando imaginamos a una colegiala estudiosa siempre se la relaciona con libros, lentes, sin un peinado llamativo, etcétera. Mientras tanto, cuando imaginamos a la chica rebelde nos viene a la mente una mujer que está a la moda, que se la pasa en la diversión, con cabelleras largas bien arregladas, etcétera.

Dependiendo del tema del manga, los peinados pueden variar y a pesar de que la mayoría de los libros de historietas no son a colores, los mangaka juegan con las tonalidades y dan color a las cabelleras.¹²¹ Por ejemplo, en **Sailor Moon**, casi todas las heroínas tienen largas cabelleras de colores diversos: Serena, la más rebelde, la tiene rubia y ondulada; Rei, la mística, la tiene negra y lacia; Mako, la fuerte, la tiene pelirroja y rizada, como la de Dalila de Sansón; pero en el caso de Ami, chica seria y estudiosa, aunque es heroína, la cabellera larga de colores no va con su personalidad, o con el estereotipo de la mujer estudiosa, por lo cual su cabello es corto y negro, tan negro y brillante que es casi azul. Lo mismo sucede con Sayaka, personaje principal de **Pochi**, la cual siempre trae su cabello negro, lacio y recogido con una cola de caballo. (Ver anexo. Imágenes 7 y 8)

Por otra parte, dentro de los elementos plásticos están también los **cinetismos** y las **metáforas visualizadas**. Los cinetismos son aquellas líneas que marcan los movimientos de los personajes, objetos o animales. Roman Gubern los define como: "Convenciones

¹²¹ De acuerdo con entrevistas realizadas para una investigación en Fundación Japon de Osaka, la moda de teñirse el cabello de colores exóticos, en Japón, surgió de un manga para niñas.

gráficas específicas de los comics, que expresan la ilusión de movimiento o la trayectoria de los móviles".¹²²

Hasta la década de los 80, los creadores japoneses solían utilizar mucho los cinetismos sólo en los cómics para niños. Con la llegada de historias de acción dentro del género del shôjo manga, los cinetismos se volvieron componentes indispensables de la historia. Lo anterior no quiere decir que antes de ese tiempo no hubiera cinetismos. Ejemplos clásicos son: mostrar la trayectoria de una bala, dar un golpe fuerte, hacer movimientos bruscos, como por ejemplo, cuando las guerreras de **Sailor Moon** se transforman en heroínas. (Ver anexo. Imagen 12)

Las metáforas visualizadas pueden ser vistas como onomatopeyas pictóricas. Son pequeños elementos que denotan algún estado de ánimo de los personajes. En el shôjo manga, las metáforas visualizadas son tan frecuentes como las onomatopeyas. Existen algunas que surgieron en el comic japonés, que se han heredado por generaciones y que tienen un significado entendido por todos, por ejemplo, la gota de sudor que indica preocupación. Puede darse el caso en el que el diálogo no indique que el personaje está preocupado o avergonzado por algo, sin embargo, la gota lo dice todo. Casi todos los shôjo manga presentan al menos una vez, el elemento de la gota, lo cual se debe a que como los personajes son humanos, en algún momento de sus vidas sufren, se angustian y se apenan. Otras metáforas frecuentes son el corazón goteante que indica sufrimiento o el foco encendido que significa una nueva idea. (Ver anexo. Imagen 13)

Los últimos elementos plásticos a analizar en este capítulo son los **códigos escenográficos**. Todas las historias de manga están ubicadas en un espacio y tiempo

¹²² Gubern, Roman. **El lenguaje de los comics**, p.153

determinados. Después de la Segunda Guerra Mundial, predominaron las historias en escenarios extranjeros y épocas pasadas. Los japoneses deseaban conocer otros mundos, aunque fuera en imágenes de historieta. "En general, el Occidente se idealiza como un lugar propicio para el romance y, además de ser un escenario exótico para las narraciones. [...] permite a los héroes y heroínas actuar en formas que no son siempre socialmente posibles en Japón".¹²³

Desde ese entonces, la moda y las aspiraciones de la gente se mostraban en papel. "El mundo de la historieta japonesa, sobre todo a partir del éxito arrasador de los comics para niñas en los 70, muestra tendencias en los gustos masivos que todavía no son demasiado claras, pero que amalgaman de manera curiosa sistemas iconográficos provenientes de Occidente [...] con iconografías tradicionales japonesas".¹²⁴

A partir de los años 80 la mayoría de los comics se desarrollan en escenarios japoneses, reflejando así costumbres, lugares, religiones, relaciones interpersonales y estilos de vida típicos del país. Hay elementos como las formas arquitectónicas de templos, santuarios, edificios y puentes que hacen evidente que las escenas se desenvuelven en Japón. Algunos ejemplos son: las pagodas, los puentes curvos de color rojo y las puertas de entrada a los santuarios shintoístas, llamadas *torí*. También hay contrucciones o monumentos representativos de Japón, por ejemplo, la torre de Tokio que en un capítulo de **Sailor Moon** es destruída.

Dentro de las escenografías hay otros objetos, que complementan la idea de que las historias se ubican en Japón. Estos objetos, que en lenguaje cinematográfico se les llama *props*, tal vez para las personas ajenas a la cultura japonesa puedan no tener mucho

¹²³ Muñoz, Yolanda. **Manga. La cultura japonesa de las historietas**, p.11

¹²⁴ Quartucci, Guillermo. **Gramática visual de Japón**, p.148

significado. Algunos ejemplos son: la comida, a base de arroz, que llevan de lunch los niños, las esculturas de imágenes de la tradición popular, supersticiones, entre otras cosas. (Ver anexo. Imágenes 14 y 15)

Todos estos códigos escenográficos hablan de la cultura, y en ocasiones de la moda, del momento en el que fue creado determinado comic. Por ejemplo, los personajes de **Sailor Moon** viven en un barrio de Tokio llamado Azabu Junban, el cual desde hace algunos años es reconocido como una de las mejores zonas de la ciudad. Este lugar en el futuro tal vez ya no será uno de los más lujosos barrios de moda, pero queda como evidencia de algo que sucedió.

Los escenarios son mostrados a los lectores a través de una especie de lente cinematográfico. Como en el cine, el shôjo manga es una sucesión de tomas distintas y montajes. En el caso del comic, las tomas están delimitadas en el espacio de la viñeta. Mientras que en el manga de hombres, las tomas predominantes son los *full shots*, esto es, tomas generales, en los comics de niñas las tomas que abundan son los *close ups* (acercamientos de las caras o parte de la cara de los personajes) y *tight ups* (acercamientos de alguna otra parte del cuerpo u objeto). Las tomas cerradas hacen posible resaltar la tristeza o alegría de un instante (sentimientos); mientras que los planos generales sirven para ilustrar mejor las acciones.

Actualmente siguen predominando en el diseño gráfico de las viñetas del shôjo manga las tomas a detalle, no sin también dejarle un lugar especial a las acciones en planos generales que antes casi no se veían.

CAPÍTULO VI

ANÁLISIS DEL SHÔJO MANGA: ASPECTOS SOCIO-CULTURALES DE LA SOCIEDAD JAPONESA DE FINES DEL SIGLO XX

Todos los elementos visuales, mencionados en el capítulo anterior, hacen posible un análisis del shôjo manga desde un punto de vista social, ubicando las situaciones imaginarias en un terreno más real. Estos elementos en su conjunto hacen posible ver a los personajes de manga como seres humanos verdaderos que viven situaciones como las de cualquier persona de carne y hueso.

En este capítulo se realizará un breve estudio socio-cultural que tiene como objetivo primordial ver a través de dos ejemplos de shôjo manga (**Pochi** y **Sailor Moon**), algunos elementos de la sociedad japonesa de fines del siglo XX, poniendo énfasis en las relaciones interpersonales entre sujetos del mismo círculo social. "El espacio, tal como lo desciframos en el comic es una proyección verosímil, es decir, recibida, del espacio referencial que resulta de nuestra experiencia y de nuestra cultura. El realismo de las imágenes es tan extremo a veces, que el espacio designado de los comics, parece permitir que se le aborde como lugar ideal y en suma, comparable al nuestro".¹²⁵

No es posible elaborar un estudio de las relaciones interpersonales en Japón a través del manga sin conocer el contexto en el que se desarrollan, el cual también sirve de marco referencial en las historietas. El contexto está dado por diferentes elementos que nos ubican en un espacio y tiempo determinados.

¹²⁵ Gubern. *La mirada opulenta*. Op.cit., p.137

A eso se debe que en este capítulo se desarrolle una breve reseña de cada manga. Van Dijk, habla sobre el contexto y menciona que tiene tres elementos primordiales: tiempo, lugar y relaciones entre sujetos. "Toda imagen forma parte integral de un contexto cultural muy preciso [...] Todo producto adopta de su contexto sus convenciones y a él se remite".¹²⁶

El contexto es importante porque nos va a determinar la manera de interpretar las relaciones y posiciones en la sociedad de los personajes. En los dos casos que estudiamos, **Sailor Moon** y **Pochi**, el contexto general es Japón como país; sin embargo, las situaciones son diferentes, a pesar de que ambos casos tienen como personajes principales colegialas de secundaria.

Aunque actualmente la mujer se ha abierto nuevos espacios en la sociedad, todavía en algunos casos, hay una marcada diferencia entre el rol femenino y masculino, el cual en ocasiones, sigue mostrándose en los comics para niñas. "El shôjo manga, sin duda, contribuye a perpetuar un modelo cultural en el que el valor de una mujer depende en gran medida de su éxito en asuntos sentimentales; no obstante, también es importante tomar en cuenta que se trata de una sociedad que por siglos ha descalificado la voluntad y el poder de decisión de las mujeres".¹²⁷ La lucha y el anhelo de la mujer por la igualdad de sexos en Japón, es un elemento palpable y esencial en los comics de fin de siglo.

Los roles que juega cada individuo, así como las relaciones interpersonales dentro de la sociedad japonesa han cambiando dependiendo de cada época; no obstante, mantienen en

¹²⁶ Gubern. **La mirada opulenta**. Op.cit., 126

¹²⁷ Muñoz. Op.cit., p.9

esencia ciertos preceptos que continúan. "El comic es una manifestación de las modas de interacción pertenecientes al grupo humano de donde proviene".¹²⁸ Hay palabras en japonés que pueden definir ciertas relaciones y estructuras sociales entre los japoneses, como *amae*, *giri-ninjô*, *miuchi-ôyake*, *tanin*, *enryô*, *shinjû* y *sumanai*, y son las que tomaremos como base para este estudio.

Como punto central y eje de partida de esta investigación se tomará en cuenta la posición del personaje principal, que por lo regular es el personaje con el cual se identifican las lectoras. ¿Cuántas lectoras no anhelaron un amor como el de Terry con Candy?, ¿Cuántas no sufrieron queriendo al niño más rebelde de la escuela, siendo las más estudiosas, como Sayaka en **Pochi**?, ¿Cuántas otras no quisieron vivir las grandes aventuras de Serena en **Sailor Moon**?

El primer shôjo manga a estudiar es **Pochi** de Miho Obana. Esta historia se sitúa en una ciudad de Japón del año 1999. El personaje principal se llama Sayaka Kanô, y es una niña de secundaria que está por graduarse. Sayaka tiene aproximadamente 14 años y vive estresada todo el tiempo, motivo por el cual sus compañeros de clase le ponen el apodo de "reina del estrés". Ella es jefa de su grupo y por lo tanto siempre tiene actividades extra académicas; también por estar a punto de terminar la secundaria es presionada por su padres para que vaya a una escuela por las tardes a prepararse para el examen de ingreso a la preparatoria. Además, es la hija mayor y como sus padres trabajan tiene muchas responsabilidades en su casa como recoger del kinder, preparar el lunch y peinar a su hermanita Ayaka. Un día ella va a la biblioteca y se le cae por la ventana un libro. Al

¹²⁸ Dieguez. Op.cit., p.84

ir a buscarlo se da cuenta de que en el patio hay dos mujeres, una anciana y otra madura con un niño que simula ser un perro, el cual responde al nombre de Pochi .

Días después, en una reunión a la que asiste Sayaka casi por presión de sus amigas, se encuentra con ese niño que simulaba ser perro: su nombre es Tomo, conocido también como "rey del desestrés", aunque su apodo es Pochi, a sugerencia de él mismo. Sayaka empieza a hacer amistad con ese niño y por sus constantes salidas su padre le llama la atención. Los padres de Sayaka no quieren darse cuenta de que estresan demasiado a su hija exigiéndole las mejores calificaciones y sus deberes en casa. Un día, cuando Sayaka sale con Pochi, éste le confiesa su secreto. Le dice que hace muchos años sus padres tuvieron un bebé, el cual murió. Ellos al visitar la tumba, encontraron un cachorrito al cual adoptan y cuidan como si fuera su bebé. Sus padres pensaron que el bebé había reencarnado en el perrito y le llamaron Pochi.¹²⁹

Un día, atropellan al perrito, el cual muere como el bebé que habían tenido. Por esas fechas nació Tomo. Su madre, al ver perdido a su perrito quedó en estado de shock, creyendo que su nuevo bebé era un perro. Tomo, con la ayuda de su abuela, creció haciendo creer a su mamá que era un cachorro. Sayaka al conocer esa historia se da cuenta de que también Tomo tenía muchos problemas y sin embargo, no vivía estresado, aparentemente.

En una ocasión en que Sayaka se desespera ante tantas presiones, se percata de que el cabello empieza a caérsele por mechones. Muy triste acude con su amigo Tomo para pedirle consejo y, como un decir, le plantea a su amigo que desea morir. Tomo cree que el deseo de Sayaka es en serio y la lleva a un lugar en el que el agua empieza a subir

¹²⁹ El tema de la reencarnación se retomará en el caso de **Sailor Moon** más adelante.

hasta que Sayaka casi se ahoga. Ella le pide ayuda, Tomo la rescata y juntos vuelven a la casa de Tomo. Los padres de Sayaka entienden así que no debían presionar tanto a su hija o las consecuencias serían terribles.

Por otra parte, el padre de Tomo, quien por muchos años se mantuvo en estado vegetativo, muere y eso hace que su madre se dé cuenta de la realidad y reconozca a su hijo como un ser humano y no como un perro. Sayaka, sin tanto estrés, y Tomo, o Pochi, con una familia normal, se enamoran y siguen juntos su camino en la vida.

En este manga es posible observar varios fenómenos sociales y tipos de relaciones interpersonales que existen realmente dentro de la sociedad japonesa. El primero es lo que se conoce como ijime. En capítulos anteriores hemos hecho referencia a este aspecto, pero retomaremos el tema, ejemplificándolo con el manga de **Pochi**. El ijime es una actitud que toma un grupo de personas, hacia cierto sujeto por algún defecto físico o conducta determinada. Ese defecto es resaltado por el grupo y es objeto de burlas. El ijime se presenta en todos los niveles sociales de Japón, pero es en la época escolar cuando afecta mucho, psicológicamente a los individuos, puesto que están en la etapa de formar su propia identidad.

En el shôjo manga de **Pochi** hay un claro ejemplo de ijime hacia la protagonista: Sayaka. Ella es una persona excesivamente responsable, que se dedica al estudio y a sus actividades en casa sin dar espacio a la diversión. Eso provoca que sus compañeros de clase, e incluso el profesor, se burlen de ella, llamándola frecuentemente la reina del estrés. Si estuviéramos en México, difícilmente el profesor le seguiría el juego a los estudiantes; no obstante, en este caso el profesor es parte del grupo que hace ijime a

Sayaka. Aunque a ella no le gusta que la molesten, de alguna manera aguanta todas las agresiones verbales que recibe, guardando su coraje, sólo para sí misma.

La presión que Sayaka sufre, razón por la cual siempre está estresada, también proviene de su familia. Sayaka está a punto de salir de la secundaria y debe prepararse para el examen de la preparatoria. La escuela a la que ingrese influirá en su vida futura ya que quienes están en las mejores preparatorias podrán entrar a las mejores universidades. Esto es un caso real muy particular de Japón: la vida profesional de los estudiantes está definida por la universidad en la que estudien, y a su vez, la universidad está en relación con la preparatoria. A eso se debe que los padres de Sayaka la presionen para que pueda ingresar al mejor bachillerato. El padre de Sayaka es, por lo que se deja ver en los diálogos, un sararíman, aunque no de un rango alto, asumiendo así que tal vez no haya tenido la oportunidad de estudiar en escuelas de prestigio. De hecho, aunque no lo dicen explícitamente los textos, parece que acaba de ser despedido, hecho que frustra a muchos japoneses, pues por lo regular aspiran a trabajar toda la vida en un mismo lugar hasta que lleguen a su jubilación. Este hombre no quiere que su hija viva lo mismo, por lo que la presiona para ser la mejor y así pueda tener un buen futuro. A eso se debe también que sus padres se opongan rotundamente a que ella sea poeta, ya que no consideran que sea una profesión fructífera, tal como sucede en cualquier parte del mundo. Esto provoca un conflicto interno en Sayaka, como sucede en la vida real de muchos adolescentes. Ella debe balancear el deber y el querer, que en este caso se manifiestan en lo que el papá dice y lo que ella quiere.

Por otra parte, las relaciones que tienen Sayaka y Tomo, o Pochi, con las personas que los rodean reflejan mucho el tipo de interacciones y estructuras sociales del Japón real. La

primera de ellas es el amae. Al respecto, Yolanda Muñoz cita a Doi Takeo en su trabajo sobre manga, explicando este concepto en los comics para niñas: "Las primeras historias de shôjo apelaban a la compasión por personajes que luchaban por reunirse con la pareja amada, [...] también narraban trágicas separaciones, generalmente a causa de una muerte. Quizá Takeo Doi explicaría la popularidad de este tipo de manga entre los japoneses como otra de las múltiples manifestaciones que el amae encuentra en la cultura japonesa, en tanto que este término se refiere a la nostalgia por la separación del vientre materno que experimenta un bebé, y que nunca abandona al individuo durante su vida".¹³⁰ Según Doi, en el plano psicológico del ser humano, el amae es la negación a la separación de algo o alguien por miedo al dolor que esto pueda causar, lo cual puede llegar a provocar dependencia. De acuerdo con esta idea, entonces, los hombres que viven sin amae "comen, toman, parecen activos y seguros en apariencia, pero en el interior se sienten solos y sin protección. Esa actitud la asumen para disimular su falta de amae".¹³¹

La madre de Pochi es dependiente, lo que le causa trastornos psicológicos, que incluso la llevan a la locura. Ella tuvo un bebé que muere a los tres años. Su tristeza la lleva a refugiarse en su marido y en un perro, de quienes depende emocionalmente. Tiempo después, el perro también muere. La separación la lleva a perder el sentido de la realidad y cuando nace su segundo hijo, Tomo, en su subconsciente sigue creyendo que el perro que perdió (el cual a la vez, según los padres de Tomo, era la reencarnación de su primer hijo), es ese niño que acaba de nacer. El dolor de la separación y el sentimiento de dependencia son más fuertes que su misma persona.

¹³⁰ Muñoz. Op.cit., p.10

¹³¹ Takeo, Doi. *Anatomía de la dependencia*, p.32

Tomo, por el contrario, es una persona sin *amae*, lo cual no es bien visto en la sociedad. Tomo necesita del cariño materno, por lo que complace a su madre y funge el papel de perro, con la intención de recibir la protección materna que no tiene. A eso se debe que ante su círculo de amigos y conocidos demuestre ser un chico desinhibido, rebelde, despreocupado, desestresado, etcétera. Su apariencia ante la sociedad es una, mientras que sus verdaderos sentimientos son otros (lo que en japonés se conoce como *tatamae* y *honne*).

El padre de Tomo, por ser el hombre de la casa, siempre siente que debe proteger a su esposa y no causarle dolor, por eso también se refugia en el perrito Pochi antes de que lo atropellen, al igual que su esposa. Al quedar en estado vegetativo (la historia no explica la razón), él deja de ser el protector, quedando la abuela como jefa de familia (en muchas familias japonesas, aún hoy, la abuela es quien lleva las riendas de la casa). Aunque no se explica en el cuento, se puede suponer que el padre no desea morir por el dolor que causaría a la madre de Tomo. Antes de morir, con sus últimas fuerzas, le habla a su esposa y le dice: "Cuida a Tomo", lo que sirve de detonante para que ella reaccione, vuelva a la realidad y reconozca a su hijo como un humano, dándole así la protección materna que tanto necesita Tomo. A partir de ese momento se vuelven una familia normal y feliz.

Sayaka, por su parte, también es una chica que aparentemente es muy fuerte y responsable; no obstante, también carece de *amae*, ya que sus padres la tratan como una adulta y pocas veces le demuestran el afecto y protección que ella necesita. Hasta el momento en el que Sayaka está a punto de morir, sus padres se dan cuenta de que Sayaka es una niña muy sola, necesitada de afecto, protección y no de responsabilidades de

adulta. En ese momento la madre, por ser la más cercana a Sayaka, presiona al padre para que ambos le brinden el amae que necesita.

Otras dos características de las estructuras sociales de Japón que se ven claramente en el manga **Pochi** son el tanin y el enryô , que se refieren a la intimidad en las relaciones sociales. Tanin significa "la otra persona". Una relación de tanin es aquella entre dos personas que no tienen lazos sanguíneos. Entre padres e hijos o entre familiares no puede observarse la relación tanin.

Enryô significa "distancia considerable", y como su significado lo indica se refiere a la distancia entre dos personas que no son de la misma familia. En Japón se dice que entre menos enryô haya, la relación amorosa o amistosa será más cercana.

En **Pochi**, Sayaka, con respecto a sus compañeros de clase, siempre mantiene un relación tanin. El enryô disminuye con las compañeras que la invitan a salir a divertirse, las que descubren que a Sayaka se le estaba cayendo el cabello y le ofrecen su shampoo y su ayuda para que no viva tan estresada. Pero el nivel de enryô se queda en ese nivel. Por otra parte, conoce a Tomo: la distancia entre ellos es muy grande y también hay una relación de tanin. Al conocerse más y ayudarse en sus problemas la relación se vuelve más íntima y el enryô disminuye hasta el punto de que deciden ser novios y acompañarse en todo momento. Entonces, uno al otro se ofrecen el amae que ambos necesitan.

Por lo regular, la base de las historias de shôjo manga plantean la siguiente estructura: una relación tanin (dos personas desconocidas), entre las que hay mucho enryô (gran distancia) que culmina con la casi eliminación de éste, hasta alcanzar el amor imposible. Esa también es la aspiración de las jovencitas que leen las historias.

Por otra parte , dentro de la sociedad japonesa es muy importante lo que está dentro y fuera de la familia, dos círculos que aunque muy juntos, en pocos casos llegan a unirse. Hay dos palabras en japonés que se refieren a esta idea de dentro y fuera o público y privado y son: miuchi y ôyake, respectivamente. El fuera indica todo aquello que yo, como sujeto, voy a mostrar al exterior; el dentro son todos aquellos problemas y situaciones familiares que por lo regular permanecen dentro del círculo familiar.

Cuando en la relación tanin el enryô es muy estrecho, hay casos en los que una persona puede dejarle ver a la otra su mundo interior, tal como sucede con Tomo y Sayaka. Ella le confiesa a él por qué siempre está estresada y él a cambio le habla del problema familiar con su madre. Ambos se muestran tal como son y comparten sus vidas privadas. Esto favorece a que al final de la historia ambos se brinden el amae que necesitan.

Tomo en apariencia es un chico desobligado, despreocupado y con una vida común y corriente; esa es la imagen que quiere dar al exterior. No obstante, su vida es todo lo contrario. El problema de Tomo es algo muy privado (miuchi). por lo que cuando Tomo le dice a su abuela que le ha contado su problema a Sayaka, la abuela se sorprende.

El segundo shôjo manga que nos servirá como base para estudiar otras estructuras sociales de Japón es **Sailor Moon** de Naoko Takeuchi. La historia sucede en un barrio de clase alta en Tokio, llamado Azabu Junban, en la década de los 90. El personaje principal es Usagi Tsukino, una jovencita de secundaria que tiene como hobbies comer, dormir, llorar y los videojuegos. Un día amanece y ve en el periódico una noticia de su heroína

preferida, Sailor V, una joven de la misma edad que ella , la cual lucha por la justicia en el mundo.

En una ocasión Usagi salva a una gatita negra, con una luna en la frente, de unos bandoleros. La gatita la sigue y desde ese momento jamás se separa de ella, ya que esa gatita descubre que Usagi es Sailor Moon, la guerrera líder de un grupo de justicieras que luchan por la paz de la humanidad y que también están en busca del cristal de plata. Usagi tiene también la misión de encontrar a la demás justicieras, que paulatinamente van apareciendo en su vida.

Las guerreras son: Ami Mizuno, una chica muy inteligente que se convierte en Sailor Mercury; Rei Hino, la sacerdotisa mística que se transforma en Sailor Mars; Makoto Kino, la más rebelde y fuerte que se vuelve Sailor Jupiter, y Minako Aino, quien antes era Sailor V y ahora es Sailor Venus. Usagi y las demás chicas utilizan diferentes instrumentos mágicos cuando están peleando contra el mal, los cuales van de acuerdo con la personalidad y los poderes de cada una de ellas.

Los otros personajes que interactúan con las guerreras son: Tuxedo Kamen, un hombre que siempre viste smoking y ayuda a las guerreras a combatir a los enemigos, dejando una rosa cuando se va. Su nombre terrenal es Mamoru (que significa "protección") y en la tierra no simpatiza con Usagi, aunque siente una atracción extraña por ella. Él también busca el cristal de plata. Los antagonistas son: Beryl, Metalia, Jadeite, Nephire y Zoisite, todos ellos pertenecientes al reino de la oscuridad.

La razón por la cual las guerreras luchan contra la maldad y buscan el cristal de plata junto con Tuxedo se explica por lo siguiente: En un capítulo, las guerreras se teletransportan hacia Mare Serenitas, en la luna, donde se encuentran las ruinas del

milenario de plata. "Aparece el espíritu de la reina Serena, madre de la princesa Serena. Ésta les cuenta a las guerreras que, en sus anteriores vidas, ellas protegían a la princesa y al cristal de plata, con el que liberaban a la tierra de la energía negativa y facilitaban su desarrollo y armonía [...] Metalia se enteró de la existencia del cristal de plata y manipuló a los humanos, y éstos se lanzaron contra el reino de la luna. Metalia pudo ser encerrada, pero el reino de la luna y parte de la tierra fueron destruidos. Sin embargo, en el planeta azul la evolución empezó de nuevo hasta llegar a nuestros días".¹³² Las protectoras de la princesa reencarnaron en las guerreras mágicas: la princesa Serena reencarnó en Usagi, a lo cual se debe que muchas veces no la llamen Usagi sino Serena. Mamoru, alias Tuxedo, es la reencarnación del esposo y gran amor de la princesa. La historia concluye con el reencuentro de la princesa y Tuxedo, los cuales se casan después de haber encontrado el cristal de plata y devuelto la tierra a la calma, al combatir y destruir a todos los seres del reino de la oscuridad.

Uno de los ejes de la historia de **Sailor Moon** es la reencarnación. La gran mayoría de los personajes en el presente son la reencarnación de personajes del pasado. En el contexto japonés es entendible que un cuento gire en torno a este tema ya que las religiones predominantes son el budismo y el shintoísmo.¹³³

La presencia de ambas religiones en la vida de los japoneses, se pone en evidencia en diferentes momentos de la historia de **Sailor Moon**. Una de la guerreras, Rei, es una sacerdotisa shintoísta. Ella es físicamente y en actitudes muy misteriosa. Vive en un santuario, realiza ritos shintoístas, entre otras cosas.

¹³² Escajedo, Javier. **Guía básica de Sailor Moon**, p.38

¹³³ Aunque las religiones que profesan los japoneses son el shintoísmo y el budismo, la mayoría de ellos cuando se les pregunta cuál es su religión contesta que ninguna.

Hay que mencionar que el shintoísmo es la religión que los japoneses profesan para esta vida, mientras que el budismo en la mayoría de los casos tiene más que ver con sus creencias de la vida después de la muerte.

En el budismo, después de morir, viene la reencarnación en otro ser vivo y en esta nueva vida se tienen que pagar y terminar de resolver asuntos pendientes de la vida anterior. Éste es precisamente el planteamiento de **Sailor Moon**, puesto que cada personaje tiene algo que hacer en su vida actual, lo cual está directamente relacionado con sus actos en la vida anterior.

Usagi es el personaje principal. Ella en la vida anterior era la princesa Serena. En la vida presente tiene ciertas virtudes y características que la convierten en líder del grupo de guerreras. Uno de los factores que la convierte en líder es su tipo de sangre. Recientemente en muchos lugares de Japón le dan gran importancia al tipo de sangre de las personas. Se cree que quienes tienen sangre O positiva o negativa son líderes por naturaleza. Usagi Tsukino pertenece al tipo sanguíneo O. Las hijas de Usagi, en el futuro, las cuales aparecen en series posteriores de **Sailor Moon**, también tienen el mismo tipo de sangre, heredando así las cualidades de liderazgo de su madre. En **Sailor Moon**, las demás guerreras tienen diferentes tipos de sangre, pero ninguna tiene el de Usagi Tsukino. Algunos artículos recientes en Japón mencionan que la moda de estereotipar a la gente por su tipo de sangre ha sido motivo de problemas de discriminación. En algunos casos se solicitan trabajadores, e independientemente de sus capacidades o experiencia, no se les permite aplicar al empleo si no corresponden a cierto grupo sanguíneo.

Las modas en ciertas actitudes y formas de vida se extiende por todo Japón con gran facilidad, principalmente en el grupo de jóvenes de secundaria y preparatoria, lo que nos indica que, en cierta manera, se les puede sugestionar fácilmente. Es un hecho que la juventud en Japón y las mujeres en general gustan de consultar revistas esotéricas o de horóscopos para conocer su futuro. Esto hizo que la autora de **Sailor Moon**, Naoko Takeuchi, creara sus personajes envueltos en un mundo de magia, esoterismo y mitología. Cada personaje tiene características especiales de algún signo del zodiaco, lo que hace posible que cada lectora se identifique con alguno de los personajes del manga. De esta manera las lectoras se emocionan con sus aventuras, puesto que se sienten compatibles en muchos sentidos.

Uno de los capítulos trata de un adivinador que se pone de moda en Tokio, a quien todas las chicas quieren visitar porque se corre el rumor de que es el mejor del momento. En la historia, el adivinador es uno de los antagonistas disfrazado, el cual en realidad roba el corazón de las niñas. En la vida real sucede mucho este fenómeno de los adivinadores populares. Es común encontrar en Japón largas filas frente a stands de personas que leen las manos, las cartas y adivinan el futuro. Con **Sailor Moon** este fenómeno se puso aún más de moda que antes.

En el plano de las relaciones interpersonales, también en el cuento de **Sailor Moon** se encuentran estructuras sociales de la vida real en Japón, como giri y ninjô. Estas palabras se refieren a la obligación social y al sentimiento humano, respectivamente. Algunos autores mencionan que aunque aparentemente son cosas totalmente opuestas, en realidad no es así cuando se habla en el plano de las relaciones interpersonales. Una relación entre extraños o entre familiares puede comenzar en giri y volverse ninjô, convirtiéndose en

una relación shinjû, esto es de "mejores amigos". Este tipo de relación se observa mucho entre las jovencitas de secundaria, ya que muchas de ellas encuentran en esa etapa de su vida a sus mejores amigas.

Esto sucede con las guerreras de **Sailor Moon**. En un principio todas ellas se conocen porque el destino las tenía que unir. Se relacionan unas con otras simplemente por la obligación que tienen de cumplir una misión (giri), aunque todas ellas son completamente diferentes en carácter y gustos. La obligación de estar juntas las hace relacionarse como amigas, conocerse (disminuyendo el enryô) hasta que al final de la historia la obligación social se convierte en un lazo sentimental muy fuerte (ninjô) que las vuelve mejores amigas (shinjû).

Otra estructura importante dentro de la cultura japonesa es el sumanai, que es el sentimiento de gratitud hacia otras personas. Usagi, respecto a sus padres, tiene una relación similar a la de Sayaka, con los suyos. El respeto y agradecimiento que se inculca hacia los mayores y hacia las personas de mayor rango en Japón, debe estar sobre cualquier otra cosa. Por eso Usagi y Sayaka tienen en ocasiones que aguantarse sus sentimientos de furia en contra de los profesores, que ejercen ijime sobre ellas.

También existe otro tipo de gratitud: el que se da por favores recibidos. Es frecuente que si alguien le hace un favor a otra persona, el que recibió el favor viva eternamente agradecido, lo cual es también motivo de respeto. En **Sailor Moon**, Usagi, independientemente de que está enamorada de Tuxedo, siente sumanai por él, ya que en los momentos más difíciles llega a rescatarla de las manos enemigas.

Éstos fueron sólo algunos ejemplos de cómo se manejan algunas relaciones interpersonales en el shôjo manga actual. No son más que reflejos exactos de lo que

sucede en la vida real, por eso seguimos afirmando que el shôjo manga es reflejo e inspiración de estilos vida en Japón.

A pesar de que las relaciones de la mujer continúan basándose en los patrones antes estudiados y en la aún latente discriminación sexual, actualmente la lucha de las mujeres jóvenes sigue siendo el eje principal de las historias. La mujer, en la sociedad japonesa de hoy, ya no quiere quedarse un paso atrás del hombre. El ideal de superación profesional, sin alejarse del sueño de encontrar el amor de su vida, es ingrediente indispensable en el shôjo manga actual y es una muestra de los sueños, ideales y realidades de la mujer japonesa de fin del siglo XX.

En el caso de **Pochi**, se plantea una historia que podría sucederle a cualquier mujer real. El final es feliz y se logra la culminación de la felicidad en el campo sentimental, como cualquier mujer desearía. A la vez, el personaje principal, Sayaka, demuestra que una mujer puede ser inteligente y enamorarse de un imposible con éxito.

En el caso de **Sailor Moon** a través de todos los capítulos, las guerreras logran defender la tierra, incluso superando la fuerza, experiencia y capacidad intelectual de hombres y mujeres igual de inteligentes que ellas. Hay una lucha constante que finalmente demuestra que las mujeres jóvenes actuales pueden superar cualquier obstáculo, demostrando su superioridad en todo terreno. Además, a esto se le agrega un final en el que la heroína, Usagi Tsukino, alcanza el amor de su vida y vive eternamente feliz.

CONSIDERACIONES FINALES

Después de haber hecho una revisión de la historia del manga y en especial del shôjo manga, nos damos cuenta de la importancia que tienen las historietas en el contexto japonés. Muchos de nosotros ni siquiera imaginábamos que el manga, como expresión de la cultura popular en Japón, tiene sus antecedentes siglos atrás. Esto nos hace entender el papel tan importante que ocupa en la cultura japonesa.

Con este estudio fue posible conocer el género de historietas que invadió el mundo entero desde la década de los 60: el shôjo manga. Además nos sirvió para poder conocer un poco de la vida, cultura y estructuras sociales del Japón actual.

También nos fue posible observar los elementos visuales de un shôjo manga, los cuales a partir de este momento nos ayudarán a entender, interpretar mejor y ver con otros ojos cualquier nueva historieta japonesas que llegue a nuestras manos.

Sin duda, pudimos corroborar que el manga es un microespacio que pone de manifiesto y refleja el espacio real del mundo en el que vivimos y en el que se producen. "El manga actual refleja el subconsciente japonés [...] El manga debe ser examinado cuidadosamente, no sólo por ser un medio de expresión y un producto comercial, sino también por ser un medio de la cultura popular que permite expresar formas de expresión japonesas únicas".¹³⁴

El manga no es simplemente un medio de diversión, sino que es un espacio de reflexión para lectores e investigadores. Sin duda, el shôjo manga no es tan sólo un género, que sirve para mostrar historias rosas, llenas de dulzura y de fantasía. Aunque la fantasía es

¹³⁴ Fusanosuke. Op.cit., p.6

un ingrediente que le da chispa al shôjo manga, éste es un reflejo de la realidad en papel.

Yukari Fujimoto dijo en una entrevista que los comics para niñas no son dulces medios de consuelo para las mujeres, sino expresiones de ellas mismas.

FUENTES DE CONSULTA

- Guía de personajes Sailor Moon, México, España, editorial triángulo rojo, 1998.
- Guía del museo Edo-Tokyo, Japón, Fundacion Edo-Tokyo, 1995.
- Municipal cartoon art museum Omiya booklet, Japan, 1999.
- Selección de trabajos de shôjo manga de Osamu Tezuka, Japón, Kobunsha comics, 1998.
- Las revistas para niñas vistas desde las portadas, Japón, Kobunsha comics, 1998.
- Acha, Juan. Introducción a la teoría de los diseños, México, Trillas, 1994.
- Akamatsu, Ryoko. "En la literatura japonesa y la mujer" en Japónica no. 8, 1992.
- Araki, James. "Otogi zôshi and nara ehon a fields of study in flux" en Monumenta Nipónica 36, USA, 1981.
- Awaiihara, Yoshie. Voces de las mujeres japonesas, México, El Colegio de México, 1999.
- Allison, Anne. Permitted and prohibited desires: mothers, comics and censorship in Japan, EUA, Univ. of California Press, 1999.
- Arias, Eusebio. "Made in Japan" en Hobby consolas no.4, España, 1996.
- Bernstein, Gail. "Women in rural Japan" in Women in changing Japan, USA, Stanford University Press, 1978.
- Buruma, Ian. Behind the mask, USA, Meridian books, 1983.
- Dieguez, R. El comic y su utilización didáctica, España, G.Gili, 1981.

- Doi, Takeo. The anatomy of dependence, USA, Kôdansha America , 1973.
- Enríquez, Mariana. "Cariporno japonés" en La Jornada semanal, suplemento cultural, México, 27 de junio de 1999.
- Escajedo, Javier. Guía básica de Sailor Moon, España, Camaleón ediciones, 1998.
- Fusanosuke, Natsume. "Japan's manga culture" en The Japan foundation newsletter num. 3 y 4, Japan, 2000.
- Gordon, Andrew. Postwar Japan as History, California, University of California Press, 1993.
- Gubern, Roman. El lenguaje de los comics, España, Península ed., 1972.
- Gubern, Roman. La mirada opulenta, España, G.Gili, 1987.
- Hall, John Whitney. Japan from prehistory to modern times, Gran Bretaña, Lowe and Brydone printers, 1970.
- Hall, John Whitney. Twelve doors to Japan, EUA, Mc Graw Hill, 1965.
- Hasegawa, Machiko. The wonderful worlds of Sazae-san vol 1, Japan, Kôdansha, 1997.
- Helbo, André. Semiología de la representación, España, G.Gili, 1975.
- Hillier, J. The Japanese print a new approach, England, Bell and sons, 1960.
- Hillier J. Hokusai paintings, drawings and woodcuts, Great Britain, Phaidon Press, 1957.
- Iida, Irene. "El teatro de revista musical Takarazuka" en El Patio no.7, México, Fundación Japón, 2000.
- Igarashi, Yumiko. Candy Candy, Japón, Kodansha, 1972.
- Iwanaga, Noritoshi. "Doraemon transcendent popularity" en Pacific Friend no.3, Japan July 1996.
- Iwao, Sumiko. The Japanese woman, USA, The free Press, 1993.

- Kidder, Edward. El arte del Japón, España, Cátedra, 1985.
- Klineberg, Otto. Psicología social, México, FCE, 1986.
- Kishinami, Yukiko. "A play of comic book proportions. Inuyasha" en Daily Yomiuri on Line, Japan, January 2001.
- Lane, Richard. Hokusai life and work, EUA, EP Dutton, 1989.
- Lent, John. "Japanese comics" in Handbook of japanese culture, USA, Greenwood Press, 1989 .
- Lozano, José. Historia del arte, México, Continental editores, 1995.
- 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.
- Meza, Virginia. Estereotipos sobre México en Japón, estudio sobre dos épocas en la posguerra (tesis de Maestría), México, UNAM, 1984.
- McKinstry, John. "Fortune telling in Japan" en Mangajin no.35, Japón, Mayo 1994.
- Mulhern, Irie. "Otogi zôshi. Short stories of the Muromachi period" en Monumenta Nipónica 39, USA, 1974.
- Muñoz, Yolanda. Manga. La cultura japonesa de las historietas, México, El Colegio de México, 1996.
- Noma, Sawako. Pretty soldiers Sailor Moon pictures, Japan, Kôdansha, 1999.
- Nomura, Masaichi. Traducción al español de "Un viaje propio para descifrar desde el manga para niñas. Entrevista con Yukari Fujimoto" en Minpaku, Japón, marzo 1999.
- Obana, Miho. "Pochi" en Ribon no.7, Japón, Shueisha, 1999.
- Ochoa, Anabel. "Asia perversa o mística. Sexo amarillo" en Visceversa num. 77, México, Off set, octubre 1999.

Osamu, Tezuka. Libro sobre la princesa caballero, Japón, Tezuka production, 1998.

Papalia, Diane. Psicología, México, Mc Graw Hill, 1989.

Pérez, Ma. de Jesús. "Pokemania contra la globalización" en Reforma, México, 21 de noviembre de 1999.

Quartucci, Guillermo. "Gramática visual de Japón" en Estudios de Asia y África no.93, México, El Colegio de México, 1994.

Rojas, Adriana. "Shôjo manga: realidad o fantasía" en El Patio no.4, México, Fundación Japón , 1999.

Sansom, G.B. Japan a short cultural history, USA, Appleton century croft inc, 1943.

Saphir, Ann. "Japan's answer to what's your sign?" en Mangajin no.41, Japón, diciembre 1994.

Schodt, Frederik. Manga Manga, Japan, Kôdansha, 1983.

Schodt, Frederik. Dreamland of Japan, writings on modern manga, USA, Stone Bridge Press, 1996.

Seki, Keigo. Folktales of Japan, USA, University of Chicago Press, 1969.

Skord, Virginia. Tales of tears and laughter, USA, University of Hawaii press, 1993.

Shimizu, Isao. Manga no rekishi, Japan, Iwanami Shoten, 1991.

Shiraishi, Saya. "Japan's soft power: Doraemon goes overseas" en Network power, USA, Cornell University Press, 1997.

Takeuchi, Naoko. Sailor Moon, España, Glenat, 1996.

Takeuchi, Naoko. Sailor Moon, Japan, Kôdansha, 1994.

Takeuchi, Naoko. Sailor Moon, México, Toukan, 1998.

Takeuchi, Naoko. Sailor Moon, México, Vid, 1999.

- Taniguchi, Tomoko. Llámame princesa, México, Vid, 2000.
- Thornton, Richard. Japanese graphic design, Singapore, Laurence king, 1991.
- Totman, Conrad. Early modern Japan, EUA, California Press, 1993.
- Tsurumi, Shunsuke. A cultural history of postwar Japan, Great Britain
Worts-Power Associates, 1987.
- Uribe, Mónica. Glosario de anime. México, Vid, 2000.
- Varley, Paul. Japanese culture, USA, University of Hawaii Press, 1984.
- Vogel, Ezra. Japanese's new middle class, Berkley, USA, University of
California Press, 1993.
- Willig, Rosette. The changelings, USA, Stanford University Press, 1983.
- Yonezawa, Yoshihiro. Shôjo manga no sekai I,II, Japan, Taio, 1991.
- Yonezawa, Yoshihiro. "Tezuka Osamu, pionero en el mundo del comic" en Nipponia
no.10, Japón, 1999.

ANEXO

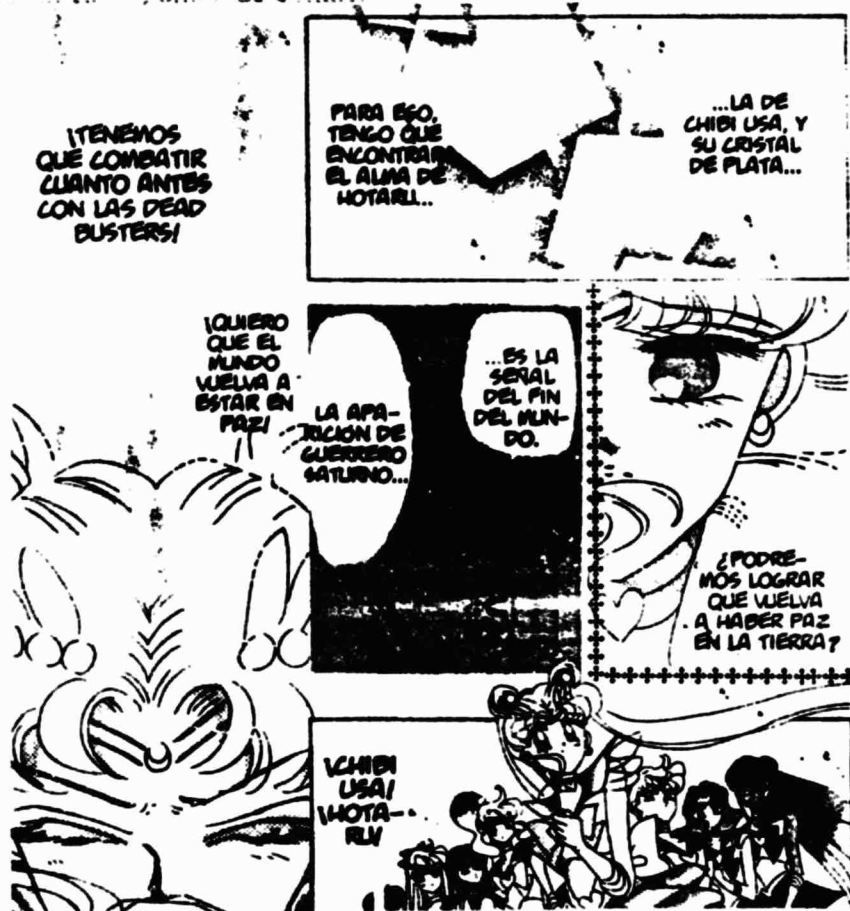
1. Mirada de todo el carril horizontal



2. Mirada de todo el carril vertical



3.1.1. Las líneas o puntos de contacto



4. **Característica** - Vuelta con puntos de contacto y elementos auxiliares



6 Ejemplos de interjecciones.



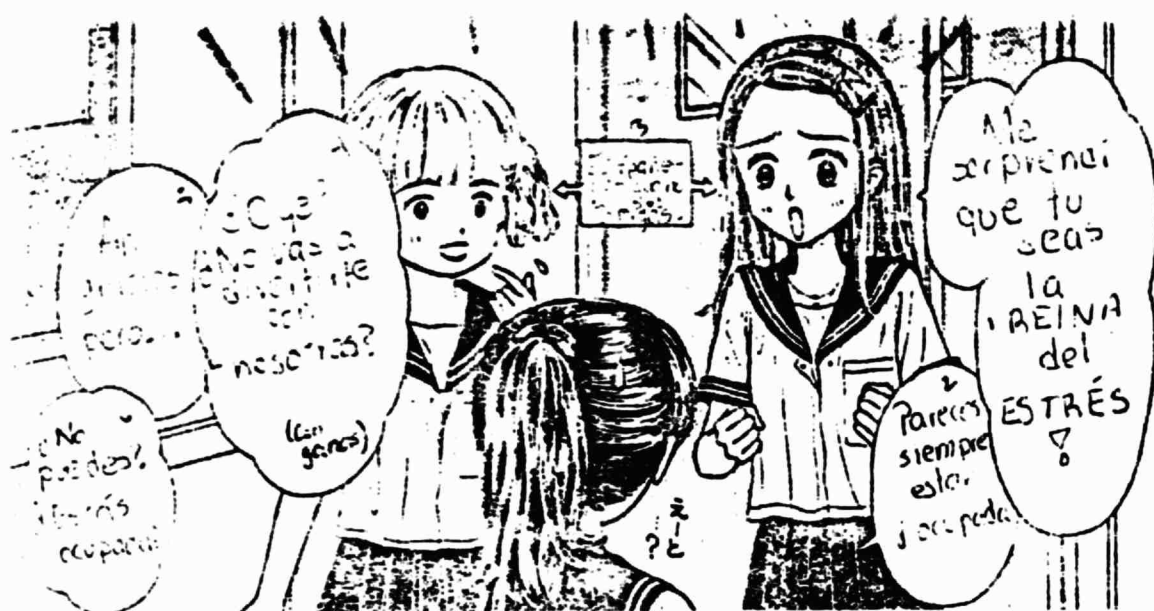
6 Ejemplos de personajes.



7. Tormenta de Sailor moon



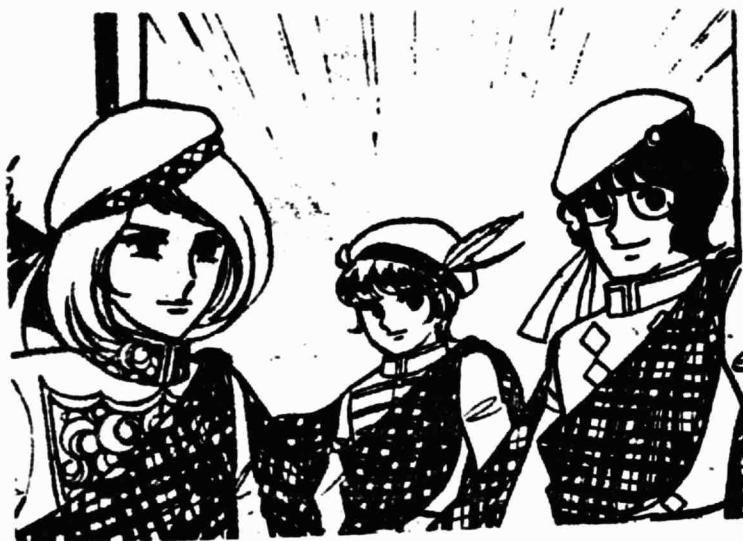
8. Tormenta de Sayaka en Pochi



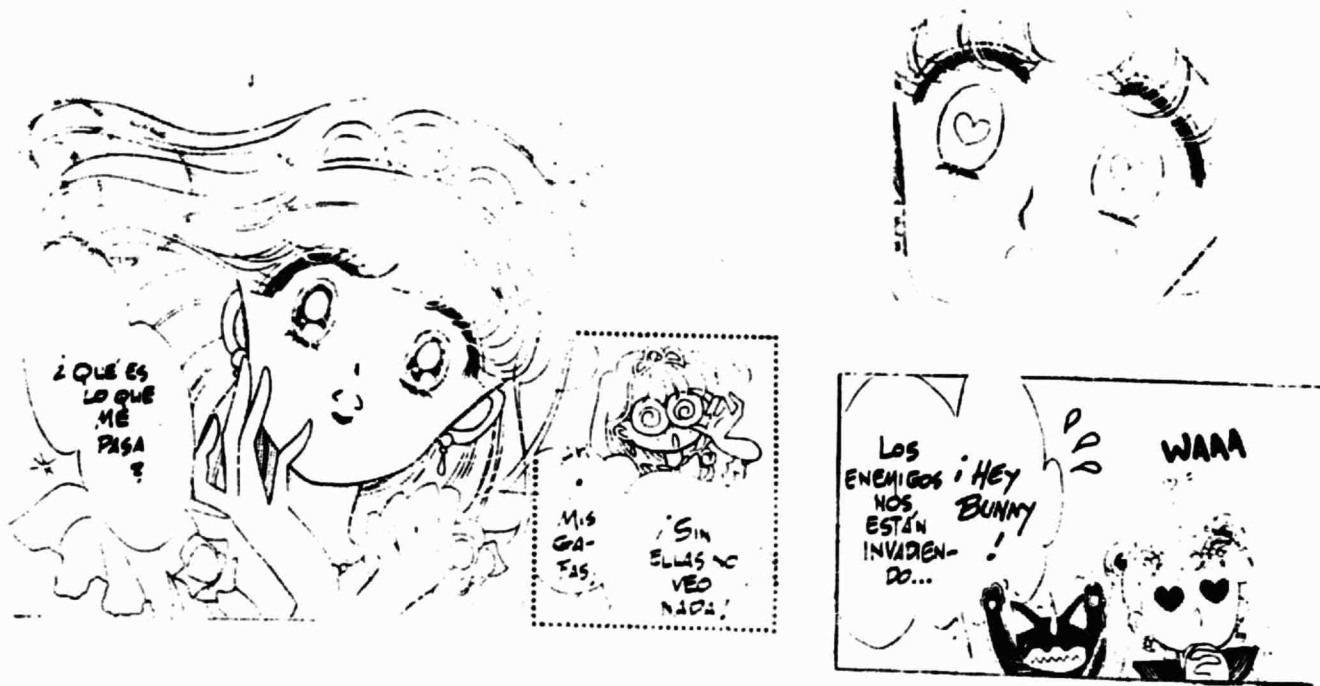
9 Bishōnen Anthony



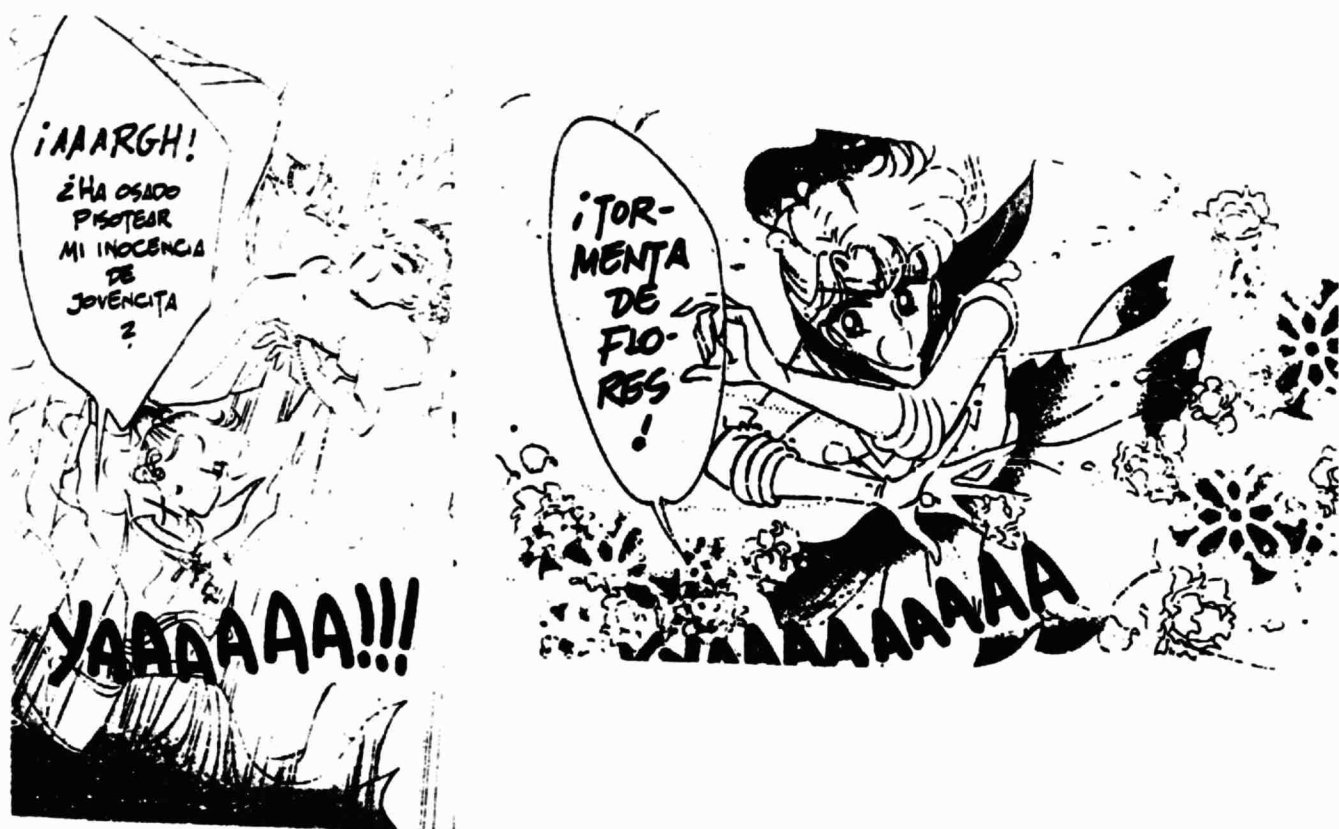
10 Bishōnen: Fuwako mask



11. Ojos en forma de corazón que indican amor. Ojos con lentes y sin lentes

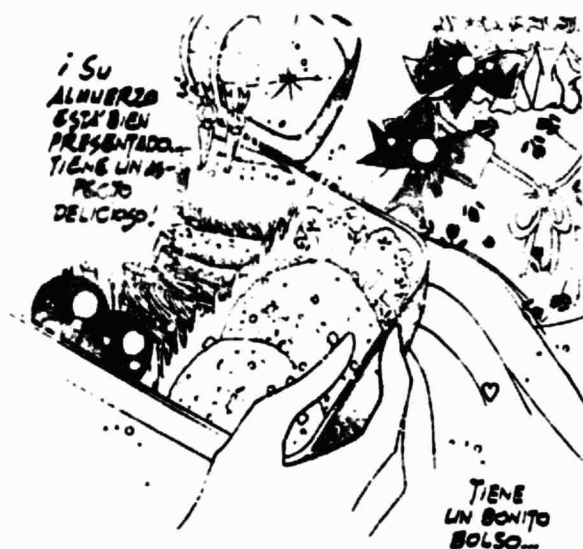


12. Incómodos





15 Escenarios Obento o lunch japonés



16 Los Virginius en el shōjo manga

