

**Universidad Academia de Humanismo Cristiano.
Escuela de Antropología.**

41

“EL manga/animé: una aproximación antropológica a través de la cibercultura”.

**TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADO EN
ANTROPOLOGÍA Y EL TÍTULO PROFESIONAL DE
ANTROPÓLOGO SOCIAL.**

**Profesor Guía: Rainer Hauser
Alumno: Fernando Vásquez G.**

INDICE.

Inicio	1
I.- Presentación.	5
- Medios de comunicación e ideología.	6
- Desarrollo de la antropología.	10
- Antropología y comunicación.	15
- Problema de investigación.	18
II.- Antecedentes: El lugar donde conocimos una hermosa historia, contada en colores, por un cíclope ciego.	25
- Medios de comunicación.	26
- El mundo de las imágenes y la comunicación.	33
III.- Antecedentes sobre Japón: Solamente quería comer cerezas cortadas por un manco, y ahora me veo rodeado de enanos ciegos.	36
- Una sociedad ordenada.	37
- La unidad racial.	41
- El camino de los cuatro anillos.	42
- Globalización.	44
IV.- Marco metodológico: La vía de iluminación del estudiante occidental antes de comenzar la travesía.	48
V.- Introducción: De como el cíclope ciego nos embarcó, en un viaje sin retorno, a los tempestuosos mares del ciberespacio.	52
- Un nuevo manto de muerte del Imperio.	53
- Descubriendo las oscuras tinieblas del Imperio.	56
	61
VI.- Marco teórico: El reglamento de a bordo, contado por uno de sus protagonistas.	65
VI.I. La imagen: ¿Estoy seguro que hay tierra a la vista?.	66
- Definición.	66
- Desarrollo histórico.	68
- Denotación y connotación.	72
- La imagen laberinto.	77
- Mirada e imagen	82
- Representación gráfica del espacio.	83
VI.II Cómic: Como leemos el diario de a bordo.	86
- Definición.	86

- Narrar con imágenes fijas.	88
- Imagen y cómic.	90
- La semiología del cómic.	91
- Economía e ideología.	94
VI.III. Cómic en Japón: Pero el diario está escrito en japonés.	99
- Antecedentes y definición.	99
- Géneros de manga.	105
- La censura.	108
- Del papel a la pantalla.	110
- Estereotipos en el manga.	113
VIII. Análisis de información: El mundo de sueños del país tecnocrático.	117
A.- Héroes y superhéroes: Si naufragamos quien nos rescatará.	118
- "Dragon Ball": la saga de las esferas.	118
- De rey mono a héroe sagrado.	120
- El marginal como héroe social: "La leyenda de Kamui".	122
B.- Género: S.O.S., seguro que las mujeres y los niños son primero.	125
- Un caso de confusión: "Ranma ½".	125
- Ambivalencia sexual y transformismo.	126
- Individualidad.	129
C.- Ciencia y tecnología: Tanta chatarra de qué nos sirve si apenas sé usar un martillo.	130
- La ciudad: pesadilla y policía.	131
- "Ghost in the shell"	133
- Historia.	133
- Memoria y conciencia para un fantasma.	134
IX.- Conclusiones: De cómo no seguir las indicaciones del cíclope ciego; o, cómo las hormigas cabalgan en un centauro.	137
- Hijos del Imperio.	138
- La ceguera de los videntes.	144
X.- Bibliografía: Lo que leímos y vimos antes de embarcarnos.	148
- Libros.	149
- Películas, vídeos, series animadas.	156
- Sitios web revisados.	156

XI.- Anexos: Aquello que vimos en la travesía y que nos sirvió Para construir una galería de arte.	159
- Occidente: En el país de los faraones y en la pintura española del siglo XIX.	160
- Occidente: El inicio, "Yellow kid".	165
- Japón: los precursores.	166
a) Kunisada: <i>Mugen no Kane Dan</i> .	167
b) Utamaro: <i>Mujer leyendo una carta..</i>	168
c) Kunisada: <i>Mañana nevada</i> .	169
d) Kanô Shôei: <i>Los 24 modelos de piedad filial</i> (detalle).	170
- Japón: manga.	171
a) Un superhéroe al rescate, Son Gohan, de "Dragon Ball Z".	
b) Fantasías eróticas: hentai.	
- Escena yaoi de la versión hentai de "Dragon Ball Z".	
- Goku y Milk, del hentai de "Dragon Ball Z".	
c) Las grandes máquinas.	
- Batalla de un "ángel" con un "eva", de "Neogénesis Evangelion".	
- Robotech: Macross.	
- Robotech: Masters.	
d) Las fuerzas del orden: "Dominion: tank police".	
e) Las técnicas del ninja: "La leyenda de kamui".	
f) Juventud.	
- Aida, Shinji y Suzuhara, de "Neogénesis Evangelion".	
- Ojos grandes, piernas largas y hermosos rostros: Misato (Neogénesis) y Urara Sakura (Sakura Mail).	

DEDICATORIA

*"De las tres partes de la Escena de la Primavera;
dos son tristeza,
y la otra no es más que viento y lluvia"*
(Yeh Ch'ing Ch'en. Poeta chino, dinastía Sung).

A mi padre, **Justino Vásquez**, detenido y desaparecido un 20 de noviembre de 1973. A pesar de los intentos de la "democracia" por volverlo a desaparecer.

A mi madre, **Tania González**, mujer y madre, de la cual me sorprende su espíritu de lucha y superación.

Con amor y cariño a: **Raquel... Nisha y... Paula.**

A la **TROIKA**. (ТРОИКА ШАНТА)

A: **Jesse, Sarah, Heidi, Pilar, Fernanda, Pily, Alex, Rainer, Wladimir, Mario, Pedro, Iván, Gonzalo, Paulina.**

El inicio.

Recuerdo, una época temprana de mi infancia sentado frente al televisor viendo distintos "dibujos animados", los cuales pasaron, subrepticamente, a formar parte de nuestra memoria histórica. Entonces vivíamos en una sociedad oprimida bajo la bota militar, que dio el espacio para el desarrollo de sistemas de comunicación masivos con el objetivo de crear necesidades y conciencia, que caminaran juntas tras la "unidad nacional", lejos del peligro que representaban los enemigos de Occidente y sus gobiernos socialistas y revolucionarios. Para lograr esto, la implantación de un modelo neoliberal de economía sirvió para encauzar las energías tras la búsqueda del desarrollo y del progreso, a costa de la deshumanización de la sociedad, en su afán de satisfacer necesidades que ya no son las básicas, sino que son el alimento del egoísmo y vanidad humana.

El modelo económico permitió la creación de entretenimientos específicas para públicos de todas las edades. La televisión hace su irrupción masiva como soporte unívoco de ellas. Las destinadas a niños consistían en programas donde el infante participaba en concursos, y lo otro eran unas pocas series animadas que se repetían año tras año. Esto motivaba el encierro, el aislamiento en uno mismo, no existiendo válvulas de escape para entretenerse o para desviar la atención de la dura e insoportable realidad. Durante una tarde del verano de 1987... enciendo el televisor y frente a mis ojos aparecen los personajes que serán mi compañía durante meses, y que nunca olvidaré, como nunca falté a una cita, de lunes a viernes durante cinco meses, una cita con "Robotech". Esto sería un agujero necesario para evadirse y olvidar al mundo, también era el tiempo de lucha y rebeldía contra una sociedad que se había militarizado, destruyendo los sueños, esperanzas y alegrías de generaciones de jóvenes y adultos.

Hoy Trece años después, viviendo en un país amnésico que niega su memoria histórica reciente, conversando con un grupo de amigos y compañeros de Universidad, sobre el período de los años '80, abordamos el tema de los "monos animados" y de la importancia antropológica que tuvieron en una generación de jóvenes golpeada por la dictadura militar durante 17 años. Era infaltable que no se hablara de "Robotech", no faltaron la preferencia de gustos por un personaje femenino, o quien confesó que se había enamorado de uno de los protagonistas ("es la única vez que me ha pasado, y te juro que llegaba a prender la tele para verlo"). Los personajes son inolvidables: Rick Hunter, Lisa, Minmei, Fokker, Max, Breetai, Dana, Música, Grant, Scott, Rook, Lancer, Zentraedi, Invid, y tantos otros. Eran personas con sentimientos, que lloraban y reían, tú compartías sus penas y alegrías, sus esperanzas y sueños. Ellos nos

llevaron a adquirir conocimientos de nuevas formas estéticas en el dibujo, en la ciencia ficción, en la visión de mundo para enfrentarnos a la realidad.

Esta fue la aproximación, que más recuerdo, al mundo de la animación japonesa de forma seria. Una etapa inolvidable en mucha gente, quienes evadieron la realidad por unos pocos minutos diarios. Desde entonces comenzó una atracción por ese tipo de "monos", que trato y tratamos como generación, de descubrir; ahora, tal vez, de una manera más seria, dentro de un trabajo antropológico, sobre la importancia o influencia que tuvieron esas series en nuestra formación como personas. Ese espacio que tuvimos para olvidar las penas, un lugar para encontrarnos, que nos dio vida y nos sirvió para enamorarnos. Y que fue el tema de investigación del presente trabajo de tesis

→ 1 OBJ

El fin.

Navegando por el ciberespacio, durante la búsqueda de información para la tesis, encuentro cientos de páginas web dedicadas a estos "monos japoneses" que fundamentaron la pregunta sobre su impacto socio-cultural. Fueron estas animaciones las que enseñaron nuevos códigos visuales, para lograr una nueva comunicación. Comunicación que en la actualidad, por el impacto de las nuevas tecnologías de información, desarrolladas a partir de la cibernética y la computación, accede a nuevos soportes para su difusión y para la memoria de la cultura humana.

A fines del siglo XX y comienzos del siglo XXI, nuevos soportes de memoria han aparecido. Estos privilegian la imagen por sobre el texto (caso del vídeo o la televisión); en otros, la imagen, el texto y la oralidad, comparten un mismo espacio (Internet). Esta última forma de soporte "habita" un mundo virtual, aparente, "que no existe", que nos vincula a distintas realidades, cientos de una vez al apretar una tecla.

En una sociedad que dice poseer un alto grado de desarrollo tecnológico, el ser humano reencuentra lo que abandonó hace milenios: las imágenes para comunicarse, las pinturas rupestres ahora reemplazadas por imágenes virtuales en la pantalla de un computador o televisor; y, el acceso a distintas realidades o mundos, ahora sin la guía de un shaman sino que haciendo un "click" en el mouse del computador.

Es el cierre de un círculo iniciado hace milenios con el desarrollo de la imagen y con la comunicación humana, es el acceso a nuevas formas de memoria y la participación en el poder económico-político. Es la

profundización del abismo que separa a los ricos de los pobres: la brecha digital deja a más gente y países en el camino que el proceso de acumulación originaria y el desarrollo industrial, ya que es una nueva etapa de dominación que depende de la posesión y desarrollo de tecnologías.

[PRESENTACIÓN: 7¹⁵ Donde presentamos a enanos miopes cargando una extraña embarcación. ”

"En la actualidad, con el proceso de apertura de fronteras culturales del país mediante las nuevas tecnologías de la información, para que el Estado mantenga su soberanía ideológica debe elevar la actividad cultural, la identidad nacional y sus instrumentos de difusión colectiva, tales como los medios de comunicación social, al rango de campos estratégicos".

(Javier Esteinou, 1993. Citado por Philip Schlesinger y Nancy Morris, en Comunicación e identidad en América latina: las fronteras culturales.)

I.- Medios de comunicación e ideología.

1) [La antropología nació, como ciencia, comprometida a los intereses dominantes del imperio¹ (países industrializados cuyo referente, políticos,

¹ A fines del siglo XIX y comienzos del XX, aumenta el potencial competitivo industrial en diversos países europeos y no europeos con industrias que necesitaban una fuerte inversión de capital, desarrollando mercados bancarios y financieros. El nuevo desarrollo industrial provocó un aumento de la población urbana a la cual alimentar, es así como diversas regiones de economía de subsistencia son incorporadas a un mercado mundial, implicando una división internacional del trabajo.

Entre los teóricos del imperialismo se encuentran:

1.- John Atkinson Hobson: quien, en 1912, señala que el patriotismo, la filantropía y el espíritu de aventura son motivados por los intereses financieros capitalistas para el avance del imperialismo. Siendo los intereses económicos los más importantes debido a la presión de un capital que no tiene inversión en el mercado interno por la mala distribución del ingreso y a la existencia de monopolios; estos dos elementos originan la necesidad de buscar mercados externos para vender e invertir. Para Hobson la eliminación del imperialismo pasaba por reformas sociales pero manteniendo el sistema capitalista, es decir, restringir las ganancias de los grupos ligados al imperialismo y una distribución equitativa del ingreso.

2.- Joseph Alois Schumpeter (1919), para quien en la raíz hay una persistencia a la guerra y conquista, lo cual es innato en el hombre y que era manejado por intereses de los grupos dominantes de cada sociedad. El capitalismo tenía una naturaleza pacífica, pero en su interior nacen grupos agresivos que buscan conquistas extranjeras, forman monopolios con bancos y grupos sociales, y van en busca de ganancias, cada vez, más altas. Creía que el imperialismo iba a desaparecer de la historia conforme a la maduración de la sociedad capitalista.

3.- V. I. Lenin (1916). El imperialismo esta, íntimamente, integrado a la estructura y funcionamiento de un capitalismo avanzado. A fines del siglo XIX, se reemplazó al capitalismo competitivo por el capitalismo monopolista, siendo esta una etapa donde el capital financiero, en alianza a las grandes empresas industriales y bancarias, domina la vida económica y política de la sociedad. Estos gigantes son capaces de dominar grandes sectores de la economía nacional e internacional.

Lenin también consideró las exportaciones de capital, con lo cual nacía el deseo de obtener el control exclusivo sobre fuentes de materias primas para dominar los mercados extranjeros. Con esto el mundo se divide entre los grupos de intereses monopolistas, con la consecuente rivalidad que se extiende a los mercados de las naciones imperialistas, a los países de capitalismo menos avanzado y a las colonias. El fin del imperialismo pasas por un derrumbe revolucionario del capitalismo, y su sustitución por el socialismo.

La decadencia del colonialismo, post Segunda Guerra Mundial, estimuló la aparición de formas, más sutiles de dominación; a esto se le conoce como "neocolonialismo". Esta es la existencia de una intromisión extranjera, sobre una nación nominalmente independiente, en asuntos económicos o de política económica, lo cual afecta la política general y los asuntos militares. Además neocolonialismo es usado para sugerir el predominio cultural de la cultura y valores de los antiguos países coloniales.

Los Estados Unidos, a partir de 1945, se imponen como la nación más poderosa, tanto en lo económico como en lo militar, en los países no comunistas. Iniciaron la tarea de reorganizar y dirigir esta parte del mundo, para así enfrentar la amenaza soviética-comunista; para esto debían mantener los marcos tradicionales de inversión y comercio, y prevenir las revoluciones sociales que pudieran perjudicar los intereses económicos norteamericanos o de sus aliados. Se construyeron bases militares alrededor del mundo, se elaboraron créditos y subsidios para

no menos importante: mantener los intereses de los grupos dominantes cuando se ejerce el control de los ratos de ocio de los grupos dominados.

Esto significa el uso, de no solo el poder armado para la represión y control de la sociedad, sino la utilización de los llamados "Aparatos Ideológicos de Estado". Aquí encontramos, entre otros, los de información (televisión, revistas, etc.); y, los culturales (literatura, artes, etc.). Para que estos aparatos funcionen como ideológicos necesitan de la unificación, dentro y bajo la clase dominante, de una ideología que los cohesione⁵.

C x S' no ponen noticias en en S' por en los monos?

La ideología es un conjunto de representaciones, utilizadas para imponer estructuras a los hombres. "*Son objetos culturales percibidos, aceptados, soportados, que actúan funcionalmente sobre los hombres... Estos hombres viven su ideología... como un objeto de su mundo mismo*"⁶. Esto se manifiesta en el arte, en el derecho, en la economía, en la vida individual y colectiva de las personas; su problema es conservar la unidad de todo el conglomerado social, pero este se ve cimentado por esa ideología dominante⁷. Conformando una opinión, basada en los intereses de la clase dominante, que ayuda a mantener el orden social.

El contenido latente de los mensajes, donde el medio de comunicación es el soporte de mensajes implícitos y estructurados, es expresar el sistema valórico de una clase social determinada; sistema que defiende los intereses de dicha clase y da origen a comportamientos prescritos frente a un problema social. "*Barthes habla de las connotaciones del lenguaje; lenguaje secundario por oposición a las denotaciones o lenguaje primario.*"

⁴ Desechables en el sentido que son productos de "ver y tirar", pero que su trasfondo económico, político y social son equivalentes a las de cualquier objeto nacido de una industria productora de bienes y servicios.

⁵ Luis Althusser. *Aparatos Ideológicos de Estado*.

⁶ Luis Althusser. *La revolución teórica de Marx*. Citado por Armand Mattelart, en "Los medios de comunicación de masas", pág. 28.

⁷ Gramsci. *Ouvers choises*. Citado por Armand Mattelart, *Ibid*, pág. 28.

Greimas prefiere la expresión "nivel mítico"⁸. El análisis ideológico de los medios de comunicación va tras del "sistema de significados segundos",⁸ este mismo análisis es aplicable a la imagen, al ser denotada y connotada. En el análisis se deben identificar las estructuras que cohesionan el mensaje y, como interpretan los fenómenos sociales.

[Una lectura de la ideología busca la decodificación, el sentido de los mensajes y de las imágenes. Con esto se "revela el filigrama de una sociedad aprehendida en su totalidad, así como la inmanencia de los intereses que dicha sociedad protege"⁹.]

Las producciones visuales que se analizaran vienen de un país desarrollado no occidental¹⁰ perteneciente al bloque de países dominantes. Con esto refleja una visión de mundo correspondiente a esa realidad económica, mezclada con tradiciones y valores de un milenario acervo cultural, casi desconocido para nuestros países tercermundistas; la visión de mundo pretende ser universal por lo que busca su validez en la aceptación demostrada por el consumo de revistas, vídeos, películas y mercadería variada, que además de entretener marca una estructura ideológica-política para pensar y actuar. No hay que olvidar que las ideas de "las clases dominantes son ideas dominantes de cada época"¹¹, lo

⁸ Armand Mattelart. *Ibid*, pág., 23.

⁹ *Ibid*, pág. 24.

¹⁰ En el sentido que geográficamente no se ubica en Europa o Norteamérica, pero sí forma parte del núcleo económico del llamado primer mundo. Samuel Huntington en *El enfrentamiento de las civilizaciones*, texto donde llama a defender la democracia burguesa occidental frente a la amenaza de los fundamentalistas islámicos y de los pueblos orientales; define al Japón como una civilización aparte de Asia y de Occidente, que se modernizó pero no se occidentalizó, lo que constituye una preocupación para Norteamérica y Europa, agregando que es el único país que desafía a Occidente en lo económico.

Para S.N. Eisensdadt, Japón fue definido como un cuerpo autónomo igual a Occidente; cuando se fue separando del resto de Asia se dijo que su historia era distinta y única "a menudo retratando a Japón como país portador de los valores prístinos que otras civilizaciones -Occidente o China- reclaman como propios". S.N. Eisensdadt, *La experiencia histórica de Japón: la paradoja de la modernidad no axial*. Pág. 4.

¹¹ Karl Marx, Federico Engels. *La ideología alemana*. Pág. 50.

mismo sucede con la producción material, espiritual y la nacida de la industria cultural de entretenimiento masivo. Objetos desarrollados para ser concebidos como los únicos válidos para el mundo.

II.- Desarrollo de la Antropología.

Desde la segunda mitad del siglo XIX, con la influencia de las ideas evolucionistas de Darwin, Tylor y Morgan desarrollan una antropología científica cuya idea es la del paso de los pueblos por estadios que van del "salvajismo" a la "civilización" (países del Occidente europeo y Estados Unidos); los que se han quedado atrás en este camino deben ser ayudados por Occidente. Junto a esta antropología nace una antropología aplicada, encargada de la intervención directa entre los pueblos no occidentales¹². Lo que Occidente no vio fue que una cultura es *"resultado de la relación establecida entre el grupo humano en evolución y el medio externo en que se debe vivir"*¹³.

En Estados Unidos, con Franz Boas y el relativismo cultural, se da inicio a una nueva etapa del desarrollo antropológico. Sin embargo, todavía persiste la idea de la superioridad occidental: la asimilación de los grupos indígenas ya no viene del exterior, debe nacer del interior de los grupos dominados.

Una tercera etapa aparece con el funcionalismo británico, la antropología que quiere ser científica debe ponerse al servicio de los administradores coloniales, para alcanzar con éxito el cambio de las sociedades otras, esta antropología *"se consagrará de manera exclusiva a los problemas de*

¹² Roger Bastide. *Antropología Aplicada*.

¹³ David Kaplan, Robert Manners. *Antropología: viejos temas y nuevas orientaciones*.

las funciones, explicación de las instituciones sociales de hoy por las necesidades de quienes las han creado"¹⁴.

Después de la segunda guerra mundial, Estados Unidos surge como una de las potencias del mundo, con el deber de extender su influencia por el mundo. En este mundo de postguerra, los países subdesarrollados y ex colonias europeas, requieren de capital y expertos, en distintas áreas científicas, para ser integrados al mundo occidental, sin provocar tensiones que pudieran iniciar conflictos. Con la intervención norteamericana en Vietnam, se plantearon dudas respecto al papel de la antropología dentro del contexto del imperialismo y del neocolonialismo. La antropología debía tomar un camino nuevo que la ^{lle}va a superar las contradicciones, dentro de un proceso revolucionario, de la sociedad para la búsqueda de un mundo mejor. Esta disciplina debe estar comprometida con el quehacer social que la conduzca al abandono de posiciones etnocéntricas y conservadoras, que impiden mirar con claridad hacia el futuro.

A principios de la década de los '90, se produce la caída y desmembramiento de la Unión Soviética. Con esto terminaban todas las alternativas a la Occidentalización, planteando radicales transformaciones en las relaciones entre sociedades y al interior de las mismas, dando a la antropología nuevos desafíos y nuevas posibilidades de desarrollo. En este período, post caída de los socialismos reales, es el auge de Asia el hecho más importante, con la aparición de las "nuevas modernidades" o "modernidades alternativas": China y Japón, tal vez, como las únicas alternativas a Occidente¹⁵.

Con el tiempo la antropología ha sufrido una serie de rupturas, cambios de paradigmas, que se han ido centrando, principalmente en tres, el

¹⁴ Kaplan y Manners. *Op. Cit.* Pág. 25.

¹⁵ Don Robotham. *El postcolonialismo: el desafío de las nuevas modernidades.* Págs. 1 y ss.

evolucionismo, el funcionalismo y el estructuralismo. Estos quiebres son representativos de la relación de Occidente con el resto del mundo. Cada una de estas teorías corresponde a fases distintas del proceso de colonialismo europeo:

1.- evolucionismo: fase de "expansión" que, se prolongó hasta la primera guerra mundial (1914 – 1918). Parte de las teorías de Tylor y Morgan; su énfasis se encontraba en las etapas del progreso humano, donde Occidente se hallaba en la cima de este desarrollo por lo que era legítimo ocupar y dominar a los pueblos más atrasados.

2.- funcionalismo: concentrada en el período de entreguerras (1918-1939), cuando el mundo colonial se encuentra consolidado e integrado al mercado mundial por medio de las metrópolis. En esta época se debe conservar la estabilidad interna de las colonias para una mejor explotación económica.

3.- estructuralismo: después de la segunda guerra mundial, el mundo colonial entra en crisis, lo cual provocó su desintegración. Con esto la antropología se quedó sin los territorios donde había realizado sus prácticas y teorías. Para dar respuesta a esta crisis, se han formado dos grupos:

- Los que niegan o minimizan el objeto tradicional de la antropología: los que creen que es una disciplina separada de otras ciencias; fin de la antropología por no tener un objeto distintivo de estudio o método especial, que haga, intelectualmente, necesaria su existencia; ampliación del campo antropológico a los problemas del pensamiento y comportamiento humano.
- Los que aceptan al objeto y la relación de la antropología con el colonialismo. Hacer de esta disciplina algo radical y comprometida con

los intereses del tercer mundo y de las minorías étnicas; recatar información de las culturas en vías de extinción; contribuir a la producción de conocimiento científico.

Para Don Robotham¹⁶, entre los años 1987 y 1991, con el derrumbe de la "cortina de hierro", Occidente no posee rivales para imponerse en el mundo. Esto no significa que distintas formas de conocimiento fuesen ignoradas, algunas fueron acogidas como el jardín de las delicias de los alienados que buscaban refugio huyendo de la "jaula de hierro" del mundo racionalista, pero estas ideas eran ubicadas siempre al margen del poder de Occidente. Es en esta época que se inicia una etapa denominada "post colonial", la cual ha planteado una serie de problemas a una antropología cuyos métodos y teorías pertenecen a un mundo colonial y racionalismo que ha dominado a la disciplina desde sus inicios.

Los rasgos de la antropología post colonial no es ampliar una racionalidad revolucionaria al mundo menos desarrollado sino, más bien, un rechazo total de un proyecto racionalista. También se considera al colonialismo y al anticolonialismo como dogmas del poder, enajenantes y falsos, concebidos por las élites para engañar a los incautos.

2/ El grueso de la obra se divide en:

1.- Los que critican el texto antropológico (la monografía), por ser "construido", una selección del amplio espectro de experiencias de terreno, que impone los rasgos estilísticos y teóricos de Occidente. Para evitar esto, se propone una escritura "dialógica" y "polifónica", es decir, que existan diversas perspectivas con una sola trama.

¹⁶ *Ibid.*

2.- A quienes les preocupa la *"la represión de la cultura de los nativos por las actividades del antropólogo y por el conjunto de Occidente"*¹⁷. Esta represión no se encuentra en el plano de la política o de la economía, sino en el epistemológico, para esto piden abandonar el racionalismo, a abandonar la pretensión de representar por una cultura a miembros de otra cultura.

3.- Los que plantean el problema en la política y en la economía. Como el sentimiento de una falta de alternativa al capitalismo y a Occidente; y, los que proponen un revisionismo histórico para crear nuevos cuerpos de conocimiento.

Actualmente la preocupación de las relaciones que el ser humano ha ido desarrollando con la tecnología, en especial, con la informática y la genética; y, sin dejar de lado la unión de ambas disciplinas en el cuerpo del hombre. Debiera agregarse como campo de estudio el creado por la computación y el mundo de Internet, que están facilitando el paso de la era de Guttemberg, del texto escrito o impreso en papel, a una nueva era donde el soporte del texto es electrónico o digital; con esto las relaciones del ser humano con la sociedad se ven modificadas, haciendo más sutiles las redes de dominación dentro de un mundo "abierto y democrático" que es como se presenta Internet. Esta sociedad presentará estilos de vida, formas y contenidos diferentes a las sociedades industriales y preindustriales¹⁸.

¹⁷ *Ibid*, Pág. 10

¹⁸ Noam Chomsky, Heinz Dieterich Steffan. *La sociedad global*.

III.- Antropología y comunicación.

El término "comunicación" proviene del latín "*communicare*" y "*communis*": participar en común, poner en relación. Durante siglos el uso de este concepto es cercano a los de "comulgar" y "comuni  n", donde participan dos o m  s personas, lo cual lo lleva a acercarse a "transmitir". La palabra pasa del "*objeto del que participa en com  n al medio para proceder a esa participaci  n*"¹⁹. Con el desarrollo de los medios de transporte, el t  rmino pasa a denominar a los caminos, trenes, canales, prensa, cine, radio, TV, etc., hasta llegar a definir "*toda relaci  n din  mica que interviene en un funcionamiento*"²⁰.

En los a  os '50, con la aparici  n de la teor  a de la "cibern  tica"²¹, ciencia donde se estudia el control y la comunicaci  n, interviniendo la idea de la retroalimentaci  n²². Con esta idea el proceso lineal pasa de moda, ya que todo efecto retroact  a sobre su causa, concibi  ndose el proceso de manera circular.

Junto a la idea de cibern  tica se introduce la noci  n de "sistema", un complejo de elementos que interact  an de forma no aleatoria. Estos dos conceptos influir  n en la definici  n de comunicaci  n que se acerca a la idea de retroalimentaci  n.

En 1949, Claude Shannon, un antiguo alumno de Wiener, elabora una teor  a de la comunicaci  n donde participan: una fuente de informaci  n, un emisor, un canal, un receptor y un destino. Este modelo comienza a predominar en la teor  a de la comunicaci  n, y en otras ciencias sociales,

¹⁹ Yves Winkin "El tel  grafo y la orquesta". En: *La nueva comunicaci  n*. p  g. 13.

²⁰ *Ibidem*.

²¹ Cibern  tica, del griego "Kybernetes": piloto o tim  n. Teor  a desarrollada por Norbert Wiener en 1948.

²² Retroalimentaci  n: Proceso circular sobre las acciones en curso que nutren al sistema, para alcanzar el objetivo.

tales como sociología, sicología y lingüística. Por ejemplo Jakobson, propone un modelo de comunicación similar al de Shannon: emisor, contexto, mensaje, contacto, código y destinatario.

En esta misma época un grupo de investigadores norteamericanos, comienzan sus estudios sobre comunicación.

Este grupo es conformado por: Gregory Bateson y un equipo de siquiátras quienes quieren formular una teoría general de la comunicación, basado en estudios con animales, conversaciones de un ventrílocuo con su muñeco o el comportamiento de un esquizofrénico. Ray Birdwhistell y Edward Hall, dos antropólogos, que extienden el dominio de la comunicación a la gestualidad (kinésica) y al espacio interpersonal (proxémica). Erving Goffman, quien trabaja los espacios de marginación social (asilos, etc.) para revelar el tejido social. Posteriormente se unen Don Jackson, Paul Watzlawick y Stuart Sigman. Todos ellos dan origen a una "universidad invisible", por su carácter personal e intelectual, sus miembros poco se ven pero cada quien sabe en lo qué trabajan los demás.

Uno de los consensos de esta "universidad" es que la teoría de Shannon fue concebida por y para ingenieros, por lo que hay que alejarse de ella:

[la comunicación debe estudiarse en el campo de las ciencias sociales.]

Investigar la comunicación debe empezar con la siguiente pregunta:

*¿Cuáles son, entre los millares de comportamientos corporalmente posibles, los que retiene la cultura para constituir conjuntos significativos?*²³, con esto se da a entender la existencia de "reglas inconscientes", personales y culturales, que permiten la comunicación.

Todo apunta a un análisis de contexto en oposición a un análisis de contenido propuesto por Shannon; la comunicación integra "lo verbal" y lo

²³ Winkin. *Op. Cit.* Pág. 21.

“no verbal”: palabras, comportamientos, gestos, miradas, mímicas, espacio interpersonal. Con todo esto existe un sentido de significación que cada grupo humano crea. *“Los pueblos de cultura diferentes viven en mundos sensoriales diferentes... No solo estructuran el espacio de una manera diferente, sino que lo experimentan de distinto modo porque su sensorium está ‘programado’ de un modo diferente”*²⁴.

El comportamiento del ser humano está basado en hablar, escuchar, comunicar palabras, utilización de sus sentidos para ver y captar formas concretas, y comunicarse por medio de la percepción de imágenes visuales. Todo aquello que tiene que ver con aprendizaje cultural hace resaltar, como principal elemento, a la comunicación.

En sus trabajos, Levi-Strauss considera las reglas del parentesco y los intercambios económicos como parte de un fenómeno de comunicación, donde se relaciona a la antropología, la economía y la lingüística como disciplinas que darán origen a una “ciencia de la comunicación”. Roman Jakobson toma las indicaciones de Levi-Strauss, las junta con las primeras declaraciones de Sapir sobre comunicación, y propone el estudio de la comunicación en tres círculos: lingüística (para los mensajes verbales), semiótica (estudio de todas las clases de mensajes) y una ciencia integrada por la antropología, la sociología y la economía.

Umberto Eco, en la década de los '70, propone una definición de semiótica como una teoría general de la cultura; donde cultura es un *“fenómeno de comunicación fundado en sistemas de significación”*²⁵. Los fenómenos culturales son vistos como sistemas de mensajes o signos, que se encuentran insertos en una red de interacciones sociales.

²⁴ Edward Hall. *Proxémica*. En: *La nueva comunicación*. Pág. 202.

²⁵ Umberto Eco. Citado por Witkin *Ibid*. Pág. 110..

La comunicación se ha convertido en "la realización (performance) de las estructuras culturales"²⁶, en esto hay que centrar las investigaciones. Para lo cual es importante el trabajo en terreno y el trabajo clínico, donde los materiales son abordados de distintas maneras por los investigadores: una frase, un gesto, un silencio, es más importante que una proposición de pizarra; entonces, habrá que elaborar una "ciencia social de lo observado".

} falta
desarrollar

IV.- Problema de investigación.

Por siempre el hombre ha utilizado imágenes para validar un sistema político, social económico y cultural. Actualmente el poder ideológico de la imagen es usado por la industria visual anglosajona (estadounidense) y japonesa.

En la década de los '90, la imagen japonesa, presente en el cómic y en las películas animadas, se ha convertido en un fenómeno de ventas en librerías y de audiencia televisiva. Esto es un proceso que nace, en Chile, en los años '80, cuando la televisión abierta, los festivales de cortometrajes, o los encuentros de dibujos animados, comienzan a presentar series animadas provenientes desde Japón. Aunque en Chile la exhibición de animaciones de ese país data de los '70, cuando se presentan series como "*Kimba*", "*Centella*", "*Heidi*", "*Marco*" o "*Mazinger Z*", es a partir de 1987 con la presentación de "*Robotech*" ("*Macross*" en el original japonés) y, que recibe un espaldarazo con la presentación de "*Akira*" (1990) y "*Dragon Ball*" y sus secuelas ("*Z*" y "*GT*", a partir de 1997), es cuando comienza el boom en Chile. La televisión fue el principal motor

del auge de esta forma de comunicación, para luego, muy recientemente, dar paso al uso de Internet para una mayor difusión.

Todas las imágenes, presentadas por estas y otras series japonesas, son parte de una construcción expresada con significantes orientales, (que deben de ser contextualizados y reinterpretados por los consumidores occidentales, de acuerdo a vagas referencias sobre el país que las origina. Esto forma parte de una producción industrial destinada a la cultura de masas, regulado por una ideología de Estado cuya función es mantener un orden social además de perpetuar la dominación de una clase determinada y la reproducción de un sistema mundial que se nos ha presentado como el único posible y existente.

Con la revolución tecnológica y de información, el vertiginoso desarrollo de las comunicaciones, ha llevado al hombre ~~ha~~ utilizar, cada vez más, las imágenes para relacionarse. Es el cierre de un círculo que nació en las pinturas rupestres, luego le sucedió la palabra escrita, para terminar con imágenes en la pantalla de un computador. Esta última etapa es llamada "videósfera", donde el hombre se encuentra rodeado de imágenes.

2
* frente
pa m
tesis

Para superar los siglos de texto escrito, una forma de comunicación basada en la imagen y en la escritura, va de a poco imponiéndose, con el apoyo de la industria cultural de masas, que la usa para imponer valores, ideas a una población que busca distracción.

El problema de investigación es: "El manga/animé: una aproximación antropológica al fenómeno de la cibercultura".

- Manga/animé: cómic y animación de origen japonés. Este es un instrumento comunicativo escripto-icónico-visual, basado en la imagen

antes que la palabra escrita, por lo que su masificación es importante para crear repertorios simbólicos utilizables para la superación de la Galaxia Gutenberg. La elección del país de origen, de estas producciones, se debe al auge del Extremo Oriente en la década de los '90.

- Aproximación antropológica: porque en el tema de la comunicación y, en especial, del entorno visual del hombre, los referentes teóricos corresponden a la década de los '90, por lo que la antropología aún no se ha dedicado a conceptualizarlos.
- Cibercultura: con el desarrollo de las revoluciones tecnológicas e informativas, con el auge explosivo de Internet, con un mundo globalizado, el ser humano debe relacionarse con la máquina (computador), lo cual modifica las relaciones hombre/naturaleza, creando un nuevo entorno llamado "cibercultura", donde el manejo y rapidez de la información es crucial.

Falta dx al px Es 1 definic de algunos conceptos.

La siguiente tesis busca dos objetivos generales:

1.- Definir el papel de la industria cultural de la imagen en la globalización por medio de la televisión y del cómic. La industria cultural es el medio por el cual se ha popularizado una serie de elementos valóricos de una cultura determinada en el mundo; este tipo de industrias pertenecen, o son controladas, en su mayoría por los países industrializados y, representan un instrumento de dominio mundial.

2.- La imagen del cómic en el poblamiento y desarrollo de la videósfera. Establecer como el cómic es un medio de comunicación, basado en la imagen, que ha facilitado la superación del texto escrito por una era donde prevalece lo visual.

Objetivos específicos:

- Definir el papel de la industria cultural en el desarrollo y masificación del cómic.
- Ver el papel del cómic, en el proceso de aprendizaje de aquellos elementos que permitan adquirir un nuevo código de comunicación basado en imágenes.
- Dar a conocer las implicaciones político-económicas del auge de los medios de comunicación.
- Definir los efectos socio-culturales producidos por la revolución tecnológica de fines del siglo XX.

Las hipótesis son:

1.- El cómic se orienta a entretener y a distraer; pero por necesidades sociales es derivado a la educación. Para esto utiliza la identificación de un personaje con una ideología determinada, para definir actitudes y valores.

2.- El cómic es un producto histórico nacido y diseñado para ejercer un dominio sutil, invisible, un adelantado de las nuevas formas de control y subordinación, que surgirán con las nuevas revoluciones tecnológicas e informáticas en el campo de los medios de comunicación masivos, en el campo de la política y del control social.

y dónde queda japon en esta dominancia Kista
El universo y muestra de investigación, se encuentra en películas y cómics que se hicieron conocidas en la década de los '90, para así poder trabajar con artículos, reportajes y noticias actuales y más fáciles de encontrar. Esto hubiera sido difícil, si se hubiera escogido series y revistas más antiguas.

Existe amplia gama de géneros y temas, lo que haría muy largo y casi interminable la tesis. Por lo cual los tres temas elegidos representan, a mi entender, puntos claves que atraviesan a todos, o la mayoría, de la producción del cómic japonés. Estos corresponden a:

1.- Héroes y superhéroes: se comenzará con una introducción sobre el héroe del mito clásico y el héroe del cómic; luego se procederá al análisis de la saga "*Dragon Ball*", de Akira Toriyama, una de las producciones de mayor éxito en todos los países donde se ha exhibido. Esta producción, adaptación de una antigua leyenda oriental, presenta al típico héroe que lucha por el bien.

Aquí también se tocará lo concerniente al ser marginal como héroe popular y social. Para esto se tomará la producción "*Kamu*", de Sanpei Shirato, que trata de un *ninja* renegado que lucha contra las rígidas estructuras sociales del Japón de los siglos XVI-XVII.

2.- Género: se comenzará con una introducción sobre la visión japonesa, para luego pasar al análisis tomando para ello la creación de Rumiko Takahashi "*Ranma ½*", la cual presenta y pone de manifiesto la ambivalencia sexual.

3.- Ciencia y tecnología: relación hombre/máquina, el mundo devastado y la megápolis. Con la película "*Ghost in the shell*" de Masamune Shirow, analizaré la conjunción del ciborg y la memoria. Esta película, desde su aparición, ha sido un éxito, por lo que se considera uno de los máximos exponentes y un clásico de la animación japonesa.

En lo concerniente al mundo devastado y la gran ciudad, tenemos las producciones "*Pesadilla*" de Takashi Nakamura, "*Akira*" de Katsuhiro Otomo, y "*Dominion: Tank Police*" de Masamune Shirow.

Justificación.

En la actualidad, la antropología debe estudiar los procesos que afectan la política tradicional, con lo que se requieren de nuevos conceptos y métodos.

Durante mucho tiempo se favoreció el estudio de las sociedades "exóticas", lo cual levantó una muralla entre dos universos: aparecían dos métodos, uno para estudiar las sociedades "otras", y el segundo para aplicarlo al mundo occidental, con esto los antropólogos limitaban su campo de acción.

A partir de los años '70, se realizan abundantes investigaciones que perfilan la necesidad de estudiar a las sociedades occidentales desarrolladas. En un principio el interés se centra en las periferias: sociedades rurales, tradicionales, o las minorías urbanas, como si se quisiera mantener la distancia con el objeto. Sin embargo, con los cambios políticos y tecnológicos de la última década del siglo XX, hay una desestructuración y recomposición de formas históricas que parecían insuperables.

El estudio de las consecuencias de estos sucesos le corresponde a la antropología, teniendo en cuenta la rapidez e intensificación de las relaciones entre los diversos puntos del mundo; la globalización, el fortalecimiento de las interdependencias económicas, es uno de los hechos más relevantes de fin de siglo. Ahora habitamos en un planeta "más pequeño" donde lo "exótico" es "normal" gracias a la rapidez de la información y de las imágenes, quitando el sentido mítico que cubría a estas sociedades. Actualmente se impone un reino de la comunicación y

globalización de las relaciones interculturales, alterando los espacios políticos y de poder.

En este nuevo escenario, la antropología no debe renegar su tradición de estudiar sociedades no occidentales, sino debe ensanchar su campo de investigación a los problemas contemporáneos, como por ejemplo: la situación político-social de Europa del Este, el auge del Este de Asia (China y Japón), los esfuerzos de Estados Unidos para mantener su posición de superpotencia, las revolución tecnológica e informativa, y la globalización económica y comunicativa; estos son procesos desafiantes al mundo de las ciencias sociales y a la idea de: "modernización = occidentalización".

Ampliación del objeto de est.
de la ant.

**ANTECEDENTES: El lugar donde conocimos una hermosa historia,
contada en colores, por un cíclope ciego.**

*"La verdad no se aparta de la naturaleza humana.
Si lo que se considera Verdad se aparta de la naturaleza humana,
No debe considerarse que es la Verdad".
(Confucio. Citado por Lin Yutang en *Mi patria, mi pueblo*.)*

I.- Medios de comunicación.

Uno de los temas importantes, de esta investigación, son los medios de comunicación. Para lo cual, este capítulo se dedica a una breve descripción de los estudios sobre comunicación, en el mundo y en Chile; y, la importancia política de las comunicaciones. La segunda parte tiene que ver, con el uso de las imágenes para comunicarse en una era denominada "de lo visual".

Los medios de comunicación halagan al público dándole lo que quieren ver, leer o escuchar, por lo que son calificados de "distracción popular" antes que "intelectual". A pesar de la influencia de la comunicación masiva en la sociedad actual, generalmente, la antropología rehuye su estudio²⁷, a pesar de que estos medios escenifican mitos colectivos, historias y experiencias de una sociedad que se representa a sí misma.

El conocimiento es una forma de poder, la comunicación es un instrumento del poder. Este poder se legitima por los sacerdotes de la ciencia, al servicio de los intereses de los grupos dominantes del imperio. El tratar de destruir, abollar o denunciar esos engaños nos lleva a ocupar las mismas formas de poder con las cuales nos dominan; tal vez, esto lleva a enloquecernos o aceptar, a regañadientes y desconfiados, los elementos que los centros de poder de la sociedad nos entrega. En este mundo globalizado, telecomunicado, el andamiaje ideológico, es sustentado y reproducido por la economía y las normativas jurídicas, utilizando, para ello, a los medios de comunicación masivos.

²⁷ Durante la segunda guerra mundial se realizaron, en Estados Unidos, distintos estudios sobre culturas que no podían realizarse en terreno. Para llevar a cabo estos estudios, se analizaron diarios, películas, novelas, desde un punto de vista de una "sicología dinámica". Actualmente se han agregado investigaciones sobre los productores y como se relacionan con las entidades dominantes en lo político, religioso y económico. Sara Dickey, *La antropología y sus contribuciones al estudio de los medios de comunicación*.

Los primeros estudios sobre comunicación de masas se realizaron en Estados Unidos, dando origen a las diferentes teorías sobre el modo como actúa el mensaje sobre el individuo.

Sara Dickey²⁸ hace un historial sobre las distintas corrientes que se dedican al análisis de los medios de comunicación. Para ella, durante años, partieron del supuesto de que el "significado" se encontraba en el texto (escrito, oral o auditivo), y que era absorbido sin problemas por el consumidor (telespectador, lector, o escucha); por lo cual el mensaje era igual para todos los que tenían acceso a él. Así, para la escuela de Frankfurt, la cultura y comunicación de masas, fue el instrumento capitalista para la creación de falsas aspiraciones. Los psicoanalistas, los deconstructivistas, analizan el texto de acuerdo al mensaje interno del significado; y, los analistas de las repercusiones, se dedicaron al impacto sobre comportamientos y actitudes del consumidor. En los años '70, en el Centro de Estudios de la Universidad de Birmingham, se realizó una investigación tomando en cuenta el potencial que las subculturas juveniles le otorgan a la música, moda, etcétera, para "negociar" con la sociedad mayor. A partir de entonces, el consumidor/espectador deja de ser pasivo para volverse un sujeto activo y diferente entre sí.

Estos estudios reconocen cuatro áreas dentro de los medios de comunicación masivos: 1) supervisión: son los encargados de recolectar y distribuir datos informativos; 2) correlación social: encargados de interpretar las informaciones; 3) transmisión del patrimonio cultural: transfieren valores y normas sociales de una generación a otra; 4) entretenimiento: diversiones²⁹. Estos estudios dominan la escena hasta mediados de los años '70, cuando se incorpora el estudio de los sistemas

²⁸ *Ibid.* Págs. 4-5.

²⁹ Armand Mattelart *Op. Cit.* Pág. 12-13.

significantes que hacen referencia a la lingüística y a los análisis semióticos; con esta línea se develan los contenidos ideológicos de los mensajes³⁰.

La investigación sobre el contenido y programa de los medios de comunicación de masas comienzan, en Chile, con los trabajos del Centro de Estudios de la Realidad Nacional (CEREN) de la Universidad Católica de Chile, durante la década de los '60. Junto al Ceren, se encuentran los libros de Armand Mattelart, aunque miembro del Ceren, publica aparte de este centro de investigación. Muchos de estos estudios guardan relación con los efectos de la comunicación de masas y, con economía política sobre los dueños de los medios.

Mattelart junto a Ariel Dorfman escriben, en 1972, el libro *"Como leer al pato Donald"* y, posteriormente Dorfman publica *"Patos, elefantes y héroes: la infancia como subdesarrollo"*; ambos dedicados al estudio de los cómics y la manera de cómo se presenta el mundo a los ojos infantiles.

"Como leer al pato Donald" fue publicado el año de la llegada de Allende a la presidencia de Chile. La sociedad chilena se encontraba en un proceso de cambio de realidad, enmarcada dentro de rígidas estructuras sociales burguesas. El trabajo sobre el Pato Donald, entre otros personajes de Disney, venía a perturbar un mundo tranquilo, intocable, ajeno a la política, como es el mundo de los inofensivos personajes infantiles. Frente a estos libros los diarios de derecha y las agencias noticiosas internacionales difundieron el "atroz" ataque perpetrado contra el plumífero Donald, y la posibilidad de que un dibujo de fantasía pudiera ser parte de una conspiración contra un gobierno real³¹. Los valores

³⁰ Héctor Schmucler. *Memoria de la comunicación*. Pág. 132.

³¹ Ariel Dorfman, Armand Mattelart. *Como leer al pato Donald*. Introducción, pág. 4.

burgueses defendidos por los personajes Disney hicieron que estos fueran defendidos por la prensa, ligada a los grupos económicos del país, que vieron como se atacaba su mundo cotidiano: aquel donde la fábrica domina y el obrero produce para reproducir el sistema capitalista de dominación mundial.

El libro recibió críticas por su metodología: la mezcla de ideología política con la ciencia, se dijo que la política debe ser descartada del proceso de conocimiento³². Otra crítica provino del psicoanálisis, la doctora Paula Wajzman critica a los autores por no reconocer el mundo simbólico de los niños, y culpar al imperialismo estadounidense de la reproducción de elementos ideológicos que hacen que el mundo sea el que existe ahora³³. Con esto deja al inconsciente al margen de toda consideración política. Estas críticas defienden la búsqueda del conocimiento como un proceso neutral, sin intervenciones de política o del contexto en cual se desarrolla la investigación.

En los años '70, con el cambio político sufrido en América Latina por la instauración de las dictaduras militares, se facilitó el desarrollo de las comunicaciones para vincular a los países sudamericanos a los intereses estadounidenses. Junto a esto se implantó una política económica neoliberal³⁴ que buscó nuevos mercados, desde donde se importó:

³² Schmucler *Ibid.* Pág. 137.

³³ *Ibid.* Pág. 138.

³⁴ Neoliberalismo, relectura de los economistas clásicos (Smith y Ricardo). Uno de los puntos básicos del neoliberalismo es el "homo economicus", quien jerarquiza sus necesidades y las satisface en la medida que requiere de ellas. Con este principio existen "seres racionales" y "seres irracionales" que no se comportan de acuerdo a principios económicos. Para el neoliberalismo, la economía es el rector de la sociedad, el estado debe tender a su desaparición para ser reemplazado por el mercado, siendo este el que da las directrices de las condiciones y estructuras sociales. Para Bourdieu, la utopía neoliberal de un mercado puro y perfecto es posible gracias a las políticas de desregulación financiera, consiguiéndose por medio de la acción destructiva de todas las medidas políticas. Esto nos lleva a que las estructuras colectivas son un obstáculo para el mercado llámese nación (cuyo espacio de maniobrar decrece); grupos de trabajo (individualización de los salarios y de carreras en función de competencia individual); colectivos de defensa de los derechos de los trabajadores; o, la familia, la cual pierde parte del control sobre el consumo por la constitución de mercados para grupos de edad.

producción de bienes fabriles y producción visual; al interior de los países, las dictaduras para “pagar”, por la cooperación prestada durante la etapa de la instauración de los nuevos gobiernos, otorga derechos especiales a las cadenas televisivas para que construyan una conciencia de lo nacional (de lo chileno, lo argentino, etc.) por medio, principalmente, de las telenovelas, mostrando una trabajadora y esforzada clase media sin conflictos sociales con la “realidad” representada en la pantalla. Además, la ciencia unida a la política santificaba el proceso de dominación por parte del imperio en su proceso de lucha para adquirir áreas de seguridad e influencia, contra una supuesta amenaza soviética.

La ciencia era el camino conducente a la realidad, la ciencia posee investigación, y la investigación se desarrolla con una metodología cuantitativa que nos acerca a la realidad tangible. Un ataque a la metodología de la ciencia “dura”, única válida para conocer la realidad al no estar contaminada por el contexto donde se aplica, provoca las furias e iras de los científicos. Sin embargo, la crisis a la razón había comenzado, el conocimiento se va construyendo y no se descubre en la compleja realidad. En este sentido se debieran realizar estudios sobre comunicación uniendo cultura y comunicación, pero no con la cultura occidental como único referente.

El neoliberalismo tiende totalmente a favorecer una separación de la economía de las realidades sociales, en realidad es un modelo económico conformado en la descripción de teoría pura, que es una clase de máquina lógica que se presenta como una cadena de obligadas regulaciones de agentes económicos: santificándose el poder de los mercados en nombre de la eficiencia económica, para así eliminar barreras administrativas que sean inconvenientes a la propiedad del capital y de los individuos que buscan maximizar el beneficio individual, lo cual se ha convertido en un modelo de racionalidad.

Es el mundo donde se ven los efectos de la utopía neoliberal: no solo la pobreza de una cada vez más amplia brecha, con las sociedades más avanzadas, ingresos diferenciados, desaparición progresiva de los universos autónomos de producción cultural, imposición de valores comerciales; junto a eso la destrucción de las instituciones colectivas, capaces de contrarrestar los efectos de esta máquina infernal, pertenecientes al Estado, depositario de los valores asociados con la idea del “campo público”. Y, también la imposición, en todas partes, en lo más alto de las esferas de la economía y del Estado, como en el corazón de las corporaciones, de una moral darwinista, como el culto al ganador, y el cinismo como norma de toda acción y conducta.

Pierre Bourdieu. *The essence of neoliberalism*. Pág. 1-2.

Todos los caminos llevan a Roma, porque Roma los construyó, propiciando la dirección al centro del imperio, caminos que hicieron posible al Imperio romano; al igual que los Estados Unidos pavimentan los caminos de un nuevo imperio con las redes de comunicación masiva.

En el mundo actual, global, globalizante, telecomunicado, existen aldeas que se conectan de forma inmediata al mercado mundial, debido a la colonización occidental que las ha unido al sistema mundial de dominio capitalista. La civilización occidental desciviliza, destruye y, lleva al vacío al que conquista; ocupa historias particulares para integrarlas a la historia de la unicidad occidental, así se adueñan de la conciencia y del saber³⁵. Así es como el hombre actual se encuentra interconectado e heterodirigido³⁶, habitante de una comunidad global, donde el lugar propio desaparece para dar paso a la totalidad del globo, adoptando una forma de comunidad telecomunicativa, planetaria antes que local³⁷. El ex presidente de Francia François Mitterrand, en un debate sobre la inclusión o no de los productos audiovisuales en el Acuerdo sobre Aranceles Aduaneros y Comercio (GATT), señalaba *"el derecho de cada país a crear sus propias imágenes"* y que *"una sociedad que abandona los medios de representarse a sí misma tarda poco en ser avasallada"*³⁸.

El subcontinente americano, que recobra el vivir en democracia, aunque vigilada por el poder militar, se dedica a consumir como forma de existir;

³⁵ Robert Jaulin. *Etnocidio e historia*. Pág. 123 y ss.

³⁶ Heterodirigido: *"es aquel que vive en una comunidad de alto nivel tecnológico y dentro de una especial estructura social y económica, al cual se sugiere constantemente aquello que debe desear y como obtenerlo, según determinados procedimientos que le exigen de tener que proyectar arriesgada y responsablemente. La elección ideológica es impuesta a través de la administración de la posibilidad emotivas del elector, no promovida a través de un estímulo a la reflexión y a la valoración"*. Umberto Eco. *Apocalípticos e integrados*.

³⁷ José Joaquín Brünner. *Medios de comunicación del futuro*. En actas del seminario sobre "Los medios de comunicación de masas y sus públicos: los desafíos de la globalización", Santiago de Chile, 1995. Pág. 127-128.

³⁸ François Mitterrand. Citado por Philip Schlesinger y Nancy Morris. *Op. Cit.* Pág. 2.

donde las nuevas tecnologías se instalan y desarrollan, con un incipiente trabajo teórico, debido a una "domesticación" de la intelectualidad que encuentra más fácil ser cortesana de las elites dominantes de quienes recibe el poder monetario, además de la falta de un paradigma de investigación que oriente el trabajo diario en la multidisciplinariedad.

América Latina fue reordenada en sus estructuras para seguir sirviendo al Imperio, en esto fueron importantes los medios de comunicación masivos.

Brasil, México y Argentina crearon fuertes sectores audiovisuales de exportación, pero el desequilibrio entre exportación e importación es abismante, de Estados Unidos aún proviene la gran parte de la programación transmitida.

Sin embargo, la comunidad telecomunicada, de conciencia global, no aplasta a la cultura local, nacional o popular. La existencia de una cultura particular, en cada país, es necesaria para *"la reproducción de la dependencia respecto de Estados Unidos, y seguir manteniendo su dominio al interior del país"*³⁹, a cargo de las clases dominantes que sí pueden formar parte de ese mundo globalizado y telecomunicado. Por esto no puede existir una desterritorialización de las culturas y menos su absorción por una cultura dominante. Tampoco hay que dejar de lado el retroceso del poder central en su papel de observador, vigilante, para dejarlo en manos de clases políticas, económicas y militares que sirven a las elites de cada país vinculado a los intereses de las naciones dominantes⁴⁰; y, que reducen la autonomía del Estado en pos de una globalización económica y de una comunidad global, comunidad nacida de la expansión del mercado de bienes de información.

³⁹ Armand Mattelart, Yves Stourdzé. *Tecnología, cultura y comunicación*. Pág. 99.

⁴⁰ Cf. Brünner, 1995. Para este autor no existe un cuestionamiento a las implicaciones por falta de desarrollo tecnológico y teórico por parte de un país en vías de desarrollo; tampoco se cuestiona las relaciones de dependencia respecto a los países del centro desarrollado, y que sirven para mantener vigente la cultura local. Lo que Brünner plantea es la asimilación y absorción de la cultura local a una cultura global, lo que nos lleva a la pérdida de identidad cultural.

II.- El mundo de las imágenes y la comunicación.

Entre los medios de comunicación de masas encontramos los dedicados a la industria cultural, llámese cine, televisión, revistas y cómics. Estos utilizan la imagen como medio para transmitir sus mensajes al público consumidor.

El acelerado crecimiento de la producción visual, durante los últimos 30 años, concibe una nueva forma de ver el mundo, o de acercarnos a la realidad. La cultura occidental, según Debray⁴¹ ha pasado por tres etapas, cada una dominada por un referente ideológico y geográfico: Logósfera, Grafósfera y Videósfera.

A fines del siglo XX nos encontramos viviendo en la videósfera, inaugurada en los años '60, un sistema mundial de imágenes emitidas por los centros de poder planetarios, imponiendo una nueva forma de cultura basada en los medios, formando una iconósfera⁴², nacida en las sociedades industrializadas. Posteriormente Yuri Lotman propuso el concepto semiosfera, designando el entorno de signos que envuelve al hombre moderno⁴³, donde la iconósfera es solo una de sus capas. Estas propuestas conceptuales demuestran como la imagen ha adquirido una función primordial en la sociedad occidental contemporánea.

⁴¹ Régis Debray. *Vida y muerte de la imagen: historia de la mirada en Occidente*.

⁴² Término acuñado por Gilbert Cohen-Séat en 1959. Se refiere al entorno imaginario nacido del cine y de sus formas conexas o derivadas, ejemplo televisión, fotonovela, etc. Roman Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual*. Pág. 107.

Para Gubern en este fin de siglo lo que existe es una "civilización de la imagen" antes que una "sociedad televisiva", por el hecho de la diversidad y densidad de la producción visual existente. Esta iconósfera es un ecosistema cultural formado por mensajes icónicos-audiovisuales que envuelven al ser humano, basándose "*en interacciones dinámicas de comunicación entre diferentes medios de comunicación y entre éstos y sus audiencias*"⁴⁴, donde la televisión capta la mayoría de las preferencias, apostando a la serialidad y redundancia.

Con el auge de la televisión y del vídeo, se acrecentó la densidad de la iconósfera. Haciendo a la imagen cada vez más omnipresente en nuestro entorno, aumentando el universo imaginario actual; todo bajo el alero de la publicidad al servicio de los intereses imperiales. Uno de los problemas de este universo de imágenes es convertirlo en una "falsa realidad", ya que estas ocultan la realidad ingrata detrás de un manto de bienestar y armonía social.

Presentar imágenes convincentes, para representar y construir identidades y realidades, muestran ⁶⁵ ^R normas estéticas y de lenguaje que difieren de las nuestras cuando provienen de un lugar geográfico diferente al que habitamos⁴⁵. Es así como [los personajes defienden valores abstractos o principios pertenecientes a una realidad social determinada, que trata de ser patrimonio universal.] Con esto los mass media infieren en la creación de identidad en niños y jóvenes, dando origen a una "cultura de la televisión" frente a una "cultura local" que da "motivaciones de

⁴³ Ibid, pág. 107.

⁴⁴ Ibid, pág. 108.

⁴⁵ Las personas que viven en zonas rurales, o que poseen una fuerte identidad religiosa pueden, o no, tomar en consideración las entregas comunicacionales, cuyos productores viven, habitualmente, en las grandes ciudades, o que poseen otra religión, o una identidad religiosa más débil.

orientación", mientras que la televisión da las "estrategias imaginativas" para dar curso a una identidad⁴⁶ adquirida. Sin embargo, cuando existen contradicciones entre imágenes de abundancia y progreso frente a un mundo de escasez y de precariedad, el público se siente desconectado, marginado. Los medios masivos de comunicación, por un lado desterritorializan la cultura al globalizarla, y por otro lado, territorializan la mente de las personas al marginarlas del mundo de la abundancia.

La cultura de masas ha hecho aparecer cientos de miles de imágenes simbólicas, las cuales, por medio de la industria visual occidental, han adquirido validez social universal, que las ha despojado, finalmente, de su condición "genética" de imágenes-laberinto⁴⁷. Un ejemplo de esto son los sensogramas, que son representaciones ideográficas autónomas, que utilizan significantes icónicos para la expresión de sensaciones, estados de ánimo o vivencias psicológicas⁴⁸; generalmente se usan en el cómic, medio lexipictográfico fetiche de la cultura de masas del mundo industrializado y, que se ha extendido al resto del planeta.

⁴⁶ Sara Dickey. *Op. Cit.* Pág. 4.

⁴⁷ Cualquier imagen posee un fenotexto (significación primera de un texto), y un genotexto (su estructura profunda o simbólica).

⁴⁸ *Ibid*, pág. 102.

ANTECEDENTES SOBRE JAPÓN: Solamente quería comer cerezas cortadas por un manco y ahora me veo rodeado de enanos ciegos.

La tesis presenta el caso del manga y de la animación japonesa, por lo que es necesario incluir un capítulo dedicado al Japón. Esto con la intención de exponer, algunos, rasgos generales sobre un país, del cual poco sabemos, pero ahora nos invade en lo económico y en lo referente a producciones visuales..

I.- Una sociedad ordenada.

"If only we might fall
Like cherry blossoms in the Spring
So pure and radiant".⁴⁹

Japón, Nipón, o Nihon⁵⁰, desde los tiempos Heian (hace más de 1200 años atrás) cuando se instaura el *bakufu* gobierno^o del *shogun*, es una sociedad ordenada, regida por un estricto sistema social que regulariza las relaciones entre los individuos. Partiendo del emperador, ubicado en el centro del mundo, hacia las afueras de un círculo concéntrico, es decir, hacia las márgenes de la civilización, hacia los mundos bárbaros habitados por occidentales.

Toda la vida y las manifestaciones artísticas están normalizadas y codificadas; codificación llevada a su esplendor en los 260 años que duró la Era *Edo* o *Tokugawa*⁵¹, dos siglos y medio de aislamiento del mundo exterior⁵², que fortaleció las relaciones sociales de tipo feudal y militar en el archipiélago japonés.

⁴⁹ Haiku escrito por un piloto kamikaze de la Unidad de las Siete Vidas, muerto en combate en febrero de 1945, a los 22 años de edad. Citado por Ivan Morris. *The Nobility of failure: Tragic heroes in the History of Japan*.

⁵⁰ Nihon: significa, literalmente, "origen del sol". El gentilicio es "nihonjin", y la comunidad se define como "waga nihon jokoku no jinmin", que significa literalmente "la gente de nuestra nación imperial japonesa". Tessa Morris Suzuki. *Cultura, etnicidad y globalización: la experiencia japonesa*.

⁵¹ Era Tokugawa (1603-1868). El shogun Ieyasu Tokugawa termina con las guerras civiles junto con el poder de los nobles y del emperador, inaugurando un período de aislamiento y jerarquización de la sociedad.

⁵² Permanecieron los contactos comerciales con China y Holanda, pero ningún japonés podía abandonar las islas. Durante el siglo XVI, Japón fue influenciado por Occidente en arquitectura (nuevas formas para los castillos), guerra (introducción de cañones europeos de mayor calibre que los chinos), teatro (introducción de cantos religiosos católicos en el teatro Nô). Eiji Yoshikawa en "*Taiko*" habla de la influencia europea sobre Oda Nobunaga (uno de los primeros que luchó por la

Esta sociedad ahogaba la iniciativa individual, reverenciaba el pasado, veneraba la belleza de la naturaleza, conducía al arte a la búsqueda del orden existente en el mundo circundante. Esta orden se puede encontrar en los rituales, y otras manifestaciones, tales como: la ceremonia del té⁵³, el arte del *ikebana*⁵⁴, en los jardines de piedra y arena; los ideales del orden son perseguidos por la multitudinaria población del Japón: la sociedad debe ser ordenada, y esto se aprende desde la más temprana infancia, acentuándose en la escuela.

Es así, cuando una madre saca a pasear a su hijo, este puede darse cuenta de la posición social de su madre por las profundas reverencias que hace hacia sus superiores, y las leves inclinaciones dirigidas a sus inferiores. También el niño, debe aprender a dirigirse a los distintos miembros de su familia⁵⁵ y allegados en la forma adecuada; y, a las mujeres se les enseña las formas del lenguaje que reflejan su posición inferior.

Al ir a la escuela, el niño^{de} deja de^{de} individuo aislado pasando a ser representante de su familia, a la cual debe mantener con un alto prestigio.

unificación del Japón) y de su ayudante Kinoshita Tackishiro, posteriormente conocido como Toyotomi Hideshoyi al unificar Japón y ser nombrado Taiko por el emperador. Cuando el antiguo aliado de Nobunaga y de Hideshoyi, Ieyasu Tokugawa, llega al shogunato, Japón entra en un período de aislamiento, solo el puerto de Nagasaki se mantuvo abierto con puestos de comercio chinos y holandeses. Este aislamiento se puede deber al temor de Ieyasu a la influencia europea y al fracaso de Hideshoyi para expandirse al continente asiático, lo que obligó a renunciar a un temprano colonialismo y encerrarse en las islas para contener una futura invasión occidental. Thomas Cleary, *El arte japonés de la guerra*.

⁵³ Los maestros del té se esforzaban por ser más que unos artistas "sino en convertirse en la expresión misma de la belleza". Kakuzo Okakura, *El libro del té*, pág. 213.

⁵⁴ Arte floral japonés. Se basa en la armonía de una simple construcción lineal que cuenta con la inclusión de flores o elementos de la naturaleza, se usan elementos vivos o secos; es importante el diseño, el color, la forma, la textura y la línea. Manuel Robles, *Ikebana*, En: **Dokan**, N° 14, pág. 31.

⁵⁵ En la familia japonesa existe una unigeturra abierta, se adoptan e incorporan personas del exterior. Además se pone énfasis en los logros y actuaciones que ayuden a la solidaridad familiar. La unidad familiar básica no se ve como una unidad de parentesco "sino como un grupo

En la escuela comienza la identificación con el grupo de "*donnen*", compañeros, con quienes estrechará lazos que durarán toda la vida. Las pautas de conducta grupales están por sobre las individuales, cualquier gesto o actitud disidente es condenada al ridículo⁵⁶.

social
estratificada
es
Japón es una sociedad estratificada. Estos lazos de jerarquía y orden fueron acentuados en el período Edo. En esa época la sociedad se divide en las siguientes clases: *samurai*, agricultores, artesanos y comerciantes, por sobre ellos se encuentra el emperador, el *shogun* y su corte. Para una persona era imposible cambiar de clase en una época de paz, sin crisis internas o guerras civiles. Lenguaje, vestimenta, peinado, estaban reglamentados; nadie podía aparentar pertenecer a otra clase que no fuera la suya, para lo cual existían edictos que castigaban severamente al infractor.

social
estratificada
es

También se reglamentaba el espacio urbano, los barrios o distritos para las distintas clases sociales estaban separados; por las noches las puertas que los conectaban se cerraban. Los barrios se subdividían entre las distintas capas de una clase. Todo esto fue dando origen a la autonomía de los barrios, junto a una fuerte identidad hacia él, que aún se conserva.

24
En 1855 el comodoro estadounidense Perry bombardea el puerto de Tokyo, obligando la apertura del Japón a Occidente. En estos años comienza la disputa del poder político, las guerras civiles se suceden hasta el año 1868, el último *Tokugawa* renuncia a sus prerrogativas de *shogun* en favor de Mutsu Hito, quien se proclama emperador, dando

corporativo que detenta la prosperidad, la tierra, una reputación, obras de arte, o un capital cultural a perpetuidad". S.N. Eisensdadt, Op. Cit. Pág. 7.

⁵⁶ Ruth Benedict. *The chrysantemum and the sword*. Pág. 269.

inicio a la Era o Restauración *Meiji* (1868-1912), donde el emperador vuelve a ser la figura política más importante en la sociedad⁵⁷.

influencia de Occidente
La Era *Meiji* llevó al Japón a la industrialización y a reformas democráticas. *"Las clases sociales son declaradas iguales ante la ley... los señoríos y tierras de la nobleza fueron desamortizados... el Estado fomentó la creación de industrias, especialmente las de exportación y las de defensa nacional, se construyeron ferrocarriles para atenderlas. Se fundaron colegios y universidades... con profesores europeos... y los japoneses eran enviados a los países occidentales para aprender ciencias y técnicas"*⁵⁸.

fuera
A pesar de una serie de reformas democráticas, el gobierno *Meiji* influenciado por el confucionismo y el respeto a la autoridad paterna, retoma las ideas del emperador como gran padre del Japón, dador y sustentador de vida. En este sentido se dictan leyes para fortalecer la familia, al hombre se le da todo el poder, la mujer es declarada incompetente para disponer de bienes o administrar negocios. Para justificar este nuevo orden social y sus desigualdades se recurrió a la imagen de la familia (*"kazoku"* o *"ie"*), donde todos son partes de una comunidad con diferentes derechos y obligaciones. Esto daba el marco ideal para el emperador, redefinido como jefe del *"Kazoku kokka"* (Estado familiar)⁵⁹. El emperador adquiere un doble cuerpo, el visible: humano y masculino, vestido de militar, representando la *"prosperidad terrenal y mutable de la comunidad nacional en la historia"*; y, un cuerpo invisible, envuelto en los antiguos trajes cortesanos, *"representando la piedad o trascendencia del emperador, y la inmutabilidad de la nación"*⁶⁰.

⁵⁷ *Ibid*, pág. 77 y ss.

⁵⁸ Rodney Clark. *Vida urbana en Japón*. Pág. 136.

⁵⁹ Tessa Morris Suzuki. *Op. Cit.*

⁶⁰ *Ibid*,

ocupadas
EU
indese

La Segunda Guerra Mundial provocó grandes daños a las ciudades japonesas y la destrucción de dos de ellas por ataque nuclear⁶¹. Las islas fueron ocupadas por los Estados Unidos, cuyo gobierno de ocupación trató de cambiar la vida social y política: una constitución estableció la democracia parlamentaria, un emperador sin poder y derecho a voto a las mujeres. *"La legislación que se introdujo con la ocupación, modificó las características de la vida japonesa... las familias patriarcales fueron abolidas... se garantizó la igualdad a hombres y mujeres"*⁶².

II.- La unidad racial.

Los japoneses se definen como un único grupo racial: *"tan'itsui minzoku"*, valorándose al japonés puro, es decir, aquellos que comparten la misma sangre por ser descendientes del primer emperador del Japón.

Se definen por oposición a otros grupos étnicos dentro de su propio país (como frente a los extranjeros, en especial a los occidentales). En Japón existen los siguientes grupos, étnicos y no, que no forman parte del ser japonés: *ainu*⁶³, habitantes de *Okinawa*⁶⁴, *burakumin*, hijos de matrimonios mixtos, e inmigrantes. Entre estos grupos y el resto de la población no se fomenta la asimilación, para lo cual existen mecanismos culturales, tales como, la segregación residencial y tabúes sobre el matrimonio interracial.

La segregación contra los *burakumin* no es física ni genética, ya que en ese sentido son iguales a los japoneses, pero no son considerados

⁶¹ Una de estas ciudades es Nagasaki, puerto ubicado al sur de Tokyo. Este puerto ha sido la puerta de entrada de los Europeos y Occidente. En ese lugar se mantenían los únicos puntos de contacto con los extranjeros durante el período Edo; cuando Japón se abre al mundo, en 1855, volvió a convertirse en el puerto de entrada y cosmopolita. Por lo que se puede decir que la destrucción nuclear fue más un acto simbólico que un objetivo estratégico.

⁶² Clark, *Op. Cit.*, pág. 136.

⁶³ Ainu: habitantes originarios ubicados en las islas Hokkaido, Sakhalin y Kuriles.

⁶⁴ Okinawa: archipiélago ubicado al sur del Japón.

pertenecientes al linaje. Su discriminación proviene del período *Edo*, donde se encontraban por debajo de las otras clases, eran los encargados de los trabajos sucios: sacrificio de animales o se hacían cargo de los muertos; aún hoy realizan trabajos relacionados con esas áreas. En la actualidad viven en barrios separados (*buraku*) donde tienen problemas de infraestructura, se enfrentan con discriminación en los colegios, trabajo, y lugares de diversión⁶⁵.

III.- El camino de los cuatro anillos.

Mi hogar ancestral
¿esperarás
a un hombre que no sabe
si esta noche será
la última para él?

Este fue el poema de muerte que el general Kikuchi Taketoki le escribió a su esposa cuando estaba rodeado por un ejército rebelde al emperador Godaigo⁶⁶. El samurai se negó a rendirse o cambiar su lealtad para salvar su vida. Este es uno de los tantos héroes nacionales, que son admirados por la lealtad debida a sus señores por los cuales dieron su vida, para mantener el orden de la sociedad que protegían y, en especial, la lealtad al emperador.

Los soldados conocidos con el nombre de "*samurai*", los que sirven, poseían un código nacido con aportes del confucionismo y del sintoísmo; siendo una recopilación de reglas que les otorgaban una absoluta impasibilidad ante el dolor, la victoria o la muerte. Este código recibió el nombre de "*Bushido*", y fue creado por un casi mítico *samurai* llamado Musashi, en un texto que se llamó "El libro de los cuatro anillos"; fue absorbido por la política y el fanatismo llegando a ser un medio de

*samurai
soldado
q' sirve*

*→ texto escrito x el samurai
↳ código*

"Bushido"

⁶⁵ Conrad Phillip Kottak. *Antropología Cultural: espejo de la humanidad*.

⁶⁶ Citado por Eiji Yoshikawa, *Taiko*, volumen 3, pág. 269. Godaigo (1288-1339), 96º emperador del Japón.

gobierno (el *shogunato*⁶⁷), manteniendo al pueblo subyugado, gozando de los privilegios de su posición social. El *samurai* fundamenta su vida en el coraje y la fidelidad, coraje ante la muerte y fidelidad ante el emperador⁶⁸.

6. *litae*
s (a. H)
El gobierno del *shogun* (señor de la guerra) y de los *samurai* alcanzó su esplendor en los 260 años de la Era *Edo*, iniciada cuando Ieyasu Tokugawa pone fin a las guerras civiles proclamándose *shogun* hereditario; le quita el poder a los nobles (*daimnyo*), a la corte, y el emperador pasó a ser una figura simbólica con residencia en Kyoto. A los nobles se les obligó a pasar medio año en *Edo* (actual Tokyo), y el resto del año en sus tierras. La administración se complejizó, al tiempo que la sociedad se jerarquizó y disciplinó.

Esta es la época del aislamiento japonés, después de la expulsión de los misioneros católicos y de las masacres de japoneses cristianos; período de dos siglos y medio sin alteraciones, hasta la llegada de Perry en 1855 que obliga, tras bombardear Tokyo, la apertura de los puertos; provocando una serie de agitaciones sociales que culmina con el derrocamiento del *shogunato* en manos del *Bakumatsu-no-shishi*⁶⁹. En 1875 el *samurai* pierde sus derechos, en especial el uso y porte de espada. Una de las prácticas comunes del *samurai*, el *hara kiri* (*seppuku*), se siguió realizando, pero en menor medida; esta práctica se basaba en la creencia de que la vida es un atributo personal, y se hacía con ella lo que se deseara. Si la vida entra al cuerpo por el vientre (*hara*), también debe salir por ahí, por ello se habría el abdomen para liberar su espíritu⁷⁰.

⁶⁷ Shogunato o Bakufu: gobierno administrado por los militares durante los períodos Kamakura, Muromachi y Edo (Tokugawa).

⁶⁸ Michel Coquet, Carmelo H. Ríos, *Budo*. Thomas Cleary, *Op. Cit.*

⁶⁹ Imperialistas o personas que trabajaron para la restauración del emperador durante los últimos días de Tokugawa.

⁷⁰ Coquet, Ríos. *Op. Cit.*

Con la llegada de la Era *Meiji*, el espíritu del *samurai* se transforma para pasar al oficinista, ejecutivo, director o gerente de una empresa transnacional. El código "*bushido*" es el texto de cabecera de los ejecutivos nipones. El oficinista sí puede dormir en su lugar de trabajo. Este tipo de personas recibe el nombre de "*salary man*" ⁷¹, el trabajador de oficina, que pertenece a la empresa desde el colegio, a la cual le debe la beca para estudiar en la universidad, el departamento que habita y, le da trabajo todo el día y todos los días del año. Vive en los suburbios, generalmente a dos horas de la oficina ⁷². El "*salary man*" es mayor de 25 años, viste traje y corbata a cualquier parte donde vaya, aunque trabaje como barrendero o lavando platos. Este tipo de personajes es una de las claves del éxito económico japonés, es el nuevo *samurai* que da la vida para servir a sus señores y, para engrandecer a su país, en especial, al emperador, el alma viva de la nación.

IV.- Globalización.

Durante los primeros años de la Era *Tokugawa* y, "la difusión de la economía del dinero" junto con los gastos residenciales alternados para los nobles, se vivió un constante flujo de dinero hacia las ciudades de Osaka y Edo, esto motivó una serie de crisis económicas que afectaron a las provincias. Para enfrentar estas crisis se implementó una política de desarrollo y promoción de la industria y empresa, se comenzaron a explotar los recursos naturales para la producción de bienes negociables; se incluyeron planes para producir seda, azúcar (traída por comerciantes portugueses), expansión minera y creación de industrias artesanales ⁷³.

⁷¹ "Sarari man": palabra "japoinglesa" que se origina de "salaried man", es decir, asalariado. ✓

⁷² Eduardo del Río García. *Pobrecito Japón*.

⁷³ Tessa Morris Suzuki, *Op. Cit.*, pág. 50-51.

Con la llegada de la Era *Meiji*, Japón sufre cambios sociales y económicos que lo conducen a la industrialización, además aumentan sus pretensiones imperialistas sobre Corea y China, este crecimiento lo sostendrá hasta 1945. Aquel momento marca el fin de una época para dar inicio a otra, el emperador habla por primera vez, en toda la historia, por radio a su pueblo para anunciar la capitulación y, promover la cooperación con el enemigo para levantar el país.

Era
Meiji

En los años que siguieron a la rendición, Japón se coloca a la cabeza de la industria tradicional, gracias a una aplicación intensiva de tecnología traída desde Estados Unidos⁷⁴ y Europa. Pero cuando el país se puso a la cabeza de la industria, se tuvo que investigar y desarrollar nuevas tecnologías: informática y su tratamiento, robótica, bioindustria. Para esto se debió llevar a cabo una reeducación, dejar el campo de la conquista de nuevos mercados para adiestrar cerebros creadores, gente capaz de integrar las nuevas tecnologías al desarrollo, para luego irradiarlas al resto del mundo⁷⁵. En los años '70 superan a la industria relojera suiza, a la industria alemana y estadounidense de vehículos motorizados, Inglaterra e Italia son los primeros países europeos que piden la inversión japonesa para sus industrias⁷⁶. Invierten y construyen puertos en Brasil, industrias petroquímicas en Arabia Saudita, aunque esto signifique el cierre de industrias similares en Japón.

[Frente a este desarrollo, Occidente ha cultivado una serie de mitos para autoconvencerse de su superioridad: ("japoneses borrachos de trabajo,"]

⁷⁴ El apoyo económico y tecnológico tiene como objetivo la utilización del Japón como base de operaciones durante la guerra de Corea y, después como escudo, en el extremo oriente, frente a la Unión Soviética.

⁷⁵ Informe del Miti (Ministerio de Industria y Cambios Exteriores del Japón) y, del Keidenren (Federación Nacional de Industrias Japonesas), sobre el estudio del desarrollo tecnológico, 1980. Citado por Jean Jacques Servan Schreiber. *El desafío mundial*. Pág. 168.

⁷⁶ *Ibid*, pág. 193.

viviendo en gazaperas"⁷⁷, que poseen bajos salarios, que les falta seguridad social, fuertes medidas contra el ausentismo laboral, obediencia mecánica a estímulos condicionados, el hábito de copiar todo lo que cae en sus manos, etc. Pero, los japoneses decidieron ocupar su inteligencia en una isla sin recursos naturales, destruida el 40% de su población urbana después de la guerra, guerra que la dejó sin industrias y, sus suelos estériles por falta de abono; todo por llevar a cabo el esfuerzo de la guerra, para que el Viento Divino soplara sobre las islas, aprovechar el momento para integrarse al mundo con una "revolución científica" y unirse al grupo de países más ricos del mundo.

? La influencia nipona se siente en el mundo de hoy. Sony es dueña de CBS, la empresa de radiodifusión japonesa NHK es preponderante en el sudeste asiático, las series animadas de televisión y cómic se leen y ven en casi todo el mundo, los juegos computarizados se venden por millones en el planeta. Sin embargo, el país recibe nuevos sistemas de información que se diseñan y desarrollan en otras partes del globo, como es el caso de Internet, que sigue dominado por países de habla inglesa, como si fuera el último triunfo estadounidense en su dominio cultural y económico sobre el mundo⁷⁸.

Un antiguo maestro zen japonés, Yagyu⁷⁹, plantea la estrategia de "estar-sin-espada", es decir, defenderse sin armas; significa utilizar el arma del enemigo contra él, tanto en la lucha, en la negociación y otras formas de competencia. El Japón moderno ha utilizado esta estrategia para convertirse en un poder industrial, a pesar de lo pequeño de su territorio y

⁷⁷ Informe de la Comunidad Europea en 1979, para estudiar las razones de la penetración de productos japoneses en Europa. Citado por Jean Servan, *Op. Cit.* Pág. 195.

⁷⁸ Tessa Morris Suzuki, *Op. Cit.* Pág. 198.

⁷⁹ Yagyu Munemori vivió el período de división de la sociedad japonesa: el término de los "Estados en guerra" y el inicio de la era Tokugawa. Sus obras se centran en las "ópticas prácticas del pensamiento estratégico de los guerreros al terreno político y a los asuntos civiles" con predominio de la moralidad budista, ahondando en la filosofía y psicología de la estrategia. Thomas Cleary, *Op. Cit.* Pág. 94-98.

falta de recursos naturales, salvo el ingenio y el trabajo humano; *"la esencia del arte 'sin espada' consiste en aprovechar con el máximo ingenio tus recursos"*⁸⁰.

⁸⁰ *Ibid*, pág. 104.

MARCO METODOLÓGICO: La vía de iluminación del estudiante occidental, antes de comenzar la travesía.

Esta tesis es una aproximación al mundo de las imágenes visuales provenientes del Japón y, como éstas son percibidas y aceptadas entregando un mensaje político-ideológico al público vidente o lector en el Santiago actual, capital de un país en vías de desarrollo, que vive en un mundo de influencias euro-norteamericana. El enfrentarse a esta investigación va más allá de la imagen en sí, se une la ideología, la política y la economía, dentro del marco general de un mundo globalizado y telecomunicado. Las explicaciones y análisis pueden ser variados, como pueden existir otras interpretaciones ante el mismo hecho, internándose en lo subjetivo para representar la realidad del escrito teórico.

Vivimos en un mundo de imágenes visuales, esto hace que, diariamente, contemplemos signos, símbolos y otras representaciones gráficas, que poseen significaciones locales y, otras poseen significaciones validadas universalmente y de forma absoluta; aunque siempre existe el trasfondo cultural de ellos o el de nosotros, con el cual se las interpreta. La investigación apunta a construir, a partir de los elementos entregados, por el manga/animé una cosmovisión de mundo, que se ha ido integrando a nuestra cultura, en lo individual y en lo colectivo.

El estudio de la imagen se relaciona, frecuentemente, al arte, publicidad, comunicación social o sicología, pero no a la antropología a pesar de su larga permanencia en el contexto cultural que rodea al ser humano, llenado ese espacio de signos, símbolos o imágenes que han ido conformando y copando un universo visual, que ha llegado a ser común a todos los habitantes del planeta.

Estudiar y analizar imágenes es adentrarse en los dominios del discurso y de la iconología.

En el análisis de discurso existen dos conceptos claves: ^① función y ^② variabilidad. El primero ^① da cuenta (a través del contexto discursivo local) de los discursos que dan legitimación ideológica al grupo dominante de la sociedad total. El concepto de variabilidad ^② construye acontecimientos y personas según la función; esto lleva a crear repertorios interpretativos, elementos principales para construir la visión de acción, procesos cognitivos y otros fenómenos⁸¹.

Por esto, el análisis de discurso da cuenta de las estructuras que cohesionan el mensaje y, como interpreta fenómenos sociales al ir tras el sentido de los mensajes e imágenes entregados por una sociedad que es educada para mantener en el poder a los grupos dominantes.

Otra forma de analizar y estudiar las imágenes es la iconología⁸², esta es la forma más aceptada porque implica varios niveles de interpretación:

- Natural: correspondiente a lo factual, natural, es decir, la denotación.
- Secundario o convencional: se refiere a los valores dados en función de un acto cultural, es decir, "relaciona elementos de la representación con temas o conceptos"⁸³.
- Intrínseca o esencial: define principios que revelan actitudes nacionales, históricas, de clase; se acerca a lo temperamental.

El análisis de la comunicación audiovisual es un fenómeno comunicativo complejo que pone en juego mensajes verbales, mensajes sonoros y mensajes icónicos. Los dos primeros son fáciles de catalogar; pero el mensaje icónico, que se presenta en movimiento (ícono temporario) posee características particulares:

⁸¹ Margaret Wetherell, Jonathan Potter. *El análisis de discurso y la identificación de los repertorios interpretativos*.

⁸² Jacques Aumont. *La imagen*. Págs. 264-267.

⁸³ *Ibid*, pág. 264.

icono temporario (en ruso #): Características:

- Antropológicos-culturales: que se adquieren desde el nacimiento, como son los códigos perceptivos, los códigos de reconocimiento y los códigos icónicos con sus reglas de transcripción gráfica de datos y experiencias.
- Combinaciones de imágenes: son los códigos iconográficos, gramática de enfoques, reglas de montaje y, de funciones narrativas. Estas se adquieren solo en casos determinados.

Estos dos bloques interactúan entre sí, por lo que el estudio de uno debe incluir el estudio del otro.

↓
esta desarrollo: no avanzo
a comprender la idea

V.- INTRODUCCIÓN: De cómo el cíclope ciego, nos embarcó en un viaje, sin retorno, a los tempestuosos mares del ciberespacio.

*"Wrong (Hi) cannot prevail over truth (Ri);
Nor Truth conquer the Law (Ho),
The Law cannot prevail over Power (Ken);
Nor Power conquer Heaven (Ten).
(Kusonoki Masashigi).*



A ver cómo nos
a comienzos de
capítulo
↳ q' sean
los
estas

1.- Un nuevo manto de muerte del Imperio.

Desde la segunda mitad del siglo XX, el mundo se ha visto invadido por una avalancha de producciones escripto-icónico-audio-visuales que provienen, generalmente, de los centros de poder planetarios. Todas estas producciones son mecanismos que validan, frente a la sociedad, una cultura de dominación y colonialismo originado con la globalización del mundo, hace 500 años, al inaugurarse el mercado mundial.

{ Distintas potencias imperiales han utilizado políticas que van cambiando de acuerdo a los tiempos, pero en el fondo poseen una continuidad en lo económico, social, cultural: unos pocos deciden lo que se ve, escucha, lee, informa, y mantienen el control. Mientras masas mayoritarias, anestesiadas, sin conciencia, obedecen las órdenes del Imperio; los grupos rebeldes son silenciados al destruirlos físicamente o negarles el acceso a los medios de comunicación⁸⁴. }

Los grupos externos de poder siempre han buscado aliados dentro de las sociedades nacionales, estos son los mediadores y puentes que vinculan los intereses personales y grandes financieros a los del país. Nuevos

⁸⁴ En la actualidad se habla de Internet y el ciberespacio como un mundo "abierto y democrático, al cual todos tienen acceso". Sin embargo, a este mundo solo se puede ingresar si se tienen los medios económicos y tecnológicos, siempre dependiendo del desarrollo técnico de las grandes compañías.

El acceso está definido por la posesión de un computador, en estos momentos (año 2000) se llevan a cabo proyectos educacionales, por parte del gobierno y con apoyo de la más grande empresa de software del mundo, para dotar a escuelas de Internet. Con esto miles de escolares podrán tener a su disposición "una hora" para entrar en el ciberespacio, desde donde "bajaran" información, que en la mayoría de los casos, está en inglés, y verán "realidades" opuestas y alejadas a las de sus contextos sociales. Es poder económico también es determinante, un niño de escasos recursos solo podrá tener acceso a Internet en su escuela; frente a otro niño, de mayores recursos, que desde su casa, se conecta al ciberespacio.

En el Reporte Sobre Empleo Mundial de la OIT, se señala que más de la mitad de la población mundial jamás ha realizado una llamada telefónica; agrega, también, que en Estados Unidos y Canadá se concentran 3/5 partes de los 380 millones de usuarios de Internet del mundo. La brecha digital se ensancha, y los países más ricos acceden a los beneficios que la red otorga, los países más pobres son marginados de un sistema global de intercambio económico.

¿Cuáles valores del manga?

feudos, que por sobre el territorio nacional, vinculan los mercados del mundo.

Esta integración de mercados es un proceso originado en las revoluciones tecnológica, informática y de comunicaciones (transporte e información) nacidas con el descubrimiento, por parte de Europa, del continente americano; todas estas revoluciones han acortado las "distancias" y "tiempo" para contactarse de un lugar a otro del mundo. Revoluciones que constituyen los hitos de mayor importancia para el establecimiento de una nueva y más sutil forma de dominio, que raya en el fanatismo religioso, con una "teología neoliberal" que persigue a los herejes e intenta convertir a los idólatras a una ideología de progreso y pertenencia al mundo del "libre comercio". Así van creando un pensamiento uniformado, inequívoco respecto a los objetivos de modernidad y progreso. [Es la aparición de un nuevo fascismo, donde la crítica al discurso y al pensamiento único son rechazados, donde la diferencia es perseguida, donde el desarrollo de la cultura y el saber es detenido; el miedo satura el ambiente frustrando al ser humano en lo individual y en lo social.]

Nuevas formas de relaciones aparecen en esta época, pero conservando la asimetría cuando se involucra la sociedad mayor; estas nuevas relaciones se basan en la velocidad y en el control del capital financiero virtual:

*"La subordinación real del mundo bajo el capital hace vislumbrar una sociedad global basada en la información y los multimedia (cyberspace), que será tan diferente – en sus contenidos, formas y estilo de vida – de la sociedad industrial actual, como esta de las sociedades agrarias precapitalistas"*⁸⁵.

*"Hoy día la sociedad mundial está en gestación, y no puede ser comprendida en la velocidad de la luz, sin las cotizaciones automáticas de las bolsas de Wall Street, de Tokio o de Londres"*⁸⁶.

Mientras más veloz se comunica y se cubre el planeta con información, los mass media adquieren poder y prestigio sobre las personas, legitimizando el status dominante de un grupo de personas. Todos los discursos del Imperio, avalados por las revoluciones tecnológicas, nacidas en el ámbito urbano, cercanas al poder político, militar, y desde donde los mass media irradian sus mensajes a "mundovisión"; conducentes a modificar la construcción de relaciones socio-culturales de la humanidad, por no mencionar las transformaciones y cambios de memoria:

*"La evolución de la memoria ligada a la aparición y difusión de la escritura, depende esencialmente de la evolución social y particularmente del desarrollo urbano"*⁸⁷.

Era de comunicación global, de información, de dador de formas, modificador de la situación, por una realidad virtual, y por una memoria virtual. Leroi-Gourham, habla de cinco períodos de la memoria : *"transmisión oral, escrita mediante tablas o índices, simples esquelas, mecanografía, clasificación electrónica por serie"*⁸⁸, esta última es el paso previo para contener la memoria en el computador y entregarla en bandeja al poder imperial: esto sería la pérdida que supondrá el fin de nosotros como seres humanos, no solo entregamos la escritura de nuestra historia, (ahora entregamos nuestra memoria a la virtualidad) Un

⁸⁵ Noam Chomsky, Heinz Dieterich Steffan, *La sociedad global*. Pág. 55.

⁸⁶ Paul Virilio, *Cibermundo, la política de lo peor*. Pág. 17. Para Virilio el control de la velocidad da poder para gobernar, así habla de los símbolos del faraón, o de la posesión de una gran Armada para tener un imperio colonial. En la actualidad el poder sobre los medios de comunicación, que dan inmediatez a los mensajes, es el control sobre el poder que permite gobernar al mundo.

⁸⁷ Leroi-Gourham, citado por Jacques Le Goff en *El orden de la memoria*. Pág. 140.

⁸⁸ *Idem*, pág. 173.

alto costo para un incierto beneficio. Tal vez, creamos en esta nueva era, que al morir culturalmente y físicamente nos espera un Paraíso donde vivir por toda la eternidad; paraíso virtual ubicado en las redes informáticas que cubren el planeta: el ciberespacio. Situación absurda porque la virtualidad es frágil, es solo una apariencia, una invención que puede desaparecer o pasar al olvido cuando nuevos sistemas de memoria aparezcan. Paraíso virtual, realidad aparente, "democracia virtual", "Internet al alcance de todos" (los que puedan pagarla): solo un 6.2% de la población mundial tiene acceso a ella, de los cuales casi su totalidad se encuentra en Estados Unidos y Canadá⁸⁹.

"La gran aventura de Fantomas es una vez más el Gran Engaño que los expertos del sistema nos han puesto por delante como una cortina de humo, igualito que en su tiempo la Alianza para el Progreso, o la OEA, o la reforma en vez de revolución, o los bancos de fomento y desarrollo, no se si hay uno o dieciocho..."⁹⁰.

Critica Soc.

2.- Descubriendo las oscuras tinieblas del Imperio.

En esta tesis trabajo con un producto nacido en la industria cultural de masas de fines del siglo XIX y comienzos del XX: el cómic. Producto que por razones sociales y culturales ha tenido, y tiene, un papel importante en la difusión de doctrinas, valores e ideología política, por ser un instrumento de fácil comprensión por parte del lector. En este sentido Umberto Eco entrega la siguiente definición:

"La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor

⁸⁹ Ver el Reporte Sobre Empleo Mundial de la OIT del año 2000. En pág. Web: [Http://www.oit.org](http://www.oit.org)

⁹⁰ Julio Cortázar. *Fantomas contra los vampiros multinacionales*. Pág. 22.

una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores... Así, los cómics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funciona como refuerzo de los mitos y valores vigentes⁹¹.

Eco alude a una cadena que va "desde arriba", es decir, nace en los grupos elites, dueños de los medios de comunicación, cuyo producto, el cómic, es una anestesia relajadora y evasiva, pero no inocente de introyectar "los mitos y valores vigentes" de la sociedad mayor. Otras definiciones se centran en lo meramente técnico, como es la "secuencia de imágenes complementadas con texto", olvidando el importante papel jugado por la difusión masiva y, los intereses político-económicos, para que la historieta alcanzará los niveles de producción y consumo actuales. Como, también se olvidan, la orientación hacia la educación, [nacida de las necesidades sociales, para definir actitudes y valores, especialmente, en los niños⁹²].

Los estudios dedicados a la historieta, han sido desarrollados, en su mayoría, como lecturas de las relaciones presentadas por sus personajes: en lo social y político-cultural⁹³; develando los contenidos ideológicos del mensaje de una época de marcadas posiciones políticas antagónicas, donde la efervescencia social se encontraba a pasos de transformar las estructuras de dominación neocolonialistas impuesta por Estados Unidos y los grandes intereses del capital transnacional.

Con la instauración de dictaduras militares, se vive un proceso inquisitorial para establecer la "teología neoliberal". Inmersos en esta situación, los instrumentos y discursos de dominación son casi imperceptibles, ocultos

⁹¹ Umberto Eco. Citado por José Rodríguez Dieguez. *Cómic y su utilización didáctica*. Pág. 17.

⁹² Ver definiciones en el capítulo dedicado al cómic.

⁹³ Vid, Dorfman y Mattelart, 1971; Dorfman, 1983 y 1985; Masotta, 1982; Fresnault-Dereulle, 1982; entre otros.

bajo el manto de ayuda y cooperación internacional. El enemigo no es el poder, o las elites de la sociedad, ahora el enemigo es la máquina, llámese televisión o cómics, que difunden la violencia y valores, no compatibles con la sociedad burguesa, en la mente de los jóvenes.

Estos hechos son poco estudiados, nadie devela los contenidos ideológicos que pavimentan el camino hacia un nuevo tipo de sociedad basada en la informática. Se nos ha presentado este mundo como el único posible. Los mass media alumbran el camino para que el Imperio nos cubra bajo su manto. ¿Para que develar los lazos utilizados para vincularnos a los centros de poder planetario? ¿Para que estudiar el cómic y la animación, como facilitadores de una nueva forma de comunicación, si son "literatura de baja categoría o sub arte"?

Los medios de comunicación validan socialmente los discursos de la sociedad mayor, al darle inmediatez, y convertirlos en verdaderos por su sola exhibición en la pantalla o en un texto; esto crea una "falsa realidad", una "realidad aparente" conducente a "profecías autocumplidas" del progreso y la modernidad, paradigmas de las poderosas elites político-económicas-militares que controlan la información. Funciones vitales para comprender el auge de nuevos sistemas de memoria y, el paso a una era de post alfabeto, al acostumbrarnos a manejar imágenes⁹⁴.

La imagen es una "aglutinación de símbolos", cuyos significados "estético ideológico, remite a una determinada cultura de la sociedad que recibe el mensaje"⁹⁵. En su interior lleva una doble lectura: una remite al soporte de su construcción y a lo mostrado; y, la otra a significados culturales y sociales diversos, dependiendo del medio al cual pertenece el

⁹⁴ Para Virilio, uno de los medios que adelantan el mundo virtual es la radio que crea universos aparentes basados en la oralidad.

⁹⁵ Roland Barthes, *Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos y voces*. Pág. 20.

observador⁹⁶. Diferentes interpretaciones para una sola ideología, pero esto no invalida su función como instrumento pedagógico; así vemos desde el paleolítico hasta la actualidad el papel preponderante para educar⁹⁷.

La educación es por presencia y ausencia. Nos muestra una escena determinada, que no tiene más lectura que lo exhibido y sirve para adoctrinar. La ausencia, se encuentra en las distintas interpretaciones que pueden extraerse del análisis de una imagen; aquí estamos al nivel de la ideología. Estos dos puntos unidos le dan a la imagen un poder de enseñanza y educación superior a otros sistemas. Requiere de un aprendizaje básico, que tiene que ver con el desciframiento de códigos específicos, pero al pasar el tiempo son entendibles por repetición, aunque provengan de diferentes contextos culturales⁹⁸. Y de esta unión, el cómic es el hijo principal.

Reproducir técnicamente la imagen fue el detonante para la aparición de "periódicos satíricos ilustrados", los cuales incluían caricaturas y chistes gráficos; este sería el primer paso dado por el cómic en el mundo de las comunicaciones. En esta época aparecen los estereotipos y caracterizaciones de personajes y de grupos humanos⁹⁹, en otras palabras comienzan a otorgarse actitudes y valores, sea de desprestigio o alabanza. Son los comienzos del uso político ideológico de la historieta para cimentar valores y conformar el orden social¹⁰⁰.

⁹⁶ Vid, Aumont, 1990; Barthes, 1995; Gubern, 1996; Zunzunegui, 1998.

⁹⁷ El libro de texto de Castellano de octavo básico, tiene la primera parte dedicada al cómic: rellenar filacterias y completar viñetas. Luego trae cortas historias japonesas, tal vez, influencia del manga/animé en la cultura popular de masas chilena.

⁹⁸ En la actualidad, la mayoría de las imágenes que observamos, presentan un mismo trasfondo cultural occidental, ya que provienen de los países industrializados y que controlan los canales de distribución de la producción visual, y, su consumo está dirigido a validar los discursos del primer mundo, por lo que su lectura se hace cada vez más fácil al observador acostumbrado, por repetición, al discurso del poder.

⁹⁹ Vid, Gubern, 1986; Barbieri, 1993.

¹⁰⁰ Vid, Mattelart, Biedma, Funes, *Comunicación masiva y revolución socialista*.

erhó roes - Durante décadas, y por motivos de hegemonía político-económica, los cómics distribuidos en Sudamérica provenían, en casi su totalidad, de Estados Unidos¹⁰¹. Estos presentaban personajes caricaturizados (los protagonistas de mentón cuadrado, fornidos y altos, su relación cabeza/cuerpo es de 1:8, siendo la norma, para las personas comunes, de 1:7), defensores de la justicia y de los valores del capitalismo¹⁰². Junto a estos superhéroes nacen animales y plumíferos humanizados, con discursos que iban más allá de la defensa de ciertos valores fundamentales para el orden imperante, sin embargo, dejaban en entredicho a las figuras paterna y materna, este el caso de los trabajos de las compañías Disney, Warner, Hanna-Barbera, entre otros.

críticas? Así tenemos una estereotipización de nacionalidades y culturas: un loro multicolor representando a Brasil; un esforzado avión carguero que quiere salir al mundo, por Chile; tribus polinésicas y africanas que admiran el poder y sabiduría de los patos y ratones de Disney¹⁰³. La empresa Warner también produce cómics con animales humanizados, como "Speedy González", ratón dedicado a robar queso de una empresa ubicada en Estados Unidos y custodiada por un gato; un personaje de Hanna-Barbera es el tropical "Lagarto Juancho", habitante de un zoológico (ghetto para animales no domésticos) donde tiene de todo para vivir, los problemas empiezan cuando abandona este resguardado lugar, y el guardia debe perseguirlo para hacerlo regresar al lugar asignado para habitación.

¹⁰¹ Con la influencia norteamericana, a nivel nacional, aparecen varias revistas que editan historietas extranjeras y nacionales: "El Peneca", "Ockey". En los años '50 y '60 hay una gran producción: "Condorito", "Barrabases", "Dr. Mortis", "Monje loco". Con el golpe militar, la producción decae hasta fines de los años '80 con publicaciones contestatarias al régimen militar; en la actualidad nuevas revistas intentan retomar la producción de 40 años atrás.

¹⁰² Vid, Eco, 1965. Aquí Eco analiza a "Superman" en contraposición al héroe del mito clásico, y como defensor de los valores de la sociedad estadounidense.

¹⁰³ Vid, Dorman y Mattelart, 1971.

En los años '70 y '80, con la apertura a nuevos mercados propiciada por el neoliberalismo impuesto por los equipos económicos de las dictaduras militares, comienzan a exhibirse producciones animadas japonesas. Estas mostraban tres tipos de historias: las dedicadas a los robots, tecnología y ciencia ficción ("*Mazinger Z*", "*Speed Racer*", "*Festival de Robots*", "*Gato cósmico*"); los dedicados a la familia ("*Heidi*", "*Marco*", "*Remi*", "*Maco*"); y, los de aventuras ("*La isla del tesoro*", "*Rosa de Versalles*", "*Princesa Caballero*"). La alabanza de la maquinaria para controlar y explotar la naturaleza; la unión familiar como base de una vida feliz por sobre la separación forzosa; el país como una gran familia que debe unirse para enfrentar los problemas comunes, en una época de tensión interna producto del régimen militar; las aventuras para evadirse, olvidar, por un momento, el mundo y sus injusticias. Al no contar con apoyo de revista de cómic, estos programas recurrían a la venta de *merchandising* para mantenerse vigentes, ahora forman parte de la memoria histórica de varias generaciones.

Fue el año 1987, cuando en la televisión abierta se exhibe la serie "*Robotech*"¹⁰⁴, en esta se presentaban gigantescos y realistas robots, una guerra tratada con seriedad, personajes bien cuidados y con sentimientos, y el fenómeno juvenil de los "*idol-singer*". Desde entonces habrá un antes y un después de "*Robotech*"¹⁰⁵. El término "animación japonesa" se populariza, aparecieron los primeros "*mangas*"¹⁰⁶ en Chile. Se inició un boom que pararía; con el tiempo llegó "*Akira*" una de las obras maestras del manga/animé, luego las series "*Sailor Moon*" y "*Los caballeros del Zodiaco*" pondrían en vista y manos de todos el "fenómeno de la

¹⁰⁴ Reciclaje norteamericano de tres series japonesas. "*Macross*", "*Super Dimensional Cavalry Southern Cross*" y "*Génesis Climber Mospeada*"; estas series recibieron el nombre genérico de "*Robotech*" cuando la juguetera "Revell" decide coproducir la serie, y así vender modelos de juguetes a escala traídos de Japón.

¹⁰⁵ La película original se llama "*Macross*", es del año 1982 y pertenece a los estudios Nue; aquí se presentan las líneas centrales de la trama y la caracterización de los personajes. Hasta la fecha han aparecido, en Japón, seis producciones de la saga "*Macross*".

¹⁰⁶ Nombre dado en Japón al cómic.

animación japonesa"; pero no sería hasta 1997, cuando en Chile se exhibe "*Dragon Ball*", que el manga/animé comenzó a formar parte de la vida cotidiana, llevándolas al puesto de súper ventas y de éxito de rating en televisión. Las explicación: el dibujo japonés es más dinámico, su violencia es justificada, las producciones norteamericanas presentan siempre lo mismo, son repetitivos, no varían con respecto a otras producciones animadas estadounidenses. La razón de esto se encuentra en las casi nula vida interior de los protagonistas de las series estadounidenses, que actúan de forma mecánica frente a los hechos que enfrentan, lo que los hace poco creíbles. ?

Las producciones visuales niponas* de mangas/animé han influido acostumbrando al público, en el manejo de códigos y significados contenidos en la imagen. Una nueva era de la mirada donde predomina la imagen icónica, en sus representaciones: visual, digital, funcional. Imágenes en papel, en cinta, en una pantalla, distintos soportes para los mismos fines: educación. Desde el paleolítico, con sus pinturas rupestres en el mundo interior, sagrado y privado, de las cavernas; hasta la actualidad, imágenes públicas y privadas, llenando el entorno alrededor del hombre. Creando una realidad aparente, virtual, no existente, paraísos terrenales para la evasión. Educación para reafirmar las relaciones centro-periferia, emisiones visuales irradiadas de los centros de poder mundial.

El hombre vive inmerso en un universo de imágenes, nunca se han dejado de lado, complementando el texto escrito y la oralidad. Distintas maneras para su reproducción técnica que permitieron su masificación: revistas, diarios ilustrados, fotografía, cine, vídeo, realidad virtual. Para acostumbrarse a vivir en este universo plagado de imágenes, y que el impacto no fuera tan grande, siglos de desarrollo icónico, se resumen en un fruto llamado "cómic". Este medio masivo de "entretenimiento" introyecta

[una forma de comunicación fácil de entender, a primera vista, a pesar de las diferencias culturales de quien lo lea. Una segunda vista, una nueva lectura nos conduce a descubrir estrategias valóricas, discursivas, ideológicas, que sustentan los regímenes político-económicos gobernantes. Si antes la lengua reflejaba el poder dominante, ahora la imagen asume esa posición¹⁰⁷.

Las imágenes construyeron nuevas formas de relacionarnos con el mundo y con la naturaleza. Relaciones que deben ser investigadas, estudiadas, puestas en manifiesto, ahora que comenzamos a vivir en una era cuyo referente es lo visual. Esta "era visual", es una manera de dominación nacida en la masificación de la comunicación y en la industria cultural, puso al alcance del público productos para la diversión, evasión y, sobre todo, la educación: productos basados, en su mayoría, en la imagen sobre el texto, con el fin de hacer más fácil y entretenida la "lectura". Y, de manera implícita, mostrar estereotipos tendientes a consolidar los pilares del poder dominante a nivel mundial, y de los grupos locales (nacionales) de dominación.

Acostumbrados a las imágenes, a sus códigos y significados, la imposición de nuevas tecnologías de comunicación, conducen a nuevos sistemas de memoria. Donde los objetos, soportes, que perpetúan esta "nueva memoria" llevan el signo del modo industrial de producción: serialización, estandarización, división del trabajo; sellando "la degradación de la función filosófica-existencial de la cultura"¹⁰⁸, pasando a ser solo un mero divertimento evasivo para el público, anestesiado y alienado por la falta de desarrollo interior, y donde la máquina nos ha quitado el posicionamiento del planeta. En este ambiente, sobre este nuevo mundo, la antropología juega un papel importante en estudiar las

¹⁰⁷ Armand y Michelle Mattelart, *Historia de las teorías de la comunicación*.

¹⁰⁸ Armand y Michelle Mattelart, *Op. Cit.* Pág. 54.

relaciones hombre/máquina, donde se gestan nuevas formas de
enfrentamiento entre centro-periferia, entre dominación imperial y
subordinación tercermundista.

pero sobretodo de la
memoria, y la degradación de
la fx...

VI.- MARCO TEÓRICO: El reglamento de a bordo, contado por uno de sus protagonistas.

VI.I. LA IMAGEN: Estoy seguro, hay tierra a la vista.

*"Primero miramos a las montañas en la pintura;
Después, a la pintura en las montañas."
(Li Liweng, siglo XVII).*

El tema de lo imagen es importante porque su uso es la base del cómic, por lo que saber de sus particularidades es necesario para comprender su utilización como instrumento de comunicación, y de control político.

I.- Definición.

La imagen posee un status analógico (iconicidad) y una semejanza perceptiva global con el objeto representado. En un principio la semiología de la imagen se detiene en la iconicidad, Charles S. Peirce y la teoría funcionalista anglosajona convirtieron a la imagen en un signo parecido al objeto que representaba, se *"había convertido la semejanza (likeness) en el carácter definitorio de los signos icónicos"*¹⁰⁹, es decir, que tenían una semejanza innata con el objeto al cual se refieren.

En su relación con el objeto, Peirce realiza la siguiente clasificación:

- 1) Índice: Fragmento de un objeto o algo contiguo a él, parte de un todo tomado por el todo.
- 2) Ícono: Se parece a la cosa, sin ser la cosa. No es arbitrario, es motivado por una identidad de proporción o forma¹¹⁰.
- 3) Símbolo: No tiene relación analógica con la cosa sino simplemente es convencional: arbitrario con relación a ella, el símbolo se descifra con ayuda de un código.

Es Umberto Eco quien desmantelara la teoría anglosajona al decir que el parecido no es con el objeto, sino con el percepto visual del objeto, *"reproducen algunas condiciones de la percepción común, sobre la base de los códigos perceptivos normales y seleccionando esos estímulos... pueden permitirme construir una estructura perceptiva que posea... la misma significación que la experiencia real denotada por el signo icónico"*¹¹¹.

¹⁰⁹ Christian Metz, *Más allá de la ideología: la imagen*. En: **Análisis de las imágenes**. Pág. 10.

¹¹⁰ Para Umberto Eco *"El ícono no tiene las propiedades del denotado ya que se confundiría con él"*. Umberto Eco *Signo*, Pág. 59.

¹¹¹ Umberto Eco. *Semiología de los mensajes visuales*. En: **Análisis de las imágenes**. Pág. 28.

Varios autores señalan que la etimología de la palabra “imagen” está relacionada con la raíz “*imitar*”, planteando con esto el “problema de la representación analógica” (la “copia”)¹¹²; se considera a la imagen como reproductora de sistemas de signos o una aglutinación de símbolos. Al considerar a la imagen como una representación analógica¹¹³ su semiología debe estar al lado de los objetos lingüísticos, y muchas veces debe interactuar con ella, ya que las estructuras lingüísticas operan en la imagen misma, estando sujeta a una doble articulación (basado en unidades digitales, como fonemas). Por su carácter analógico la imagen es vista como una re-presentación muy rudimentaria en comparación con la lengua por su carácter analógico¹¹⁴.

La imagen posee “status analógico” o “iconicidad”, es decir, la semejanza, global o parcial, perceptual con el objeto representado. La analogía visual admite variaciones cualitativas, esto se debe al ambiente cultural al cual se pertenece; también dentro de una cultura hay varios ejes de semejanza: siempre se asemejan los objetos desde alguna relación. También existen variaciones cuantitativas que tienen relación con la esquematización o estilización¹¹⁵.

La imagen icónica es una categoría perceptual y cognitiva, que transmite información codificada de forma cultural, por lo que cada cultura maneja una expresión icónica diferente. Para la presente tesis se trabajará con la definición propuesta por Roman Gubern:

“La imagen icónica es una modalidad de comunicación visual que representa de manera plástico-simbólica, sobre un soporte físico, un fragmento del entorno óptico (percepto), o reproduce una representación

¹¹² Vid, Aumont, 1990; Barthes, 1995; Zunzunegui, 1998.

¹¹³ Dícese del símbolo que, por sus formas, proporciones o relaciones, es similar o isomorfo con respecto al objeto, idea o acontecimiento que representa.

¹¹⁴ Barthes, *Op. Cit.*

mental visualizable (ideoescena), o una combinación de ambos, y que es susceptible de conservarse en el espacio y/o tiempo para constituirse en experiencia vicarial¹¹⁶ óptica: es decir, en soporte de comunicación entre épocas, lugares y/o sujetos distintos, incluyendo entre estos últimos al propio autor de la representación en momentos distintos de su existencia¹¹⁷.

II.- Desarrollo histórico.

Desde hace siglos, milenios, minutos dentro de la existencia humana, las imágenes han hecho entrar al hombre en un sistema de correspondencias simbólicas utilizadas para el ordenamiento cósmico y el ordenamiento social; mucho antes que apareciera la palabra escrita. Este sistema de comunicación, basado en imágenes, se ha perpetuado en el tiempo, a pesar del desarrollo de la escritura y de su reproducción mecánica, con la imprenta; no hay que olvidar que desde 1839 existe la reproducción de imágenes por medio de la fotografía, y posteriormente por medio del cine, de la televisión y del vídeo, que establecieron la cultura de la imagen digital, a partir de las últimas décadas del siglo XX.

La imagen aparece, en Occidente, con los dibujos color ocre y en las sepulturas del período Aurifiaciense, 30.000 años a. C.; 15.000 años después los dibujos de Lascaux, hombres heridos con cabezas de pájaros, bisontes, caballos, "simbolismo de fecundidad y muerte"; en este primer período la imagen es "pública" al estar pintada en las superficies de las rocas o en las paredes de las cavernas. Con las teocracias del Medio Oriente las imágenes comienzan a ser "privadas"; en el antiguo Egipto los sarcófagos pintados al igual los muros interiores de las

¹¹⁵ Metz, *Op. Cit.* Pág. 9 y ss.

¹¹⁶ Vicarial: Aquello que se sustituye o representa algo ausente. Nota del autor.

sepulturas, 2.000 a. C.; frescos de dioses, cerámica pintada, tumbas decoradas en Grecia y Macedonia; tumbas romanas con bajorrelieves; catacumbas cristianas llenas de imágenes-símbolos; todo tipo de reliquias religiosas, tumbas reales, estatuas, decorado de iglesias, de la edad media europea: El arte y su expresión pictórica nace en la tumba, es funerario, cuyo objetivo es de ayuda a los muertos en sus actividades post mortem.

No hay que olvidarse del desarrollo de la escritura cuneiforme pictográfica en la baja Mesopotamia (3.300 a.C.), la escritura jeroglífica egipcia (3.100 a.C.), escritura china (2.500 años a. C.); o, la escritura no descifrada de Mohenjo Dhara, valle del Indo (2.300 años a. C.).

Para los artistas rupestres no existía *“el sujeto singular (fundamento del arte del retrato), sino como sujeto categorial (el bisonte, el caballo, el cazador)”*¹¹⁷. También el mayor número de inflexiones lineales del rostro de perfil es más informativo, representa una “optimización de la información” y su coronamiento con cuernos vistos de forma frontal ayudaba a una mejor identificación.

Estos sistemas icónicos son una enseñanza para la visión, que se orientan para descifrar las formas de la iconósfera, para así mantener en vigencia las normativas culturales e históricas de los grupos dominantes que cada sociedad posee.

En los treinta mil años de producción visual, existieron momentos, en Occidente, durante los cuales su legitimación social estuvo cuestionada, dando origen a diversas luchas. Las más importantes en el plano de la teología al interior del cristianismo.

¹¹⁷ Roman Gubern. *La mirada opulenta*. Pág. 48.

¹¹⁸ Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual*, pág. 20.

El origen de la deslegitimación se encuentra en el Antiguo Testamento, donde se prohíbe la producción de imágenes. Prohibición nacida del monoteísmo judío para la conservación de la creencia en su dios en oposición al politeísmo de los pueblos que los rodeaban y que sí poseían una vasta producción de imágenes de sus dioses. Además en el primer libro de la Biblia, dice que el hombre fue creado a imagen y semejanza de dios, por lo que era una arrogancia y blasfemia que el hombre pudiera crear imágenes de otras personas y menos la de dios. En Europa, en medio de la cultura grecolatina, la situación era totalmente diferente al judaísmo; se poseía un culto lleno de dioses que eran adorados con la representación humana de sus cuerpos.

El desarrollo del cristianismo en medio de cultura paganas, modificó el tabú sobre la imagen proveniente del mundo judío. Se adoptó el legado grecolatino por su "sentido humanista" de la figura frente a los dioses zoomorfos del medio Oriente. En este período de asimilaciones y adopciones, el cristianismo metamorfosea las imágenes paganas y las hace suyas, logrando la conversión a la nueva religión de los grupos humanos europeos.

Existen dos hechos que apoyan y legitiman la utilización por parte del cristianismo: el lienzo de Verónica (del griego *vera eikon*, imagen verdadera), y el Santo Sudario, constituyendo las primeras imágenes "aquiropoiéticas"¹¹⁹ del cristianismo. La imagen de Verónica comienza el arte figurativo cristiano y legitima todas las representaciones icónicas de la religión occidental. La producción aquiropoética cristiana continuó en América con la Virgen de Guadalupe en 1531, en México¹²⁰. Desde la

¹¹⁹ Aquiropoiética: Imágenes no hechas por la mano humana.

¹²⁰ Gubern, 1996; 56.

semiología este tipo de imágenes, producidas por contacto físico son inequívocamente clasificadas en lo que Pierce denominó “indicios”¹²¹.

Para el naciente cristianismo se presentó el problema de la imposibilidad de representar con imágenes la unión de lo divino con lo humano; o, que lo sobrenatural no puede ser representado por colores materiales.

León III, emperador de Bizancio, reprochaba las imágenes por “carecer de aliento y don de la palabra”, por lo que consideraba la adoración de imágenes como idolatría. El Concilio de Nicea, en 787, cincuenta años después de León III, restablece el culto de las imágenes, aunque la representación de lo invisible siguió pesando sobre el cristianismo. Este concilio establece la *traslatio ad prototypum*, es decir, la veneración de la imagen se traslada al prototipo representado por ella, la imagen es solo una intermediaria, y su rechazo es negar la encarnación del “Verbo de Dios”. Esto sucede dentro de una sociedad medieval militantemente cristiana y analfabeta, donde la doctrina se debe expresar por medio de la imagen y de la oralidad¹²².

La producción visual buscó mayor realismo en sus representaciones para motivar y dominar a los fieles y devotos, se habla de simular el espacio tridimensional para convencer que lo narrado es verdadero; estas propuestas conducirán a la perspectiva lineal, a los museos de cera y a la realidad virtual del siglo XX.

Teniendo como punto de partida el tabú judío de la imagen, aparece el estatuto ontológico de la imagen, que puede ser entendida como representación (de una ausencia), o bien como presentificación o puesta en escena de una existencia (propia de la idolatría o de la magia). En el

¹²¹ Índice: Significación por interferencia causal.

¹²² Gubern, 1996; 57.

primer caso estamos con una presencia simbólica de una ausencia; y, en el segundo caso ante una presencia vital real. Como su nacimiento está relacionado con lo mágico-religioso, la imagen es percibida como soporte de vida. Esto propició la confusión entre significante y significado, al alimentar el referente según el cual el signo era portador de la esencia de aquello que simulaba. Todavía existen manifestaciones de adoración iconofílica, como sucede con las estrellas del espectáculo. A la par de esta sobrevivencia "preracional", existe una actitud iconofóbica agresiva, ejemplo son las estatuas de dictadores derribadas. *"Válido el principio niceano de la traslatio ad prototypum y la semejanza icónica es percibida como identidad ontológica o existencial con el prototipo odiado"*¹²³.

La frontera entre imagen y realidad es débil y confusa. La batalla del realismo ontológico de las imágenes está lejos de terminar en este siglo que dio nacimiento a la virtualidad¹²⁴, trascendiendo los soportes y los materiales en que son concebidas las imágenes.

III.- Denotación y connotación.

La imagen, el dibujo en la revista, o en el afiche publicitario, o en el vídeo es percibida por el público, grupos humanos que poseen diferentes móviles, actitudes, comportamientos con el resto de la sociedad; la imagen es considerada como un medio, producto y objeto dotado de una "anatomía estructural".

El dibujo, en el cómic, se comunica con otra estructura: el texto. Ambas estructuras no pueden mezclarse: el texto está constituido por palabras; el dibujo con líneas, superficies, tonos. Las dos estructuras ocupan espacios

¹²³ Gubern, 1996; 64.

reservados y contiguos; el texto en espacios denominados, comúnmente, "globos" y que poseen un orden para su ubicación dentro de la viñeta; el resto del espacio es ocupado por el dibujo, imagen o escena.

Pintura, teatro, cine y dibujo, despliegan de manera evidente e inmediata, además del contenido analógico propio (escena, objeto, paisaje), un mensaje suplementario llamado "estilo de reproducción". Este es un sentido secundario cuyo significante consiste en un determinado tratamiento de la imagen bajo la acción del creador y cuyo significado, estético o ideológico, remite a una determinada cultura, no existiendo dibujo, por exacto que sea, cuya misma exactitud no se haya convertido en estilo. Todas las artes "imitativas" poseen dos mensajes: el *denotado*, propio de la analogía; y, el *connotado*, el otorgado por la sociedad al lector¹²⁵.

A continuación seguiré a Roland Barthes¹²⁶ quien expresa teóricamente, de manera más completa, los conceptos de "denotación y connotación":

La imagen entrega tres tipos de mensajes: ¹ el lingüístico, ² el denotado y ³ el connotado. El lingüístico se relaciona con el texto explicativo, o diálogo entre los personajes del dibujo o con el observador, marginales o insertos en el dibujo, para descifrarlo hay que saber el idioma en el cual se encuentra escrito. Para encontrar imágenes sin acompañamiento verbal hay que dirigirse a sociedades parcialmente analfabetas o que posean un estado pictórico de la imagen. En la sociedad occidental, y en la mayor parte del mundo, el mensaje lingüístico está presente en la comunicación de masas y en todas o la mayoría de las imágenes: como titular, texto explicativo, artículo de prensa, diálogo de película o globo de cómic;

¹²⁴ Virtualidad: Sistema informático que genera entornos sintéticos en tiempo real y forma parte de una realidad ilusoria, perceptiva sin soporte fijo. Este espacio ilusorio se llama ciberespacio.

¹²⁵ Vid, Aumont, 1990; Barthes, 1995; Zunzunegui, 1998.

¹²⁶ Barthes, 1995; 13 y ss.

dando a entender que vivimos en una sociedad basada en la escritura antes que en la imagen¹²⁷. El mensaje lingüístico pareciera tener dos funciones frente al mensaje icónico (denotación y connotación), estos son los de anclaje y relevo.

anclaje relevo.

La imagen es polisémica, una cadena de significados distintos, de las cuales el lector selecciona algunos y elimina los demás; de acuerdo a técnicas sociales y culturales. Una es el mensaje lingüístico, que es una ayuda para la identificación de la escena y de la escena misma, "constituye una descripción denotada de la imagen", esta función ancla todos los sentidos posibles del objeto por medio de la nomenclatura. Es más frecuente en la fotografía de prensa o publicidad. D

La función de relevo se encuentra en el humor gráfico y en el cómic. La palabra (casi siempre un fragmento del diálogo) y la imagen están en relación complementaria, de manera que las palabras son fragmentos de un sintagma más general, con la misma categoría que las imágenes, y el mensaje se encuentra a nivel de la historia, de las anécdotas, etc. La función de relevo tiene gran importancia en el cine, donde el diálogo tiene que hacer avanzar la acción. C

Estas dos funciones pueden coexistir en un mismo conjunto icónico, pero el predominio de uno no es indiferente a la economía general de la obra; cuando la palabra tiene un valor diegético¹²⁸, de relevo la información, resulta más trabajosa, se hace necesario aprender un código digital (la lengua); cuando el valor es sustitutivo (de ancla o de control), la imagen es la que soporta la carga informativa; y, cuando es analógica, la información es más "perezosa": en algunos cómics, de lectura acelerada,

¹²⁷ Cf, Barthes, 1995. En la actualidad, con el desarrollo de las nuevas tecnologías de información y comunicación, los soportes digitales han ido transformando la situación del texto en la cultura occidental.

la diégesis es confiada a la palabra, mientras la imagen recoge la información atributiva del orden paradigmático (estereotipos de los personajes), para no aburrir al lector con las descripciones verbales que son dejadas a la imagen.

El mensaje denotado es codificado. La cual le permite manifestarse en tres niveles: 1) reproducción de un objeto o escena, obliga a realizar un conjunto de transposiciones reglamentadas; no existe nada como un estado natural de la copia pictórica, todos los códigos de transposición son históricos; 2) la operación de dibujar (codificación) provoca la separación de significante y significado: el dibujo no reproduce todo, solo una pequeña parte, pero sin dejar de ser un mensaje potente, puede intervenir en la escena, en el interior del objeto; 3) aprendizaje de los códigos culturales empleados en la realización de la imagen.

El mensaje connotado es el segundo sentido atribuido a la imagen. Es histórico, cultural y simbólico, sus signos son gestos, actitudes, expresiones, colores o efectos dotados de ciertos sentidos usados por la sociedad. La relación entre significante y significado es histórica, siendo el resultado de una evolución social y cultural de una sociedad y de su propia historia, al igual los valores y sentimientos vertidos por la persona que observa la imagen o escena. Sus lecturas son múltiples debido a los distintos saberes utilizados en la imagen (práctico, nacional, cultural, estético), saberes que pueden constituirse en una tipología. La imagen en su connotación está hecha por una serie de signos sacados de una variedad de léxicos¹²⁹ codificados. Lo variable de las lecturas de la imagen no amenaza a la "lengua" de la imagen, esta es atravesada por el

¹²⁸ Diégesis: Del griego *relato*. Por oposición a las descripción, la diégesis designa el aspecto narrativo de una representación o un discurso.

¹²⁹ Léxico: Porción del plano simbólico (del lenguaje) que se corresponde con un corpus de prácticas y técnicas.

sistema del sentido. La lengua de la imagen es el conjunto de las palabras emitidas y de las imágenes recibidas, originando un campo común de significados que es la ideología.

Esta puede ser una y la misma, dado el desarrollo de la sociedad y de su historia, y de la expresión que domine.

La ideología tiene su correspondencia en significantes de connotación que son específicos según la materia; a los significantes se les denomina *connotadores* y a su conjunto se les denomina *retórica*. La retórica es la cara significativa de la ideología; la retórica de la imagen es específica en la medida a que se encuentra sometida a condiciones físicas de visión, pero es general, en la medida que las figura son relaciones formales entre elementos.

Los connotadores, dentro de la globalidad de la imagen, son rasgos discontinuos, erráticos. No agotan la lectura ni la llenan, no todos los elementos de la lexia se convierten en connotadores, deben permanecer, algunos, en el grado de denotación para hacer posible el discurso.

En el sistema total de la imagen, las funciones estructurales se encuentran polarizadas; existe una condensación paradigmática al nivel de los connotadores (los símbolos en general), signos potentes, erráticos. La denotación se ubica al nivel de la sintagmática; el sintagma se encuentra siempre en las proximidades del habla, siendo el discurso icónico el que vuelve naturales a sus símbolos. Se puede decir *"el mundo del sentido en su totalidad está internamente (estructuralmente) desgarrado entre el sistema como cultura y el sintagma como naturaleza: todos los productos de las comunicaciones de masas conjugan, gracias a las dialécticas diversas y con diverso éxito, la fascinación de una naturaleza que es la del relato, la diégesis, el sintagma y la inteligibilidad*

de una cultura, refugiada en algunos símbolos discontinuos, que los hombres “declinan” bajo la protección de la palabra viva”.¹³⁰

IV.- La imagen laberinto.

Para esta parte seguiré la visión teórica de Roman Gubern¹³¹, quien define y emplea el término “imagen laberinto” en sus trabajos dedicados al tema de la imagen y de la iconósfera.

La imagen es “*más que una cosa de la cual ella es imagen*”¹³². Esto se debe a la polisemia¹³³ de la imagen y a la denotación y connotación, que ofrecen diferentes niveles de sentido y simbolización. En las imágenes existe un fenotexto (significación primera de un texto) y un genotexto (su estructura profunda y simbólica). “*La imagen simbólica constituye el paradigma de la imagen laberinto*”¹³⁴.

La creación de imágenes icónicas siempre ha estado en tensión entre lo perceptual o empírico, la intención mimética de la imagen; y, lo conceptual o mental, es decir, su capacidad de contenedor simbólico, de expresar más de lo que representa.

Diferentes son los orígenes de los símbolos: accidentales (propios de la experiencia personal del sujeto), y universales (“arquetipos universales”). El símbolo posee una unidad semántica basada en la asociación de ideas por analogía, teniendo dos o más significados simultáneos y no excluyentes en un significante, sin embargo es el contexto el que privilegiará un o de los sentidos del símbolo. Por esto es necesario, para

¹³⁰ Barthes, 1995; 15.

¹³¹ Gubern, 1996; 76 y ss.

¹³² Paul Valéry. Citado por Gubern, 1996; 76.

¹³³ Polisemia: Coexistencia de varios significados distintos en un mismo discurso o representación.

interpretar imágenes, conocer los códigos de representación de cada contexto cultural.

Las imágenes simbólicas (o laberinto) significan algo que no muestran, o, tal vez, en forma indirecta o deficiente. Es decir, transmiten información y la ocultan a la vez.

La utilización de imágenes laberinto, que expresan algo distinto a lo que muestran, se explica por seis razones:

- 1) Por tabú de designación.
- 2) Por su génesis subconsciente.
- 3) Por su utilidad para la comunicación criptográfica.
- 4) Por su dificultad de representar lo simbolizado, cuando su naturaleza es abstracta e inmaterial.
- 5) Por su efecto poético embellecedor.
- 6) Por su utilidad didáctica o comunicativa.

El manejo conceptual de los símbolos los acerca a la escritura antes que a lo figurativo. Esto nos lleva al nacimiento del simbolismo icónico por dos formas distintas de abstracción:

- 1) Abstracción en el plano signifiante: por simplificación, esquematización o estilización de las formas para resaltar función o funciones. Aquí encontramos los códigos pictográficos de los lugares públicos y los pertenecientes a profesiones. *"Familias de pictogramas que constituyen verdaderos sociolectos icónicas translingüísticos y transnacionales"*¹³⁵.

¹³⁴ Gubern, 1996; 76.

¹³⁵ Gubern, 1996; 91.

2) Abstracción en el plano del significado: referido a los contenidos inmateriales, genéricos, míticos, o institucionales, con pretensión de hacer visible lo invisible. Aquí se encuentran los símbolos del subconsciente y los criptosignificados propios de las religiones, de la alquimia o del esoterismo.

Se debe tener en cuenta que a veces la analogía en la cual está basada una operación simbolizadora es una falsa analogía, nacida de una percepción errónea. Esto se debe a los niveles de complejidad simbólica *que existen en la estructura o composición de la imagen; lo anterior, así como la ambigüedad y la polisemia de los símbolos, también se encuentran presentes en los símbolos mitológicos. Así encontramos al "toro", símbolo masculino pero matizado con cuernos, una medialuna, símbolo femenino.*

En el siglo XVI, Iglesia Católica y Monarquía Española se aprovecharon de esto para sacar partido a la pintura, la cual comenzó a poseer mensajes de propaganda bajo una apariencia "realista". Esta pintura junto a la arquitectura barroca fueron un adoctrinamiento muy parecido al ejecutado por la actual publicidad. El arte barroco español, en especial la pintura, es ideográfico sometiendo lo didáctico y hagiográfico a la religión o a la política. Esto sucede cuando en el soporte pictórico y en el mismo espacio diegético (espacio destinado al aspecto narrativo), coexisten el relato (ejemplo, vida de un santo) y el manifiesto (declaración ideológica o apologética), es decir, historia y discurso. Comprendido por solo quienes conocen el código criptosimbólico.

En la actual cultura de masas existe un "gran capital semiótico de imágenes simbólicas" que han ido moviéndose de un medio a otro, y que por medio de la industria anglosajona de imágenes adquirieron *"validez social universal, que las ha despojado finalmente de su condición*

genética de imágenes laberinto"¹³⁶. Aquí encontramos los sensogramas de amplia utilización en los cómics.

Los sensogramas son representaciones ideológicas autónomas, que se sirven de significantes icónicos para expresar sensaciones, estados de ánimo o vivencias psicológicas de un autor. Los sensogramas se pueden clasificar; en relación con el significante pueden ser icónicos o no icónicos (ejemplo signo de admiración sobre la cabeza de un personaje para expresar su estado de sorpresa). En relación con el significado pueden ser meramente síquicos ("como un idea del actante iconizada sobre su cabeza"), o bien somatosíquicos (estrellas en representación del dolor). Ofrecen afinidades y diferencias con otros recursos discursivos: como figuras nacidas de los procesos oníricos; como somatizaciones imaginarias en los síntomas corporales de la práctica médica. Hay que diferenciar el sensograma de las "hipérboles icónicas" en la expresión de estados sicosomáticos, como el chichón en un sujeto golpeado o la nariz roja del borracho; estas son distorsiones derivadas de la caricatura (del italiano *caricare*: cargar), donde la hiperbolización está presente desde su origen.

Se deben diferenciar de las representaciones de personajes alegóricos convertidos en iconogramas, cual vicios y virtudes de forma humana. Y diferenciarlos de la metonimia que designa lo físico por lo moral.

En las convenciones de los cómics los sensogramas son traslaciones fieles de expresiones coloquiales, vertidas en símbolos icónicos. Como ejemplo de esto se habla del golpe que hace "ver estrellas", o dormir "como un tronco"; estos son sensogramas inequívocamente icónicos, pero de matiz verbal, participan de lo motivado como de lo arbitrario.

¹³⁶ *Ibid*, 99.

Estas expresiones coloquiales matriciales (y sus traducciones icónicas) son muy diversas en su origen. El corazón, por ejemplo, es símbolo del amor, y del enamoramiento, pero también acelera las pasiones de castigo o de ira, *"en muchas culturas no occidentales el corazón no es considerado sede de la afectividad, sino de la espiritualidad (Islam), o de la inteligencia y la memoria (como en muchas culturas asiáticas o americanas"*¹³⁷.

Muchos sensogramas son "metáforas visualizadas"; como por ejemplo, el serrucho que corta un tronco sobre la cabeza de un durmiente (que duerme como un tronco), aquí se cumplen los requisitos metafóricos de la semejanza y la sustitución, es el caso del ruido del ronquido emitido y simbolizado. El serrucho *"suple la función fonosimbólica de una onomatopeya escritural, sustituyéndola con un iconograma consolidado en la industria del cómics"*¹³⁸. Otro sensograma es de la cólera, representada con líneas quebradas que salen de la cabeza, estas pueden ser comparadas con la irradiación de energía desde la cabeza del sujeto enojado.

Los sensogramas son un punto de encuentro entre la lógica del discurso verbal y de la imaginación icónica, son un arsenal ideográfico y de dispositivos retóricos privilegiados, demostrando la *"vigencia de creatividad poética dentro de la cultura de masas"*¹³⁹.

¹³⁷ *Ibid*, 103.

¹³⁸ *Ibidem*.

V.- Mirada e imagen.

La mirada define la intencionalidad y funcionalidad de la visión. Al interior de la mirada, la atención posee un papel esencial, aunque nunca ha podido ser definida con precisión; por eso se habla de una atención central, que se focaliza sobre un aspecto importante del campo visual; y, atención periférica, que afecta a los fenómenos nuevos, la periferia del campo¹⁴⁰. La noción de campo visual designa el punto donde se fija la mirada y, desde donde la información es recogida. Para recoger dicha información se produce una búsqueda visual que nace del encadenamiento de varias fijaciones de la mirada seguidas en una misma escena visual.

Para Santos Zunzunegui las imágenes son percibidas de acuerdo a las siguientes nociones:

- 1) Realidad 2-D de las imágenes (realidad de dos dimensiones, bidimensional, se trata de la imagen plana). Para el ojo fijo hay tres fuentes de información sobre el plano de la imagen: el marco y el soporte de la imagen; la superficie de la imagen; y, los efectos de la representación analógica.

En la visión binocular y/o móvil, la información sobre el plano de la imagen es abundante: la imagen no sufre cambios de perspectiva en su interior, no hay disparidad alguna entre dos imágenes retinianas¹⁴¹. Obteniéndose, uno y otro, con una superficie plana, por lo que en visión normal, las imágenes aparezcan planas.

¹³⁹ *Ibidem*

¹⁴⁰ Santos Zunzunegui. *Pensar la imagen*.

¹⁴¹ Imagen retiniana o retínica: Es una proyección del mundo. Los dos "mapas planos", uno en cada ojo, dará la percepción tridimensional del mundo. La imagen retínica desencadena, en el cerebro, la visión.

- 2) Información sobre la realidad 3-D de las imágenes (3-D, tres dimensiones, tridimensional). Las imágenes permiten concebir una realidad tridimensional si ésta ha sido construida. Es una imagen que esta hecha para ser explorada en todas sus partes por un ojo móvil.
- 3) Hipótesis de la comprensión del punto de vista. Desde que se registran las realidades 2-D y 3-D, se pueden determinar el punto de vista correcto sobre la imagen (perspectiva), y se pueden comprender las distorsiones provenientes desde un punto de vista incorrecto.
- 4) Doble realidad y aprendizaje. El aprendizaje debe realizarse a corta edad, se dice que hasta los tres años los niños perciben mal la realidad 2-D de la imagen, por lo que tratan como verdaderas las proyecciones retinianas de los objetos reales.

La percepción de la imagen y de sus colores implica la globalidad de la persona, por lo que las estructuras cognitivas están sujetas al medio en que estas se ejercen: la percepción involucra al sujeto en su historia, cultura y mundo simbólico.

VI.- Representación gráfica del espacio.

Elegir una forma de representación no es un acto mecánico, sino que es el resultado de una serie de elecciones convencionales y, como la tradición pictórica de un pueblo ejerce sobre la manera de percibir e interpretar los materiales gráficos, culturales e ideológicos. En un pedazo de papel se pueden desarrollar diversas convenciones estilísticas,

relativizando las distintas representaciones icónicas que el hombre se ha dado en el tiempo.

Uno de los métodos dominantes de representación ha sido la perspectiva lineal, cuyo origen se encuentra en la etapa europea llamada Renacimiento. Esta abstracción de la realidad tiene como objetivo representar la profundidad del mundo real generando una imagen bidimensional para generar una imagen retínica lo más parecido a la escena tridimensional del mensaje visual. La perspectiva es una construcción ideológica del espacio; *“con la racionalización de la visión, el arte se entronca en la racionalidad cartesiana de la infinitud del espacio”*¹⁴². Se introduce un orden visual originando la idea del punto de vista, lugar de privilegio, donde el ser humano observa la realidad.

Régis Debray¹⁴³ habla de tres eras de la mirada en Occidente, en tres conceptos que dan cuenta del desarrollo cultural humano, afirmando la importancia de la comunicación social:

- 1) Logósfera. Corresponde a la etapa de los ídolos, que llega, en Occidente, hasta la imprensa de Gutenberg. Esta es la época del ídolo presente, vivo, representando la autoridad de Dios. Es la imagen del tiempo eterno e inmovilizado por lo divino, donde la conciencia capta el mundo de forma global, en diacronía y sincronía. Al interior de las relaciones sociales del Mundo Antiguo, el mundo era percibido y vivido como en un “estado de reposo”; los acontecimientos se repiten una y otra vez. Con Roma la situación comienza a cambiar en lo concerniente al tiempo, que adquiere los primeros rasgos lineales basados por determinados momentos históricos. Pero lo más

¹⁴² Zunzunegui, *Op. Cit.* Pág. 51.

¹⁴³ Vid, Debray, 1994 y 1998.

importante, la autoridad de los dioses y, con el cristianismo, de Dios, permanecerá hasta fines de la Edad Media.

2) Grafósfera. Es la etapa del Arte, abarca los 500 años que van desde la imprenta hasta la aparición de la televisión en colores. La representación es una ilusión, la imagen una cosa que es referente de lo real (la naturaleza). Es lento pero comienza a manifestar movimiento; es occidental, campesino, pero circulante y viajero. Con el auge del arte (pintura, escultura, arquitectura), en la Italia renacentista que se abren nuevas formas de percibir el mundo & por ejemplo, la perspectiva lineal). Además, con el descubrimiento de América, el mundo se vuelve global; las comunicaciones y los transportes, circulan alrededor del planeta, es el movimiento que irá desarrollando la idea de un progreso lineal y ascendente.

3) Videósfera. Es la era de lo visual, la imagen es una percepción, su referente crucial es lo ejecutante (la máquina). Es mundial, "mundovisión", para ser difundido a nivel planetario. Hace referencia al Primer mundo, industrial y capitalista, con base en Estados Unidos, centro del poder mundial.

En cada una de estas etapas se dibuja un medio de vida y pensamiento, con un horizonte de expectativas de la mirada que corresponde a un período determinado por la historia, por lo social, lo cultural y lo económico. Ninguna de estas eras es cerrada, cada una domina sucesivamente, por relevos de hegemonía política. *"Grafósfera y videósfera son estructuras abstractas, cambian de peso y sentido según lugares y contextos nacionales"*¹⁴⁴.

VI.II. EL CÓMIC: Cómo leeremos el diario de a bordo.

I.- Definición.

El cómic es un medio de comunicación escrito-icónico-visual, en cuya estructura participan imágenes consecutivas, mostrando la acción y el relato, donde se une la escritura fonética. La imagen posee la función hegemónica, no existen cómics sin dibujos pero sí sin palabras.

La historieta posee distintos nombres dependiendo del idioma o en el medio en cual ha nacido. Se le puede encontrar con el nombre de "cómic" o "cartoon" en los países de habla inglesa; "tebeo", en España, por aparecer por primera vez en la revista "TBO"; "fumetto", en Italia; "bande dessinée", en Francia; "manga", en Japón. También tiene distintas definiciones, según el aspecto acentuado, es decir, como mensaje icónico, narrativo, producto de masas. José Rodríguez Dieguez realiza una enumeración de definiciones con sus respectivos autores¹⁴⁵:

Para Javier Coma la historieta es una secuencia narrativa combinada con una secuencia de imágenes. Elizabeth Baur, une a la secuencia narrativa la imagen icónica y el lenguaje verbal; definición a la que M. Dahrendorf (quien) agrega un repertorio de signos específicos (una especie de código) que sistematizan el cómic.

Román Gubern dice que el cómic es una historia dibujada en distintas viñetas¹⁴⁶, donde el diálogo de cada personaje se encierra en globos que

¹⁴⁴ Marc Fumaroli, citado por Régis Debray, *El estado seductor*. Pág. 46.

¹⁴⁵ José Rodríguez Dieguez. *Op. Cit.* Págs, 17-20.

¹⁴⁶ Viñeta: Es la unidad o célula que construye el sintagma narrativo de los cómics, sede del espacio iconográfico-narrativo.

salen de sus bocas; el desarrollo de estas historias se dividen en capítulos que se presentan en diarios, revistas, libros.

Para Umberto Eco, la historieta es un producto cultural que actúa para persuadir ocultamente a un lector, suponiendo que este quiera evadirse de la realidad. Además los cómics refuerzan los valores, mitos, leyendas, que posee la sociedad mayor.

Juan Antonio Ramírez somete la imagen a los fragmentos literarios presentes en la viñeta, agregando que la imagen y el texto deben complementarse; y, lo que completa al cómic es su producción y distribución dentro de una industria mayor.

Loras dice que el cómic es un medio de comunicación de masas, que no existiría sin difusión masiva; y, que posee un *"sistema de significación con un código propio y específico"*¹⁴⁷.

Con todas estas definiciones podemos decir que el cómic es una narración, constituida con imágenes dibujadas que se encadenan por una temporalidad supuesta en textos e implícita en la narración, poseyendo un código específico de signos. Al pasar una historia de cómic al vídeo, la imagen adquiere movimiento pero conservando sus códigos específicos, donde el texto se convierte en diálogo oral entre los personajes involucrados.

Históricamente el cómic posee antecedentes que se remontan al Antiguo Egipto, donde las imágenes de los relieves y pinturas de las tumbas muestran la vida cotidiana del valle del Nilo, acompañadas de textos jeroglíficos que expresan las palabras que los personajes intercambian,

¹⁴⁷ Rodríguez Dieguez, *Op. Cit.* Pág. 19.

dándole vida a dichas representaciones¹⁴⁸. En el Japón del siglo XII existe un incipiente desarrollo de historias gráficas realizadas por monjes budistas¹⁴⁹. Además las obras pictóricas del Renacimiento europeo, que poseen una pictografía, una imagen caricaturesca, gestualidades, relaciones de diálogos (no verbales) que permiten definirla como macroviñetas, este es el caso de "El jardín de las delicias" de El Bosco¹⁵⁰. A continuación el trabajo se centra en el cómic que nace en el siglo XIX en Estados Unidos, el cual es considerado el inicio del cómic moderno.

II.- Narrar con imágenes.

A fines de 1895, los hermanos Lumière realizan la primera proyección cinematográfica; en febrero de 1896, en el *New York World*, aparece la primera imagen de "Yellow Kid", protagonista de un cómic. Los mensajes radioeléctricos y radiotelegráficos se expanden con Popov Y Marconi. Cine, radio y cómics comienzan la expansión de dominio cultural, dominación audiovisual y verbo/icónica, de los Estados Unidos en el siglo XX; nacidos de una larga experiencia técnica y cultural previa. Así encontramos, la reproducción técnica de las imágenes (grabado, fotograbado, fotografía), que dio origen a los primeros "periódicos satíricos ilustrados"; con el tiempo las caricaturas y el chiste gráfico se masifican al pasar a la prensa diaria, lo que influiría en el nacimiento del cómic. Por otro lado, encontramos, los trabajos realizados por grabadores y dibujantes, a partir del siglo XVIII, en torno a desarrollar narraciones con imágenes. También hay que agregar el redescubrimiento, en la pintura por influencia del pintor japonés Utamaro, del espacio bidimensional,

¹⁴⁸ Christian Ziegler. *Hiéroglyphe, images et bandes dessinées*.

¹⁴⁹ Jaqueline Berndt. *El fenómeno manga*.

¹⁵⁰ Rodríguez Dieguez. *Op. Cit.* Pág. 42.

perdido después del Renacimiento, que dio origen al cómic sin fondo, con trazo lineal y sin sombreado¹⁵¹.

Como hijo de la narración jocosa el cómic se convierte en heredero de la caricatura, hasta la aparición en 1929-1930 de los primeros cómics épicos, de aventuras y policiales. La caricatura es *“por su distorsión ridiculizadora...el signifiante gráfico convertido en estilema y en marca de género de la narración paródica”*¹⁵², tendiendo a estereotipar para dar inicio a las tipologías sociales o las características rígidas que presentan de los cómics que los hacen fácilmente reconocibles¹⁵³. La parodia junto a la ironía están dirigidas a la inteligencia antes que a la emotividad, por lo que la llegada de éstos fue a un público adulto más que al infantil.

En Europa el caso es distinto, hasta la década de los '60 y '70, el cómic se había orientado, editorialmente, al público infantil, demostrando la separación existente entre cultura popular estadounidense y la europea; la primera, por razones mercantiles e ideológicas se dirigía a un público masivo, frente a la entronización de la palabra escrita ante la imagen impresa de gran difusión por parte de los europeos.

El inicio del cómic se encuentra en la industria periodística norteamericana del siglo XIX, inserta en la industria cultural de la “producción narrada de imágenes”. Desde esta perspectiva el cómic que no se ha multiplicado o reproducido por medio de la impresión, es solo un proyecto de comunicación que aún no forma parte de la producción cultural.

¹⁵¹ Gubern, 1987; 213-214.

¹⁵² *Ibid*, pág. 215.

III.- Imagen y cómic.

La historieta utiliza una secuencia de viñetas para articular el relato; tener la permanencia de, a lo menos, un personaje estable a lo largo de la serie; y, globos o filacterias¹⁵⁴, con las alocuciones de los personajes inscritas. Estas tres condiciones originan al cómic que conocemos, pero no son imprescindibles. Estas características se dieron en "*Yellow Kid*", personaje que en un principio aparecía en una escena unitaria, hasta que William Randolph Hearst (dueño del *New York World*) pidió al dibujante que convirtiera esa única viñeta en una secuencia consecutiva, que articulase una narración. Esta apareció en 1896, el episodio carece de sentido si no se leen los globos y si estos no se integran a la acción. Tampoco se debe olvidar el hecho que la autoría intelectual es del dueño de la publicación y no del dibujante-empleado¹⁵⁵.

Después de descomponer la viñeta en una secuencia, vino la construcción de la serialización, es decir, continuar la acción en ejemplares sucesivos en el diario o periódico. Esto apareció en 1905, con "*Hairbreadth Harry*" de Charles Kahles, manteniendo el interés del público y la fidelidad hacia la compra de la publicación.

¹⁵³ Vid, Mattelart, Biedma, Funes, 1971; Barbieri, 1993.

¹⁵⁴ Filacterias: Del griego *Phulakterion*, pequeña caja. Espacio delimitado donde se encierran las palabras pronunciadas por el personaje en cuestión

¹⁵⁵ El siglo XIX es la época donde un proceso histórico particular, basado en el desarrollo de la industria que con una visión comercial va tras la mayor eficiencia para la manufactura del producto. Dentro de la visión comercial está la búsqueda, en el arte y literatura, de elementos que puedan ser fácilmente explotados: como la aparición de revistas que entregan novelas por capítulos; la publicación de "prensa amarilla" (en la cual Hearst basa parte de su fortuna); y, la "reproducción mecánica del arte", con las varias copias que se pueden sacar de un, "democrático y burgués", negativo fotográfico frente a una "elitista y aristocrática" pintura. Además se aprovechan siglos de desarrollo del tratamiento de la imagen y de la literatura para plasmarlo en las viñetas del cómic. En el ámbito de la manufactura, la autoría intelectual no pertenece al

IV.- La semiología en el cómic.

Los cómics poseen una articulación narrativa, con imágenes fijas y, textos (con diálogos) con los diálogos de los personajes; que, en la mente del lector, adquieren conciencia de temporalidad, según Gubern a partir de:

- 1.- *"El orden de sucesión de los acontecimientos (que en los cómics admite una reproducción analógica).*
- 2.- *La duración de los acontecimientos (duración que en los cómics, por la inmovilidad de las imágenes, recibe necesariamente una reproducción simulada).*
- 3.- *La duración del intervalo entre los acontecimientos (intervalo que, mediante el recurso simulador de la omisión, constituye la elipsis que separa y a la vez enlaza en los cómics a dos viñetas consecutivas)"¹⁵⁶.*

El problema del relato en un espacio plástico unitario y con imágenes fijas, estuvo presente en la pintura occidental hasta el Renacimiento al hacer su aparición las "imágenes diacrónicas"¹⁵⁷. Para resolver la representación del movimiento físico continuo, Velásquez, anticipándose a las líneas cinéticas de los cómics actuales, señala el espacio recorrido por un móvil en su desplazamiento en "Las hilanderas" (1660). El cómic hereda 500 años de arte occidental.

En el cómic hay dos tipos de relación entre los signos: sustitución y contigüedad, es decir, imágenes y sus montajes o yuxtaposición seriada. *"Los cómics iconizan la temporalidad en forma de espacios cambiantes contruidos con imágenes icónicas fijas"*¹⁵⁸. Esto se articula con la

empleado sino al dueño de la empresa, originando la racionalización de tareas para lograr una mejor eficacia en la producción.

¹⁵⁶ Gubern, 1987; 220.

¹⁵⁷ Ejemplo: Boticelli hace aparecer a Dante y Virgilio, a diferentes escalas y en diferentes lugares en un mismo cuadro: "El Canto del Infierno de la Divina Comedia", en el año 1480.

¹⁵⁸ Gubern, 1987; 222.

segmentación funcional del plano del papel, para la representación icónica y consecutiva de las escenas en cada viñeta; y, cada viñeta *separada por un espacio-tiempo omitido, pero que el lector suplimenta* mentalmente.

En lo icónico, el cómic, utiliza repertorio corporales y gestuales en los personajes, como códigos de conducta, urbanidad, expresividad facial, de vestimenta, escenográficos. También existen convenciones que comprenden símbolos icónicos o escritos, funcionando como metáforas o metonimias, los cuales pueden configurar ideogramas que participan en lo motivado (traducción icónica de figuras simbólicas, analógicas), y en lo arbitrario (lenguajes verbal).

Varios de estos hallazgos se realizaron entre 1903 y 1918, período conocido como “primera vanguardia”, nacida de la amplia libertad de medios aún no regulado por las agencias de prensa, además de la inventiva de sus creadores dentro de un medio no explorado, oponiéndose a las vanguardias de las artes tradicionales que nacían como rechazo y rebeldía frente a una tradición anquilosada. Es así como Verbeek, Feininger y McCay, anteceden al cubismo, al Manifiesto futurista, al movimiento dadaísta y las primeras películas de vanguardia; muchas obras, de estos autores, mezclaban los recientes estudios psicológicos de Freud con la “*estética de la decadente sensibilidad Art Nouveau*”¹⁵⁹. Esta “primera vanguardia” logró unir una ilimitada creatividad y una amplia e indiscriminada difusión social masiva, sin perder audacia ni vigor en sus obras.

Los años posteriores a la primera guerra mundial, las agencias de prensa imponen reglamentaciones conservadoras e uniformizadoras, definiendo géneros que llevaron a diversificar los estilos gráficos. Es la época del

cómic de aventuras, los épicos, los policiales, nacidos de la influencia estética fotográfica de visor telemétrico, la novela popular de aventuras y el cine; es el nacimiento del cómic “realista” y la copia de fotografías en las viñetas para acentuar el carácter de real, aunque mezclado en universos futuristas, como el caso de “*Flash Gordon*” (1934).

Al concluir la segunda guerra mundial, la historieta adquiere un nuevo protagonismo, especialmente en lo caricaturesco y satírico, debido a: sobreabundancia de aventuras épicas que agotó al público durante los años de la guerra; empobrecimiento del dibujo, por el gran número de series, y a la reducción de la viñeta afectando el detalle; el clima censor y la “involución ideológica” de la postguerra; y, la competencia de la televisión presente en todos los hogares.

La televisión penetra en el hogar para disputar el tiempo libre a la lectura, con elementos que no necesitan de mucho esfuerzo intelectual. Esta competencia logró que el cómic evolucionara a estilos y temas que no era probables que aparecieran: como la gráfica “feísta”, proveniente del cómic underground norteamericano, como propuesta subvertidora del gusto dominante; y, la permisividad erótica dibujada en los años sesenta. En los estilos gráficos, se replica al realismo fotográfico de la televisión al utilizar el “neoexpresionismo iconográfico”; renacen los estilos como los de “fantasía heroica” o de “espadas y brujerías”, ligados a esta nueva estética.

Las estéticas y estilos son los diferenciadores de contenido temático que posee la historieta entre sí, así el lector reconoce el contenido y orienta su preferencia hacia un tipo de obras en particular. Con esta diversificación de estilos y contenidos¹⁵⁹ da cuenta del desarrollo de narración que han adquirido los cómics dentro de convenciones específicas y socialmente

¹⁵⁹ Vid, Masotta, 1982; Bendazi, 1985; Gubern, 1987.

aceptadas, aunque también se encuentra presente la personalidad del autor.

V.- Economía e ideología.

El cómic entró en la familia a través de la prensa escrita. Los diarios eran los medios de comunicación más accesibles en el ámbito urbano de fines del siglo XIX y comienzos del XX, reflejando, en un principio, la forma de vida de la ciudad, más cercana al público consumidor y, exportables debido a una homogeneidad planetaria del mundo urbano.

En la actualidad, producto de la televisión como medio hegemónico dentro de la moderna cultura de masas, el cómic ha evolucionado en su contenido y estilo. Ha experimentado un crecimiento vertical, cualitativo y jerárquico, así vemos el cómic adulto, de autor y experimental de los años '60, con frecuentes transgresiones a códigos morales y de conducta. El crecimiento horizontal y cuantitativo, se ve en la renovación del lector, más allá de una primera minoría cultural que la legitimó socialmente¹⁶⁰.

En un principio los géneros principales fueron el "*kid strip*" (con protagonista infantil) y el "*animal strip*" (protagonizado por animales antropomorfizados), con esto se llegaba a la esposa y al hijo del padre que compraba el diario; actualmente estos géneros no son y ni siquiera son considerados infantiles¹⁶¹. Después se buscaron niños o adolescentes aventureros que iniciaron el camino a los protagonistas adultos del cómic épico o policial, aquí aparecen las militarizadas aventuras en el África colonial de los años '30, todo bajo una óptica conservadora y de orden social armonioso. También aparecen los héroes

¹⁶⁰ Gubern, 1987; 234.

¹⁶¹ Por ejemplo ver "Peanuts", conocido "Snoopy" o "Charlie Brown".

antisociales, rebeldes o marginales. Sin embargo, la industria comunicacional domesticó todo tipo de rebeldía, el poder empresarial fue más fuerte que el del autor o creador inicial, demostrando la industrialización y el anonimato sobre el dibujante o cómic de autor.

Los personajes del cómic no mueren ni envejecen como sus creadores, como tampoco viven fuera de un mundo de fantasía creado por el autor. Las estrellas de la historieta poseen biografías, una genealogía y vida extravagantes, pero no pueden elegir a voluntad el futuro de sus vidas. Estas estrellas de papel opacaron a sus creadores, la empresa subordinó a los autores, se crearon agencias dedicadas a la producción y a distribución nacional e internacional de las historietas¹⁶². Las agencias ampliaron el ámbito de distribución del cómic a diarios pequeños, generalmente rurales, que no contaban con dibujantes, los cuales pasaron a depender de las agencias distribuidoras y productoras, afectando la creatividad del cómic al reglamentar y uniformar sus características tanto formales como ideológicas. Es así como se abandonaron algunos estereotipos étnicos, militares o religiosos, con el fin de alcanzar una mayor difusión.

Una de las consecuencias, nacidas del control de los "syndicates", fue la política de géneros, primero fueron tiras para toda la familia, luego las femeninas, las de aventuras exóticas, las de ciencia ficción, las policiales, western, etc. Los géneros son modelos culturales estereotipados, que al ser aceptados por el público generan una demanda hacia el género propuesto¹⁶³. Esta se mantiene hasta que llega un exceso de oferta, baja

¹⁶² Por ejemplo en 1915, Hearst crea la "King Features Syndicate".

¹⁶³ Los géneros alimentan los gustos estereotipados y deformados del consumidor, imponiendo esquemas, tipificaciones gráficas que remiten a cánones estéticos propios del poder imperialista y de la sociedad de consumo. El género fija diversos públicos de consumo, ordenados bajo el poder burgués e imperialista, en función de la sociedad mayor, "corporizando la división entre individuos y las clases y concretiza las dicotomías de su lenguaje y cultura de dominación privilegiando para estos usuarios sectorizados esferas y reglas de acción y comportamiento". Mattelart, Biedma, Funes, 1971; 74.

el nivel de creatividad, o algún factor sociocultural que determine su eliminación del mercado. La política de géneros ofrece ventajas comerciales, como la estandarización del producto con fórmulas de éxito probadas y que no varían de un episodio a otro, el público se identifica inmediatamente con un producto y con su estructura narrativa; siempre existe repetición pero nunca duplicación. El género también ofrece desventajas creativas, como es el caso de la censura industrial, interiorizada por el dibujante, quien actúa dentro de un universo cerrado y con el capital semiótico que cada género posee.

El cómic estadounidense se asentó a partir de la primera guerra mundial, comenzando a exportar el *American way of life* a todo el mundo, pero no solo exporta filosofía sino también el medio. Así aparecen historietas soviéticas, japonesas, y de otros países alejados de la cultura occidental¹⁶⁴.

Para la estructuración de los géneros, la vida cotidiana fue la fuente de inspiración, con lo que se logró la identificación de millones de personas que se reflejaban en los cómics. Las "family strip", se centraron en historias cotidianas urbanas y raras veces rurales, mostrando un mundo deformado de relaciones familiares, de la servidumbre doméstica y de la lucha por el diario vivir, para dar a conocer la "dificultad de vivir" de la pequeña burguesía urbana y sus ideas de las relaciones matrimoniales, aunque siempre respetuosas de las instituciones criticadas. Otro género fue el "girl strip", cuyo origen se encuentra en la gran cantidad de dibujantes mujeres que tuvieron los *Syndicates* en sus primeros años y, en la consolidación de un público lector femenino, que había empezado a consolidarse a ocupar los puestos de trabajo durante la guerra de 1914; este género recreó la femineidad de la era del jazz, niñas emancipadas y

¹⁶⁴ Vid, Coma, 1983; Gubern, 1987; Berndt, 1996.

de falda corta, e inició el camino de las *Soap opera*, melodramas femeninos que luego serán llevados a la radio y a la televisión.

El gran empujón para universalizar el cómic norteamericano fueron las aventuras exóticas, de ciencia ficción, de intriga policial, de western, y las medievales, aparecidas en la época de la gran depresión (1929). Así propusieron aventuras a acongojados ciudadanos con eufóricos viajes imaginarios al pasado, al espacio, a países exóticos, toda esta energía creadora se vio validada y consolidada con la industria cinematográfica. En estos años aparecen los superhéroes que luchan contra la delincuencia, cobrando justicia con su propia mano, personajes que nacen bajo el alero de los *cómic-book*, publicaciones unitarias sin la tutela conservadora de los diarios¹⁶⁵.

Los héroes de cómics poseen características éticas y psicológicas, conscientes e inconscientes. Por esto las historietas han sido manipuladas políticamente. Antes de la segunda guerra mundial, Japón utilizó "*Las aventuras de Dankichi*", historia de un niño náufrago que era coronado rey por los nativos de una isla, para dar a conocer sus intenciones de hegemonía política. En la Italia de Mussolini, fueron prohibidos los cómics de Estados Unidos por ser "contrarios al espíritu nacional fascista". La España franquista dio origen a "*Flechas y Pelayos*", "*Chicos*" y "*Roberto Alcázar*", instrumentos de adoctrinamiento donde participaron fundadores de la Falange. Durante la segunda guerra mundial, las tiras cómicas adquirieron categoría de propaganda, por lo que sus personajes se militarizaron y, partieron en la persecución de espías alemanes, otros tuvieron un fuerte espíritu racista y antijaponés, o mostraron a personajes medievales defendiendo Europa de invasiones de hunos como el caso del "Príncipe Valiente", o cambiaron a sus personajes

¹⁶⁵ Vid, Masotta, 1982; Coma, 1983; Bendazi, 1985; Gubern, 1987; Rodríguez, 1988; Barbieri, 1993.

de ambiente para enrolarse en los ejércitos aliados y combatir al enemigo en selvas, desiertos, aire, o mar; otros personajes sufrieron un cambio en sus rostros para no reflejar perfiles arios y parecer libertadores democráticos. Estos personajes militarizados iniciaron una corriente bélica que continuó hasta Corea y Vietnam, los enemigos alemanes fueron metamorfoseados por orientales y/o guerrilleros comunistas¹⁶⁶.

Durante los años '60, dentro del movimiento de contracultura norteamericano, los cómics se ideologizaron con signos y valores anti *establishment*. En América Latina, especialmente en Cuba, Brasil y Chile se asistía a una crítica teórica del capitalismo y del imperialismo estadounidense presentado en los cómics; además de series que mostraban propagandísticamente la preferencia revolucionaria latinoamericana. Las historietas se dieron cuenta que no podían escapar, al igual que los medios de comunicación de masas, de la política, sea esta de derecha o de izquierda¹⁶⁷.

El público lector sabe que el cómic y sus personajes son ficticios, y no reales; sin embargo, esto no impide una adhesión fervorosa hacia un personaje o un dibujante. Esto se comprueba con las miles de cartas que pueden llegar a un diario, o a una editorial protestando por la muerte de un personaje, o de una serie.

¹⁶⁶ Vid, Fresnault-Dereulle, 1982; Coma 1983; Gubern, 1987.

¹⁶⁷ Vid, Dorfman y Mattelart, 1971; Mattelart, Biedma, Funes, 1971; Dorfman, 1983 y 1985; Masotta, 1982.

VI.III. EL CÓMIC EN JAPÓN: Pero el diario está escrito en japonés.

I.- Antecedentes y definición.

Los antecedentes del manga actual hay que buscarlos, en primer lugar, en los monjes budistas del siglo XII, en los trabajos de Sôjo Toba quien utilizó madera en vez de rollos de papel. Sirvió para entretener al público, las historias contadas eran de carácter costumbrista, caricaturas y visiones eróticas, ambientadas en la ciudad de *Edo*, a estas se les unió el texto para una mejor comprensión.

Esto continuó hasta 1814, cuando Hokusai Katsushika empleó la palabra "manga"¹⁶⁸ con dos caracteres *kanji* (caracteres ideográficos chinos), y que designaba a la caricatura o al dibujo humorístico en general. Con la aperturas del Japón comenzó la influencia occidental. Rakuten Kitazawa¹⁶⁹ introduce las viñetas y perspectivas del *cómic-strip* estadounidense; esto continuaría hasta la aparición de Tezuka a mediados del siglo XX. Kitazawa rescata el término "*manga*" en 1899 para usarlo en sus dibujos publicados en un suplemento del diario "*Jiji Shinpô*" y diferenciarlo del "*ponch-e*" de los diarios para extranjeros. A fines del siglo XIX y comienzos del XX, aparecen las primeras revistas de cómics y las asociaciones de dibujantes profesionales.

En la actualidad el término "manga" se prefiere escribir con caracteres *hiragana* o *katakana*¹⁷⁰, que dan la misma lectura pero sin las connotaciones caricaturescas del *kanji*¹⁷¹.

¹⁶⁸ Palabra que nace de los términos: "*man*", involuntario, cómico, distorsionado; y, "*ga*", dibujo, pintura, designa cualquier imagen impresa.

¹⁶⁹ Rakuten Kitazawa (1876-1955): Aprendió de un pintor australiano las técnicas de la caricatura occidental.

¹⁷⁰ *Hiragana*: Uno de los dos silabarios japoneses. Se usa para escribir palabras propiamente japonesas.

En el arte y literatura japonesa existe un genio para mostrar la familia, lo trivial, los aspectos rutinarios de la existencia, elevándolos fácilmente a símbolos de "valores eternos", con lo cual resulta un arte de asociación y sugestión, un toque perpetuo de golpes a la mente.

Japón posee un desarrollo de la historieta, a partir de la pintura, en el siglo XII (período *Heian*, 782-1184), con imágenes tradicionales budistas. En el período *Muromachi* (1392-1572), la pintura es un medio de moda bajo la influencia del Zen, y pasa a la nobleza y jefes militares regionales que adoman sus palacios y castillos. En esta época la escuela Kanô¹⁷², especialmente el pintor Eitoku¹⁷³, desarrolla una pintura "fresca y vital, próspera, con un cuerpo temático realista y absoluto"¹⁷⁴ a la que se agrega el color y basados en temas tradicionales japoneses, enfatizando las formas estilizadas, con un uso dramático de las líneas, el color y los efectos decorativos¹⁷⁵. Este es uno de los primeros pasos dado hacia el desarrollo de la historieta moderna en Japón. Otro pintor japonés importante para el desarrollo del cómic fue Utamaro, quien trabajó los espacios bidimensionales, que fueron redescubiertos por Occidente en el siglo XIX. Utamaro muestra criatura de carne y sangre, con emociones humanas que habitan un mundo real: con texturas de madera, de papel, ropas; alumbrado por luz de día, velas o linternas. También se muestran los cambios de estaciones reconocidos y reorganizados en el pozo de patrones de significados japoneses. Lo más importante es el mundo de

Katakana: El otro silabario japonés. Utilizado para escribir palabras extranjeras y onomatopeyas.

Kanji: Ideogramas originalmente tomadas del chino, con que se escriben las palabras más usuales y los nombres propios.

Furigana: Pequeños caracteres hiragana que indican la lectura de los kanji, se sitúa con el kanji en cuestión.

Marc Bernabé. *Curso de japonés*. En: **Dokan**. Nº 9, págs. 30-31.

¹⁷¹ Vid, Oka y Suzuki, 1969; Berndt, 1996; Aranguiz, 1999.

¹⁷² El desarrollo de la pintura en Japón ha estado unida a grupos familiares, donde la actividad es traspasada de padres a hijos, entre los hijos se incluyen los legítimos como los adoptados y a los alumnos destacados, que hacen uso del apellido del clan.

¹⁷³ Eitoku: Pintor japonés del siglo XVI.

¹⁷⁴ Tsuseo Takeda. *Kanô Eitoku*. Introducción por Catherine Kaputa, Pág. 11.

suave erotismo, característico del Japón; el mundo de Utamaro niega el contacto con la carne, sus pinturas no son pornográficas, todo aspecto grosero ha sido suprimido, son solo toques, creando una atmósfera de sensualidad con implicaciones eróticas¹⁷⁶.

Otros pintores importantes son Kunisada, Kuniyoshi y Eisen, pertenecientes a la escuela *ukiyo-e*¹⁷⁷, a la que pretenden superar, preocupándose de la composición e, interesándose en efectos periféricos en la materia y en la técnica. Trabajos con tendencias calmas, familiares. El desarrollo de la escuela *ukiyo-e* dependió, en alto grado, de las formas urbanas de la ciudad de Edo (Tokyo) en los siglos XVII, XVIII y XIX. De Occidente vienen nuevas técnicas, como la fotografía y, la aparición de los mass media dando origen a los primeros diarios. Kunisada, Kuniyoshi y Eisen, fueron pintores activos por cerca de medio siglo (desde la era *Bunka*, 1804-1818, hasta la restauración *Meiji*, 1868). Ellos representan los últimos días del período *Tokugawa* mostrando signos de decadencia que venían arrastrándose desde las eras *Temmei* (1781-1789) y *Kansei* (1789-1801), como los colores llamativos, retratos estereotipados, escenas de asesinatos, etc.

En esta época la literatura sufre un período de transición, de los *kibyôshi*¹⁷⁸ a los *gôkanbon* o *gôkan*¹⁷⁹, los lectores de estos trabajos se extendieron por todo el país y, las ventas superaron los miles de ejemplares, con historias que dependían del gusto popular del momento¹⁸⁰.

¹⁷⁵ *Idem*, págs. 11 y ss.

¹⁷⁶ Muneshige Narazaki y Sadao Kikuche. *Utamaro*. Págs. 7-8.

¹⁷⁷ Pinturas del mundo flotante. Género desarrollado entre el siglo XVII y el XIX.

¹⁷⁸ *Kibyôshi*: Novelas populares con copiosas ilustraciones.

¹⁷⁹ *Gôkanbon*: Historias ilustradas con diálogos o textos relegados a cualquier espacio en blanco del cuadro de la escena.

¹⁸⁰ Juzô Suzuki e Isaburo Oka. *The decadents*. Págs. 7 y ss.

Estos pintores abrieron el camino para el desarrollo posterior del cómic japonés, el cual adquirió impulso, tomando su fisonomía actual en el siglo XIX con las viñetas tradicionales y la concepción occidental de historieta. En el siglo XX la influencia occidental supera la tradición japonesa; aparecen las primeras separaciones en géneros, para niños y adultos, también se reflejan inquietudes políticas y sociales; las autoridades militares de los años '20 ahogan la creatividad y lo utilizan como medio de propaganda hasta ya iniciada la segunda guerra mundial, como "*Las aventuras de Dankichi*" o "*Norekuro*", protagonizada por un perro del ejército.

Terminada la guerra y Japón ocupada por las fuerzas militares estadounidenses, el manga se va acercando al público al publicarse en diarios y revistas; uno de los mangas más destacados es "*Szaesan*", de Hasegawa Machiko, que lo encuentra una forma fácil de entretener, hasta que se produce un cambio que lo afectará para siempre: aparecen obras que logran un rápido éxito con el público realizadas por un joven estudiante de medicina llamado Osamu Tezuka¹⁸¹.

Las obras de Tezuka y sus imitadores fueron devoradas por el público infantil japonés, y van apareciendo autores que buscan nuevos géneros; a la par los niños van creciendo y constituían un mercado que deseaba seguir consumiendo cómics, ahora con temas para adultos, fuertes, realistas y profundos. En los años sesenta el manga se volvió un negocio

¹⁸¹ Tezuka (1926-1989). En 1947 publica "*Shintaka Rajima*" ("Nueva isla del tesoro") que desencadenó el boom que hizo entrar al manga en la edad moderna, otorgándole dinamismo, estilo y ritmo de carácter cinematográfico del cual carecía. Su trabajo "*Astroboy*" es el "decano de los robots japoneses" que lucha por la humanidad y la paz, a diferencia de los superhéroes estadounidenses que luchan por la justicia o un país. Los trabajos de Tezuka poseen un amplio espectro temático, como "*Metrópolis*" (ciencia ficción), "*Beeko Chan*" (ambientada en el mundo de las abejas), "*Buda*", "*Don Drácula*" (humor-terror), "*Son Goku*" (basada en un personaje de la mitología oriental, y del cual Akira Toriyama se basaría para crear "*Dragon Ball*"), o "*Jungle Taitei*" ("Kimba el león blanco", que los estudios Disney transformarían en "El rey león"). Tezuka introdujo técnicas de "animación limitada" como archivar animaciones para luego reutilizarlas o

millonario¹⁸². En la década de los '80 aparece Katsuhiro Otomo, quien es el gran renovador, creador de un realismo actualizado que rompió con la influencia de Tezuka. En su trabajo "*Domu*" ("*El paraíso de los suicidas*", 1981), se ve una caracterización de los personajes que hace difícil su identificación; los movimientos son efectos visuales que la nitidez del dibujo convierte en inquietantes. Las viñetas no tienen profundidad, los objetos son dibujados en paralelo, sin primer ni segundo plano. También deja de lado el uso de onomatopeya y las líneas cinéticas, lo que congela el movimiento de la escena¹⁸³.

En la actualidad un tercio de la producción gráfica japonesa corresponde a cómics, apareciendo mensualmente 300 revistas con más de 400 títulos. En Japón existen 4000 empresas editoras, de las cuales 130 publican cómics, pero el 70% del mercado es dominado por tres: *Shûeisha*, *Kôdansha* y *Shôgakukan*. Las revistas poseen tiradas por millones¹⁸⁴ y los libros de cómic entre 300.000 y 500.000 ejemplares¹⁸⁵. Los consumidores japoneses de manga se reparten por igual entre hombres y mujeres; el grupo bajo los 55 años es el mercado principal, los mayores de 60 no leen mucho manga porque, principalmente, no forman parte de la "generación manga"¹⁸⁶.

El boom de la industria gráficas japonesa partió en la década del '80. Junto a esta aumento de ventas de revistas se deriva un mercado relacionado a los personajes y series favoritas para los *otakus*

mantener congelado un dibujo y conceder un efecto dramático para el espectador, esta técnica está inspirada en el teatro Kabuki. Alfons Moliné, *Osamu Tezuka: el emperador del manga*.

¹⁸² Enrique Gil Torres, *Manga, manga*.

¹⁸³ Berndt, *Op. Cit.* Pág. 71.

¹⁸⁴ Por ejemplo la revista mensual *Shônen Ace* vende sobre cuatro millones de ejemplares. No es una revista informativa sino que contiene varias colecciones de manga serializados por capítulos.

¹⁸⁵ Berndt, *Op. Cit.*

¹⁸⁶ Frederick Schodt. Entrevista realizada por Charles McCarter y Chad Kime. En Pág. Web: <http://www.ex.org>. Generación manga: personas menores de 55 años que comenzaron a leer

(consumidores): juguetes, decoración para ropa y enseres domésticos, artículos de escritorio, llaveros, dulces, vídeos, películas, juegos para computadoras y consolas.

Para conservar y aumentar este negocio, el *mangaka* (dibujante de manga) debe dedicarse casi por completo a llevar a cabo sus trabajos, aunque deba hacerlo en más de una serie, y por eso, muchas veces trabaja en equipo con el cual realiza su actividad casi enclaustrado. A pesar de que la editorial es dueña de la producción del *mangaka*, éste es dueño de la realización de su trabajo y no el editor. Un *mangaka* conocido y famoso se convierte en ídolo, protegido por su editorial, vive en una mansión con guardaespaldas, y multitudes de fans que lo siguen en shows televisivos¹⁸⁷.

Por otro lado las editoriales, para conservar vivo el interés del público, sacan el *merchandising*, ovas y películas de las series más populares, para posteriormente negociar con empresas de juego (Nintendo, Sony) para llegar al mundo del videojuego. Además, cada cierto tiempo, reeditan sus obras más conocidas hasta que no exista más demanda; en Japón una publicación dura años, ya que su aparición puede ser semanal o mensual, al final del período se publica un álbum o tomo recopilatorio. También se agrega la novedad de mantener informados a los *otakus* sobre sus series favoritas, por lo que se deben publicar revistas informativas. Por último, para cerrar el ciclo, hace aparición el "Animé-manga", revista con fotogramas de la serie en cuestión, ova o película, más escenas escogidas.

manga en la década del '50 en adelante cuando se publican las obras de Tezuka que cambiaron la fisonomía del cómic japonés.

¹⁸⁷ Esteban Canalejo. *Las editoriales japonesas*.

El precio del manga es barato, es literatura desechable; pero a pesar de su bajo precio es importante dentro de la sociedad japonesa, por ser el instrumento por el cual se expresa, se enseña y reproduce la cultura.

II.- Géneros de manga.

Cada género está dedicado a un grupo de edad específico, como también a un sexo^o profesión determinado; esta separación depende de la editorial, quien define el género de cada manga que va a editar. La casa editorial funciona como un aparato ideológico estatal, el cual al hacer la división por géneros ayuda a la reproducción de las relaciones sociales de producción, al darle a cada grupo humano y socio-cultural lo que debe consumir como distracción en sus momentos de ocio.

Tipos de manga¹⁸⁸:

- *Gekiga*: manga dramático, con elementos de teatro y cine; es de dibujo sencillo, directo y realista. Tuvo auge en la década de los '60, actualmente está desapareciendo, posee un público fiel en las personas mayores de cuarenta años.
- *Hentai/ H-manga/ Ecchi manga*: *Hentai* significa pervertido o anormal, actualmente se refiere a sexo. "H2" o "ecchi" es la abreviación de *Hentai*, es utilizado para denominar hechos relacionados con sexo.
- *Doujinshi*: colección de mangas con historias cortas producidas por aficionados y fans de una serie en particular.
- *Kodomo* (niño): dirigido a niños de 6 a 11 años. Con estilo y argumento simple, aunque no deja de lado la violencia.

- *Shota-con* (abreviación de '*shotaro*', nombre con el cual se designa a un niño). Es un fenómeno reciente en el manga, donde existe una fascinación sexual con niños preadolescentes entre 9 y 12 años.
- *Bishounen* (niño hermoso): antigua categoría estética japonesa, referida a la fascinación romántica y sexual con adolescentes entre 13 y 16 años. Proviene de una literatura que posee más de mil años en Japón.
- *Josei*: destinado a público masculino de 18 a 25 años. Se encuentra sexo y violencia gráfica además del humor, con temas relacionados con política y negocios.
- *Shôjo*: para niñas y adolescentes de 8 a 18 años. Es diverso en sus temas, y es difícil de definir sus características, pero se puede decir que un *shôjo*:
 - a) Enfatiza las emociones fuertes a la acción.
 - b) El argumento es complicado y su estilo es impresionista, caracterizándose por los rasgos alargados.
 - c) Se discrimina todo lo que parece antiestético.
 - d) Atención a los detalles y el estilo de vestir.

El *shôjo* no se limita a historias de amor, posee historias de terror, ciencia ficción, misterio, romanticismo, relaciones prohibidas y homosexualidad. Empezó con Tezuka y su "*Ribbon Kishi*" ("*Princesa Caballero*") que instaló el argumento básico y estilo de dibujo: ojos grandes, rostros hermosos y piernas alargadas.

- *Magical girls*: subgénero del *shôjo*, trata de las aventuras de un grupo de adolescentes con poderes mágicos.
- *Shônen*: dedicado a niños y adolescentes, es el primer género que tuvo tirada masiva y representa la mayor parte del mercado. Este género trata temas de amor, enfatiza las emociones por sobre el sexo.
- *Bussines Jump*: dedicado a los hombres adultos de negocios. Aquí se da el "*salary man*", cuenta las luchas y peripecias cotidianas de los oficinistas.
- *Yaoi*: (Acróstico de "*yama nashi, ochi nashi, imi nashi*", literalmente "ninguna montaña, cima o clímax; ningún significado). Es un género erótico donde se toman personajes conocidos del manga para que tengan relaciones sexuales. Enfatiza el sexo por sobre las emociones y, puede prescindir totalmente del argumento. Es desarrollado por fans y aficionados.
- *June* (de "*Ju-nay*", revista japonesa de estilo *yaoi*). Es desarrollado por aficionados y profesionales. Se basa en relaciones sexuales de personajes originales.
- *Shônen Ai*: Cómic de profesionales. Significa "el amor del muchacho", enfatizando las emociones por sobre el sexo, usa personajes originales.

Existe un género que es una apología del trabajo, en especial los relacionados con la artesanía: sagas donde el aprendiz desea ser el mejor profesional del oficio. O los que muestran a empleados, bien vestidos, serios y obedientes, que dan la idea que se tienen de sí mismos, con toques de ironía y sexo.

Otros mangas están relacionados con temas deportivos, llevando impreso el código de honor y entrega, propio del samurai. Estas historias son interpretadas por seres que no corresponden a humanos corrientes, son personas que entrenan de forma durísima e inhumana; compiten hasta más allá de sus fuerzas y, no dudan en sacrificar algo de ellos para lograr lo que quieren, niegan para sí la palabra derrota.

Hay un género que se identifica con la forma de ser japonesa, el relacionado con temas de *samurai*. El espíritu del '*bushido*' que ha imperado en Japón desde hace 400 años, se expresa con toda su crudeza, entrega total, estoicismo, renuncia a los intereses propios por un propósito superior y de bien común. Los primeros *samurai* son buenos, fuertes y defensores de la justicia; pero van derivando a seres violentos, con alto contenido de sexo y de filosofía, reflexionando sobre la condición humana. También se enfocan en temas bélicos como los relacionados con la segunda guerra mundial, cuestionando el código ético del '*bushido*'.

Otros están dedicados a los juegos de azar y apuestas, por ejemplo el "*Mah Jongg*", donde la fortuna y la destreza comparten las oportunidades para ganar. El juego está rodeado de un aura de misticismo y cuya tensión apasiona a millones de personas. En estos mangas ocurren misteriosos asesinatos, historias de amor, relatos de erotismo o cómicos, todo girando alrededor de una mesa de "*Mah Jongg*".

III.- La censura.

Siempre está presente en el cómic el poner a prueba los códigos sociales y morales que rigen a un país, para así abrir paso a nuevas tendencias artísticas. En Japón, la reacción de la censura oficial (PTA) es dura y

radical, ejerciendo un férreo control sobre las publicaciones que poseen material obsceno, aplicando las leyes para presionar a las casas editoriales a que censuren o suavicen los contenidos entregados por los autores.

Sexo y violencia han estado presentes desde el nacimiento del manga y eran aceptados socialmente, hasta que aparecieron los primeros indicios de sexualidad en el cine y en el cómic moderno. Concerniente al sexo, las casas editoras cortan los títulos casi todos los días, basados en el artículo 175 del código penal japonés que prohíbe la exhibición pública (medios informativos y artísticos) de los órganos genitales. Para burlar esta prohibición muchas series se editan fuera del país.

Los autores usan distintos trucos para mantener sus trabajos intactos:

- Dejar en blanco aquellas partes, que en el caso de ser dibujadas aparecerían tachadas, dándole al lector la oportunidad de ser el mismo quien complete el dibujo.
- Usar onomatopeyas o bocadillos como trama censora, en algunos casos, se perfila la silueta del pene; también se encuentran formas originales para simbolizar los genitales o la penetración.

Así, por ejemplo, podemos encontrar que el pene puede ser aludido pero no representado. O, los personajes femeninos son dibujados como niños, casi como muñecas, para negar la imagen como ser humano de mujer real, para negar remordimientos sobre el objeto de deseo que es violentado. Se prohíbe la representación de los órganos sexuales antes de prohibir la violencia contra la mujer.

radical, ejerciendo un férreo control sobre las publicaciones que poseen material obsceno, aplicando las leyes para presionar a las casas editoriales a que censuren o suavicen los contenidos entregados por los autores.

Sexo y violencia han estado presentes desde el nacimiento del manga y eran aceptados socialmente, hasta que aparecieron los primeros indicios de sexualidad en el cine y en el cómic moderno. Concerniente al sexo, las casas editoras cortan los títulos casi todos los días, basados en el artículo 175 del código penal japonés que prohíbe la exhibición pública (medios informativos y artísticos) de los órganos genitales. Para burlar esta prohibición muchas series se editan fuera del país.

Los autores usan distintos trucos para mantener sus trabajos intactos:

- Dejar en blanco aquellas partes, que en el caso de ser dibujadas aparecerían tachadas, dándole al lector la oportunidad de ser el mismo quien complete el dibujo.
- Usar onomatopeyas o bocadillos como trama censora, en algunos casos, se perfila la silueta del pene; también se encuentran formas originales para simbolizar los genitales o la penetración.

Así, por ejemplo, podemos encontrar que el pene puede ser aludido pero no representado. O, los personajes femeninos son dibujados como niños, casi como muñecas, para negar la imagen como ser humano de mujer real, para negar remordimientos sobre el objeto de deseo que es violentado. Se prohíbe la representación de los órganos sexuales antes de prohibir la violencia contra la mujer.

En lo concerniente a la violencia, a partir de los años '60 ha tenido un papel preponderante en el manga. Los editores dicen que la violencia está controlada por las propias personas, y lo que se ve en el cómic no suscita intención en el lector, ya que es un adulto y se encuentra condicionado.

Además de la censura por parte del Estado, existen numerosas asociaciones de padres contra la lectura de mangas que atacan la influencia sobre los niños y la explotación de la mujer. Las grandes editoras, *Kôdansha*, *Shûeisha* y *Shôgakukan*, se autocensuran, no interviniendo en el cierre de editoriales pequeñas y librerías, que prescinden de las casas editoras y de los grandes distribuidores, que se basan en las producciones violentas y con alto contenido sexual para tener un lugar dentro del mercado gráfico japonés¹⁸⁹.

IV.- Del papel a la pantalla.

El cine de animación tuvo su origen en Argentina en los años '30¹⁹⁰, siendo desarrollada industrialmente por los estadounidenses de Disney; pero su producción empieza a ser significativa a partir de los años '60 con la masificación mundial de la televisión, y la posterior creación y desarrollo de nuevos soportes de difusión masiva, basados en la electromagnética (cintas de reproducción de formato Betamax y VHS). Esto amplió los horizontes de llegada que tenía el cómic, en los países industrializados que apostaban a la comunicación masiva, para estrechar vínculos económicos y políticos en los países bajo sus zonas de influencia.

¹⁸⁹ Vid, Gil Torres, 1995; Berndt, 1996.

¹⁹⁰ Vid, Masotta, 1982; Bendazi, 1985.

El desarrollo de nuevos soportes para la difusión masiva, es de los elementos básicos para el establecimiento de una era visual¹⁹¹. Bajo este régimen visual las series animadas, basadas en el cómic, se han beneficiado ^{de} factores como:

- 1) A pesar de ocupar mucha gente en la parte técnica y de diseño, es económico debido al uso de la computación, y la llegada a millones de espectadores a través de la televisión.
- 2) Estar incorporadas a una cadena que nace en la revista (que utiliza un medio escrito-icónico-visual), luego pasa a la televisión, cine o vídeo, para terminar con diferentes versiones como juego de computadora o de consola (todos elementos visuales de comunicación), que facilitan su permanencia en el tiempo más allá del cómic.
- 3) Debido a la masificación de los soportes electrónicos y digitales de comunicación, la imagen, como elemento didáctico, se ha ido imponiendo sobre otras formas más clásicas de enseñanza¹⁹².
- 4) Capacidad del cómic y de la animación de crear mundos irreales que cautivan la fantasía de los lectores/espectadores.

El traslado del manga a la película es una progresión natural a partir del período 1950-1963, donde se realizan las primeras producciones para la televisión nipona; progresión que, a veces, deja descontentos a los fans porque los productos finales estaban mal hechos o mal tratados. Es uno de los riesgos que se corren al trasladar mangas (o cualquier otro tipo de producción dibujada o escrita) a película. En esta traslación se deben

¹⁹¹ Vid, Gubern, 1996; Debray, 1994 y 1998.

¹⁹² Vid, Gubern, 1987; Rodríguez, 1988; Berndt, 1996.

pero de
a
ve

seguir unos pocos pasos que marcan diferencia entre original y el producto final basado en ella.

La mayoría de las veces la película es de larga duración (2 horas) y, se encuentra basado en un manga que todavía no termina de publicarse. Por esto el manga y la película pueden tener un mismo final, a pesar de una gran cantidad de detalles que no aparecen en la película, pero siempre mantiene los puntos principales de la historia. Determinar los puntos principales, es el primer paso de adaptación y de la comprensión de la historia a adaptar. Otro punto corresponde al tiempo, una historia de mangas puede durar varios años, pero una película no puede durar años, por lo que los directores, editores y escritores dejan fuera miles de secuencias para crear un producto que dure un par de horas. El trabajo para televisión, en este sentido, es más cercano al manga por la serialización por capítulos que se puede realizar para su exhibición. Superados estos puntos aparece la película.

Algunas películas se han diferenciado notablemente de la historia escrita. Por ejemplo "*Akira*"¹⁹³, la película se realizó antes de que terminara el manga, por lo que *"se sacrificaron muchos de los antecedentes de los personajes, y la versión filmica tuvo un final muy distinto (y mucho más inexplicable). Los fans de Akira alaban la película por ser un festín de animación, pero encuentran el final algo enigmático"*¹⁹⁴.

Cuando la adaptación se realiza para televisión o para un Ova¹⁹⁵, se sigue más fidedignamente la historia original, aunque siempre está presente la divergencia: la idea de agregar nuevos capítulos a una historia que es entregada por episodios y, realizar finales distintos a los del manga.

¹⁹³ "*Akira*" de Katsuhiro Otomo, el manga es de 1984, la versión animada de 1988.

¹⁹⁴ Eric Luce. *From Manga to Movies*.

¹⁹⁵ Ova (*Original Video Animation*): Vídeo de animación original. Son de corta duración, menos de una hora.

Adaptar las historias a películas representa el esfuerzo de un grupo de trabajo que, en su formato original, debe ser aceptado por el público. Este tipo de trabajo revelan, generalmente, nuevos antecedentes a la historia original, tales como episodios o cambios que afectan la personalidad de los personajes. No hay que dejar de lado el componente económico, al crearse nuevos capítulos que solo son accesibles por la compra del vídeo o la asistencia a salas de cine. Esto va en beneficio de las casas editoriales-productoras visuales niponas, dueñas de todos los derechos y licencias de la producción del *mangaka* (dibujante de manga) y de sus productos derivados (*merchandising*).

V.- Estereotipos en el manga.

El estereotipo es una idealización o degradación sobre un grupo humano determinado, a los cuales se les otorga normas de conducta morales, éticos y de urbanidad, también se agregan características físicas (caricaturización) a los personajes para hacer más notoria la diferencia entre “buenos” y “malos”, a lo que se añade la diferenciación social dentro de un contexto evolucionista y eurocéntrico.

En “*Kimba, el león blanco*” de Tezuka, 1950; hizo su aparición una tribu africana: “*semidesnudos, de labios abultados y hablando japonés rudimentario*”¹⁹⁶, lo que causó en Estados Unidos, un movimiento de rechazo que terminó con el retiro de las librerías de las obras de Tezuka. Al poco tiempo esta y otras obras del mismo autor, llevan una advertencia y una disculpa por los significados discriminatorios de los dibujos.

¹⁹⁶ Berndt, *Op. Cit.* Pág. 45.

estereotipo
de mas
indas

Este mismo autor es el creador de la imagen de jóvenes esbeltas, de largas piernas y grandes ojos, que caracterizan a las mujeres adolescentes del manga/animé. Con estas transformaciones realizadas en el *shôjo* manga "*Ribon no kishi*" ("*La princesa caballero*", 1953), introduce los elementos característicos de los personajes del mangas: figuras juveniles y esbeltas; piernas alargadas y rectas para nada japonesas; largos (mujeres) y parados (hombres) cabellos; ojos grandes y brillantes, sombreados por largas pestañas, donde en un principio se encendían estrellitas en sus pupilas, que fueron reemplazadas por un espacio en blanco¹⁹⁷. Con esto idealiza la belleza occidental, proceso desarrollado en la postguerra y, que ha ido, paulatinamente, trastocando, en el caso del color del cabello, la identificación entre nacionalidad y color de pelo¹⁹⁸. Las personas mayores están representadas de baja estatura, con piernas cortas, pero de ojos grandes¹⁹⁹.

Con la aparición de Katsuhiro Otomo en el mundo del manga/animé, se produce un quiebre en la influencia que había tenido Tezuka, no solo en los efectos visuales, sino también en la caracterización de los personajes; los cuales adquieren rasgos más realistas, asiáticos: narices chatas, ojos rasgados y pómulos altos.

Otro de los estereotipos es el protagonismo de los personajes infantiles y juveniles. Esto es explicado con la llamada etapa "moratoria", mantenerse en el colegio o universidad prosiguiendo los estudios antes de entrar al mundo adulto, donde se debe trabajar y ser explotado económicamente, mostrando un camino que no debe seguirse. Otra "moratoria" al mundo

¹⁹⁷ Los ojos grandes tienen dos razones: el ojo es considerado el espejo del alma, mientras más grandes son las pupilas mayores son los sentimientos de esas personas, generalmente, protagonistas de la serie. Lo segundo, Tezuka, era un admirador de Disney y copia el estilo de ojos del norteamericano.

¹⁹⁸ Por ejemplo, en "*Ruroini Kenshin*" el protagonista es un *ronin* de cabello rojo que luchó por la restauración *Meiji*, tal vez como muestra de la abertura al mundo japonesa, iniciada en esa época, que el protagonista tiene el cabello rojo.

¹⁹⁹ Ver la abuela de Shampoo en "*Ranma ½*" o la hermana del maestro Roshi en "*Dragon Ball*".

adulto, es un rechazo, en el caso de la mujer, al rol asignado por la tradición: sumisión al esposo y poca igualdad frente al hombre en el trabajo. La "moratoria" tiene su origen el Japón de los *Bakufu*, cuando al cumplir 15 años se procedía al rito de transición: corte de cabello de acuerdo a la clase²⁰⁰ y el uso de espada si era *samurai* o noble; el corte de cabello era lo principal para entrar a la edad adulta y su no realización mantenía en la niñez al afectado. Al utilizar a adolescentes, se ayuda a superar esta etapa de la vida, exhibiendo historias donde los muchachos (as) ven reflejados sus problemas.

En el género de *Yaoi* existe el estereotipo conocido como "regla de la estatura". Es la tendencia de los fans a decidir quien es el "*seme*" sobre la base de quien es más alto²⁰¹. El ser alto designa al personaje activo y que puede poseer sexualmente a sus compañeros más bajos en estatura; mientras que el *uke* debe ser pequeño, es golpeado por todos los personajes aparte de ser poseído por el *seme*. La razón de esta regla tiene su base en la "naturaleza visual del *Yaoi*": un *seme* bajo es divertido y extraño a la vista, como para algunas personas "*la configuración hombre bajo/mujer alta parece extraña*"²⁰².

La violencia es uno de los estereotipos con el cual el manga/animé es designado. Frecuentemente, cuando se habla de manga/animé la imaginación nos lleva a mundos de violentas imágenes de lucha en escenarios espaciales o irreales, gigantescos robots ("*mechas*"), sexo, y del efecto en fans que son víctimas de enfermedades mentales producto de intervalos de fuertes luces que destellan desde la pantalla. Sin

²⁰⁰ No se incluían a los *burakumin* ni a los extranjeros.

²⁰¹ *Seme y Uke*: "*seme*", del verbo "*semeru*": atacar, encima. "*Uke*", del verbo "*ukeru*": recibir, abajo. "*Seme y uke*" es la configuración japonesa sexual standard, el tipo pasivo es *uke* y el activo es *seme*.

embargo, esto es una pequeña parte de la producción de manga y animación. Muchos de los estereotipos asignados son producto del mercado estadounidense, tal vez, por ver amenazada su propia industria de animación²⁰³.

Antes de criticar deberíamos examinar nuestro interior y a nosotros mismos, para no traspasar nuestros prejuicios. Muchas historias de manga/animé hablan de grupos de personas que luchan por superarse, hablan de desarrollo interior, de una vida que va desde la niñez hasta la adultez y muerte; estos son elementos presentes en la vida real, y de los cuales no debíamos escondernos detrás de máscaras para cubrir nuestros sentimientos, perdidos en un mundo que nos obliga a ser fuertes y violentos para lograr los objetivos que humanamente no nos van a satisfacer. Luchar por ser mejores, a no rendirse, a aprender de los errores, mirar nuestro mundo interior, y a ver que no estamos solos, son conceptos repetitivos en el manga/animé. *“Así podemos agregar a nuestra lista de estereotipos: ojos grandes, peinados grandes, bustos grandes, máquinas grandes, sangre, vísceras, y un profundo crecimiento personal y espiritual. Los otros estereotipos a menudo están presentes y sí pueden ser entretenidos o irritantes. Pero mirar hablar y promoverlos no está bien”*²⁰⁴.

²⁰² Jeanne Johnson. *Estética del Yaoi y glosario*.

²⁰³ Algunas productoras norteamericanas compran las series para almacenarlas.

VII. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN: El mundo de sueños del país tecnocrónico.

A.- Héroes y superhéroes: Sí naufragamos, quien nos salvará.

En la moderna e industrial sociedad actual, el hombre común no tiene posibilidad de decidir, el superhéroe es la encarnación del potencial presente de ese ser anónimo. En los cómics el superhéroe encierra las aspiraciones del colectivo social, es un emblema, fácilmente reconocible, que debe ponerse a prueba constantemente para satisfacer al público. Este personaje habita un mundo cotidiano, ligado a la vida y a la muerte, es un ser consumible; contrario al héroe del mito clásico que era inconsumible, porque su esencia era el haber sido consumido en alguna acción ejemplar, y le es posible un renacimiento continuo, ser parte de un ciclo de acontecimientos de la vida.

1.1 "Dragon Ball": la saga de las esferas.

Uno de los manga/animé y serie de televisión más populares en Japón, Chile, y otros países donde se ha exhibido es la creación de Akira Toriyama llamada "*Dragon Ball*" (1986-1996), compuesta de tres partes: "*Dragon Ball*", "*Z*" y "*GT*", (DB, DBZ, DBG, de ahora en adelante).

La historia comienza cuando el pequeño Goku se encuentra con Bulma, una joven científica que va tras las esferas del dragón: siete esferas de cristal que al juntarse dan origen a un dragón (Shen Lon), que cumple cualquier deseo. Juntos comienzan la búsqueda de las esferas, guiados por un radar. Pronto se les une un cerdo transformista, llamado Udon, el cual se dedicaba a convertirse en monstruo para robar mujeres y mantenerlas trabajando en casa; este cerdo vestía uniforme del Ejército Popular chino, para luego vestir ropa de estilo occidental. Otros personajes que aparecen aquí son Yamcha y Krilin. Goku y Krilin se convierten en discípulos del maestro Roshi, veterano exponente de las artes marciales que se dedica, en sus tiempos de ocio, a estar tirado en la playa y ver revistas pornográficas; Roshi le regala a Goku, nieto de uno

de sus mejores alumnos, una nube voladora y un báculo sagrado. Con el tiempo, Goku lucha contra quienes quieren conquistar el mundo mal utilizando las esferas del dragón, como la patrulla roja o Pícora Daimacú; y, a participar en campeonatos de artes marciales. Esta primera parte termina cuando Goku contrae matrimonio con Milk, hija de Ox Satan, un ex alumno de Roshi.

DBZ sucede cinco años después, se divide en tres partes. La primera es la historia de la lucha contra Freezer, y del origen extraterrestre de Goku, cuyo nombre verdadero es Kakaroto y proviene del planeta Vegeta, miembro de la raza de guerreros de los "saiyayines". La segunda parte es la lucha contra Cell, donde Gohan, hijo de Goku, adquiere el poder de "supersaiyayin". En la tercera parte los protagonistas deben enfrentarse a Majin Boo. Durante pelea contra Freezer, ser que desea conquistar el universo, Goku se transforma en el "supersaiyayin de la leyenda", la persona más poderosa del universo. En DBZ, aparecen nuevos personajes: el "hijo" de Pícora; Vegeta, príncipe saiyayin, condenado a ser el segundón de Goku; Nº 18, un androide que se convierte en humano y se casa con Krilin; Trunks, hijo de Bulma y Vegeta; Gohan y Goten, hijos de Goku y ^{Milk} Bulma; Videl, quien se casa con Gohan; Dendee, un extraterrestre que se convierte en Kami sama, dios de la tierra; los supremos Kaios sama, dioses de la galaxia y universo; Garlick junior; Cell; los magos Babidi, su hijo Bibidi, y su creación Boo (Majin Boo). Esta parte termina con la realización de un torneo de artes marciales, y que Goku abandona para ir a entrenar a la reencarnación de Majin Boo.

En DBG, Goku es empuerquecido, debiendo iniciar un peregrinaje por el universo buscando las esferas del dragón, acompañado de Trunks y de su nieta Pan.

"Dragon Ball" se ambienta en un mundo cuya ubicación cultural e histórica es vaga y surrealista, inmersa dentro de la civilización occidental. En los bosques habitan dinosaurios y otros animales antediluvianos; en las ciudades los vehículos vuelan y son guardados en pequeñas cápsulas de bolsillo. Animales humanizados, como el caso de Ulon, el rey de la ciudad del Oeste (un perro), el maestro Karin (un gato), Kami sama (una especie de lagarto proveniente del espacio, convertido en dios de la tierra).

Goku viste un traje color naranja, su cabello es negro parado, similar a una zanahoria; su nombre "kakaroto" es la pronunciación japonesa de "carot", zanahoria. Su estatura corresponde a la del héroe, es decir, la relación cabeza/cuerpo es de 1:8; ya no es el niño travieso de DB, donde la relación cabeza/cuerpo era de 1:3, cuando aparecía caracterizado simpáticamente con un cuerpo pequeño, cabeza grande y rasgos infantiles, y actuaba como quisiera sin poseer responsabilidades. Pero Goku nunca pierde los rasgos infantiles o el espíritu de aventura.

Los protagonistas de la saga "Dragon Ball", especialmente Goku, salen de la categoría de héroe de cómic para entrar a la de héroe del mito clásico, con un renacimiento continuo, dentro de una vida cotidiana. Pero este héroe tiene un origen extraterrestre, es poseedor de una fuerza superior, que unida al desarrollo del "ki" tiene la potencia para destruir el planeta.

1.2 De rey mono a héroe sagrado.

El personaje Goku pertenece a una antigua leyenda: "Viaje al Oriente", que cuenta la historia del peregrinaje de un monje y de sus acompañantes, entre los cuales se encontraba "Sun Wu Kung", el rey mono, quien se descontrola fácilmente y debe ser dominado con un talismán. En la obra de Toriyama, Goku pertenece a una raza de

guerreros, habitantes del planeta "Vegeta", los cuales tienen una cola que los transforma en gigantes simios cuando observan la luna llena. En "Vegeta" existía la leyenda de un superguerrero, un guerrero sagrado. Goku alcanza este estado cuando enfrenta a Freezer, y es en sus propias palabras "el guerrero nacido de la ira". Este superguerrero había alcanzado en el fragor de la lucha, un "*ethos*", un marco espiritual con el cual dominó la ferocidad de su interior, armonizando la fuerza bruta con la disciplina, como si estuviera puesto al servicio de un "bien superior"; al igual que los "caballeros sagrados" de las leyendas del medioevo europeo que luchan contra guerreros que caen en la bestialidad al no tener un espíritu que los controle. Para acceder a esta categoría se debe tener un corazón puro (de bondad o de maldad), como los caballeros medievales que buscaban el "santo grial" para ser consagrados en la lucha por el bien, es decir, mantener el *status quo* contra el invasor. Con el tiempo el príncipe Vegeta también se transforma en "*supersaiyayin*" al igual que sus hijos.

al
↓
in go.
Estos "*supersaiyayines*", son altos, rubios, de ojos azules, con un halo dorado de poder a su alrededor, cual "*Sonnensmensch*": el "hombre sol" de las SS hitlerianas. Transformación ajena al ser humano corriente, y ajena al fenotipo de hombre oriental; es la imagen de superioridad racial impuesta por la intervención europea en los suelos de extremo oriente. Dando a entender una imagen de superhéroe cercano a los conceptos de bondad, verdad y belleza manejados por Occidente, que en Oriente no necesitan ir unidos. La aparición de un guerrero, de estas características raciales, en momentos de enfrentar a un poderoso enemigo nos indica el camino seguido por Japón en la postguerra; primero, utilizar al máximo la filosofía y la forma de vida oriental para estar preparado para la lucha; es el entrenamiento recibido por Goku con sus distintos maestros. Segundo, en el momento preciso, convertirse en occidental para lograr la victoria y conquistar nuevos mercados; lo que Goku hace es convertirse en el

superguerrero que lo conduzca al triunfo final sin dejar de lado el trasfondo espiritual de Oriente.

ind. en soc//, en 1 E
*parte inter de pen-
diente*
*1 ser
fxl?*
leal
*↓ de
ente
losofe
i dente*
Una de las condiciones que los llevan a ser seres superiores, es su lealtad al grupo de pares y amigos. El grupo es un todo, donde las partes son precisas y no puede descomponerse. El protagonista es consecuencia de la organización grupal y de la sociedad, de la cual no puede escapar. Esta lealtad y devoción al conjunto los hace ser superiores: es vincularse al grupo y a la localidad, al rol designado, todo normado por símbolos fuertemente enraizados por la tradición.

Siempre los superhéroes tienen varios misterios: saber de qué viven. Nunca trabajan, ni reciben ayuda económica por sus acciones; en DBZ, Gohan después de su matrimonio abandona la vida de héroe y se dedica a trabajar. Además tienen un alto nivel destructivo y no propician rebelión alguna, golpe de Estado o un intento de adueñarse del mundo, cosa que sería muy fácil de conseguir para ellos. Al contrario viven despreocupados de la política, sin trabajar, siempre entrenándose y estar listos para acudir a un campeonato de artes marciales o para pelear; luchan para salvar la tierra de la destrucción y, no por la justicia o por un determinado país, su misión es la protección de la humanidad, aunque sea ingrata con ellos.

2.- El marginal como héroe social.

En las sociedades con conflictos de clase, donde dominan las estructuras precapitalistas, los seres marginales que se rebelan contra la opresión, la pobreza y las clases dominantes, alcanzan el carácter de mito, apoyado y alimentado por las masas populares que lo protegen. Esta rebeldía popular precapitalista, no involucra al resto de la población oprimida,

porque esta no posee conciencia política y no conoce métodos de agitación que provoquen un cambio en su situación de dominado.

A fines del siglo XVI Japón vive una época de guerras civiles por la caída del *shogunato Ashikaga*, la llegada de los europeos que introducen nuevas armas, y la voluntad de algunos señores de la guerra; los diferentes señores japoneses utilizaron espías que provenían de los diferentes clanes *ninja*. Un clan *ninja* era imposible de abandonar, el que lo hacía era perseguido hasta su muerte a manos de sus ex compañeros.

Con estos antecedentes Sanpei Shirato desarrolla una historia de luchas de clases ("*La leyenda de Kamui*", 1964-1972 y 1988), donde un grupo de campesinos se rebelan contra la jerárquica sociedad *samurai* ingresando a un clan *ninja*. Sin embargo, salen de una sociedad clasista y jerárquica para ingresar a un grupo subversivo pero rigidamente ordenado, que los obliga a combatir por valores e ideologías que no comparten. Frente a esta situación, abandonan el clan *ninja* para llevar a cabo su propio movimiento de reformas sociales; pero fracasan debido al poderío de los clanes dominantes y a la propia debilidad como grupo, aparte de una ideología que los sustentara.

El personaje principal, Kamui, debe huir y enfrentarse solitariamente a sus enemigos, tanto *ninjas* como miembros del régimen Edo, por esto no confía en nadie. En los momentos difíciles de su huida, ocupa todos los recursos que aprendió como *ninja*; así se vuelve "invisible", casi invulnerable, lo que unido a sus actos de heroísmo lo llevan a convertirse en el salvador, luchador contra el mal gobierno ejercido por los señores feudales en nombre del emperador.

so me queda claro cuál es el discurso

La imagen de héroe colectivo mostrado por Shirato no corresponde a las interpretaciones de la historia, su falta de ideología, la misma debilidad interna del grupo lo lleva al fracaso final, no hay cuestionamiento de la propiedad de los señores feudales; nos dan un héroe más cercano al bandido perseguido injustamente por el "stablishment". Kamui está obligado a huir siempre, de no establecerse en ningún lugar, por remoto que sea, debido a la constante inseguridad que le da el ser perseguido por sus ex compañeros y por la fuerzas de los señores de Edo. El continuo peregrinaje y la falta de conciencia política privan a Kamui de la posibilidad de ser el encargado de llevar a cabo un movimiento de reformas sociales, es decir, reformas que conduzcan al quiebre de la jerarquización de la sociedad feudal japonesa.

Envuelto entre dos sistemas jerárquicos que lo persiguen, Kamui se cuestiona la organización pero sin entrar en profundizaciones políticas. Su estado interno es el reflejo de un mundo que no desea, o no entiende los cambios sociales; su lucha es débil por falta de un sostén ideológico más profundo, por su falta de conocimiento que impide el desarrollo de una conciencia sensible para entender las contradicciones de la sociedad en la cual vive.

La obra de Shirato fue fundamental para difundir la postura rebelde de los estudiantes universitarios japoneses, que en los años '60, se expresaron y manifestaron contra las bases estadounidenses y contra el tratado nipo-americano de seguridad. Además varios de sus lectores militaron en la Fracción Ejército Rojo, de orientación comunista. Estudiantes que constituían las primeras generaciones de postguerra, que habían sido educados en una etapa de transición: del mundo de sus padres, con la figura del emperador divinizado dentro de una sociedad militarista; a la sociedad industrializada y democrática de tipo occidental, que vive de los

beneficios otorgados por un mundo de consumo de primer orden, el cual ofrece a sus jóvenes generaciones el espacio y tiempo para manifestar su rebeldía, dentro del marco de "moratoria" junto antes de ingresar al uniforme y anónimo mundo laboral.

B.- Género: S.O.S., seguro que las mujeres y los niños van primero.

La visión sobre Japón tiene dos puntos: uno femenino, delicado, exótico, unido a la casa, a la estabilidad, a lo intemporal, asociado al espíritu del país. El otro es masculino, militarista y amenazante; modernidad y poder unido que dejó fuera del mundo público a la mujer hasta el fin de la segunda guerra mundial. Estos dos Japón se unen en la persona del emperador: femenino al portar el pasado del país; y, masculino al representar el futuro. Imagen que cambió cuando el emperador es obligado a renunciar a su divinidad por las fuerzas de ocupación estadounidenses.

En Japón el género es múltiple y complejo. Ser hombre o mujer, depende de la posición dentro de la familia, quien está fuera de ella es considerado dentro de una serie de géneros intermedios: monje, actor, etc. Tan complejo como entender el mundo de "*Ranma ½*" de Rumiko Takahashi del año 1987.

1.- Un caso de confusión: la historia de Ranma ½.

En un lugar de China existen unas legendarias lagunas encantadas: lo que cae en ellas se convierte en los seres que se han ahogado

precisamente en la laguna en cuestión. Si alguien cae en la laguna donde se ahogó una mujer se convertirá en mujer al recibir agua fría, volviendo a su forma original con agua caliente. Esto sucedió con Ranma (palabra japonesa que significa "confusión"), cuando entrenaba con su papá, transformándose en mujer y su padre en oso panda. Lo mismo sucedió con otros personajes: Ryoga en cerdo, Shampoo en gata.

Posteriormente Ranma y su padre, Genma, llegan a Tokyo a visitar a un ex compañero de artes marciales, que tiene tres hijas: Kasumi, Naviki y Akane. La visita es para concertar el matrimonio de Ranma con una de las hermanas Tendo; la elegida es Akane, que también practica las artes marciales. Luego harán su aparición los demás personajes: Ryoga, eterno rival de Ranma, poseedor de un problema de orientación por lo que siempre se pierde, y en su papel de cerdo es un disociador en todo lo que se mete. Otro personaje es Shampoo, proveniente de la aldea china de la "Supremacía Femenina", y como fue derrotada por Ranma-hombre debe de casarse con él; Shampoo se convierte en gata, pero Ranma sufre fobia a los felinos. Happosai, es el maestro de los padres de Ranma y Akane, anciano que llega a vivir a la casa de los Tendo, y todos los días realiza su pasión: robar ropa interior de mujer para su colección.

2.- Ambivalencia sexual y transformismo.

Sobre el manga, siempre se ha comentado el travestismo y la ambivalencia sexual de sus personajes: hombre/afeminado y mujer/andrógina. Como es el caso de "Lancer" de "Robotech"; "Hyoga" de "Los caballeros del zodiaco"; "Lady Oscar" de "La rosa de Versalles", o "Zafiro" de "La princesa caballero". En "Ranma ½" encontramos la ambivalencia sexual como expresión para superar los roles predeterminados de la sociedad.

Akane Tendo, es la menor de tres hijas de un practicante de artes marciales, y la única de sus hermanas dedicada a continuar la tradición familiar. Por este hecho es considerada como "marimacho", tanto por Ranma como por sus compañeros de escuela, por su imagen antifemenina, que no corresponde al papel tradicional de la mujer japonesa; aunque a Akane poco le incomoda esa situación. Al vestir faldas se afirma, interiormente como mujer, se autoconfiere una feminidad externa manifestable. Si con la práctica de las artes marciales se aleja del rol de una mujer dentro de la sociedad japonesa, su vestimenta la acerca a la mujer oriental. Akane es el contrario de su hermana mayor, Kasumi, quien no practica artes marciales, usa el cabello largo (sumisión), vestido largo, cuida del hogar, y, por sobre todo, sabe cocinar; cosa que Akane, por lo visto, nunca sabrá hacer, lo cual es su mayor pena y motivo de peleas y enojos con su familia y con Ranma.

Akane también practica kendo, nunca tarda en sacar, para defenderse o amenazar, su espada de bambú y colocarse en alguna posición de combate. El uso de espadas quedó prohibido en la era *Meiji*, ~~pero~~ con la ocupación norteamericana de 1945, su utilización no fue permitida por ser uno de los elementos símbolos del poder militar japonés. Como arte militar, su práctica era propia de hombres, además es el reflejo del alma masculina, frente al crisantemo que es reflejo, por su fragilidad, del alma femenina. Akane es una mujer que asume roles reservados a los hombres para enfrentarse al mundo público.

Akane representa una nueva imagen de mujer japonesa, independiente, fuerte, sin preocupación por los prejuicios sociales, pero que guarda las tradición: la familiar, seguir practicando las artes marciales; y, la social, aceptar la elección de un novio para la concertación de un matrimonio.

Ranma Saotome, es independiente, dedicado 100% a las artes marciales y al estudio, siempre dispuesto a entrar en pelea y a defender a Akane,. Producto de un accidente cada vez que recibe agua fría se convierte en mujer.

La transformación se realiza en escena, frente a la “cámara”, y no de forma oculta. En el teatro tradicional Kabuki, todos los actores son hombres, el cambio de sexo ocurre tras bambalinas, oculto a los ojos de los espectadores, no hay negación del sexo. En la obra de Takahashi, el cambio es frente al espectador, tampoco se niega el sexo: el protagonista es hombre y siempre lo va a ser, actuar como tal aunque esté transformado en mujer. Ranma no pierde su forma de ser masculina: el gusto por la pelea o las críticas a Akane por su mal manejo de la cocina. Como mujer se aprovecha para que “la” inviten a salir, ocultarse en situaciones difíciles, o escapar de responsabilidades. Ocupa la imagen de la chica irresponsable, que prefiere seguir en “moratoria”, actuando como niña y no como adulta en un mundo japonés, que socialmente es hostil a las mujeres; encerrada en la “edad de la muchacha”, en la libertad dada por la adolescencia antes de ingresar al mundo del trabajo dominado por los hombres.

Ranma-mujer, pelo rojo, largo, atado en un moño, una rebeldía manifiesta. El rojo la aparta de la identificación nacional: pelo negro y ser japonés es una cosa inseparable. Presenta a la mujer de la postguerra, específicamente, a la hija de la globalización, persona heterodirigida, con actitudes adaptadas que deben moldearse a la tradición o desplazarla; esto con el objetivo de superar las predeterminaciones sociales vigentes. “La chica del cabello de fuego”, la acerca a un occidental “un diablo o bárbaro del sur” de las épocas *Muromachi* y *Edo*, no le da un 100% de identidad japonesa. Es la excusa perfecta para su modo de ser, de comportamiento irresponsable, como si jugara a ser mujer, como un actor

de teatro *Kabuki* que reemplaza los cantos y bailes con estilizadas coreografías marciales, dentro de un desenfrenado manga/animé.

3.- Individualidad.

Ranma y Akane son compañeros de curso en la secundaria "Furunkan", colegio que no es representativo de la noción de educación japonesa, es decir, un régimen estricto de estudios. Rara vez, para no decir nunca, están en clases, la diversión reina en el lugar. El espíritu de identificación con los "donnen" (compañeros) no es manifiesto; Ranma se mantiene aislado, lo cual no quiere decir que no comparta las vicisitudes de sus compañeros frente a profesores molestos, o del despreocupado director, o de los ataques de Happosai. La identificación con sus compañeros, que por tradición debe de mantener lazos por el resto de su vida, es oculta, latente, ya que no quiere perder su libertad de acción, individualidad y rebeldía. Ranma no utiliza el uniforme colegial, viste ropa de "civil", indicando su liberación de costumbres y occidentalización de la vida urbana nipona. Con esto se aparta de la uniformidad y falta de individualidad en la que son educados los niños y jóvenes en quienes se refuerzan los valores y las tradiciones, ya que el grupo debe estar por sobre el individuo. Ranma no se considera un elemento del grupo, él entiende que solo está de paso por lo que no adquiere compromisos. La independencia de Ranma es esencial para su transformación en mujer, así puede actuar libremente sin responsabilidades, enfrentarse a los rígidos papeles de la sociedad japonesa. El ser hombre, el transformarse en mujer, el juego de transformación y combinación establecido delante de las cámaras, el no renegar de su sexo verdadero, es una sugerente invitación al público, lector/espectador, para que interprete imágenes que juegan con los códigos simbólicos; imágenes combinadas alternadamente hombre/mujer, sin puntos intermedios, pavimentando el camino de una

"interactividad" interna por sobre la estructura e interactividad externa y múltiple del computador que necesita a más de una persona.

Transformación sexual alternada sujeta a la independencia del protagonista y a la tradición familiar, elementos combinados en una transición suave, conducente a símbolos legibles, adaptados a la estructura de la computación; lugar donde el juego de la transformación se oculta tras la pantalla y de la imagen digital a la que sirve de soporte que, tal vez, es el escondite de nuestro verdadero ser, sin la negación que se puede presentar al observador.

La individualidad se enfrenta a la tradición familiar, donde esta última termina por vencer; perpetuándose en la mano de la mujer, la dadora de estabilidad en la sociedad japonesa. Pero Ranma no tiene más hermanos, por lo que debe continuar con el "estilo libre de combate"; un arte marcial, propio del espíritu amenazante masculino, y no de la delicadeza femenina, con lo cual se ha escrito, en forma idealizada, a las mujeres orientales.

C.- Tecnología: De qué nos sirve tanta chatarra, si apenas sé usar un martillo.

El hombre es un inventor de mecanismos, distintos a la naturaleza, para prolongar el genio de la vida; asociando su propio cuerpo a estas invenciones para ir superando su propio genio creador y, hacerse dueño del espacio y del tiempo. La invención técnica y artística es un acto de libertad y ruptura de la tradición con lo cual puede enfrentarse a los métodos del mundo vivo; y, prolongar al infinito su lógica racional de control sobre la naturaleza.

Con el siglo XX el planeta comienza a ser dominado por la máquina, el ser humano pierde el sentimiento de estar hospedado en un mundo que le da seguridad, se siente extranjero en su propia tierra, es un solitario a pesar de sus ocupaciones diarias. El hombre está inmerso en una crisis, nacida de su relación con las cosas por él creadas, es incapaz de dominar un mundo salido de su acción.

Las máquinas fueron inventadas para servir al hombre, pero el hombre terminó convirtiéndose en una prolongación de ellas, destruyendo la libertad individual, transformando al ser humano en un robot.

Universos tecnificados, dominados por el "señor robot" es un temor presente en el manga/animé: mundos poblados por gigantescos robots y maquinarias, donde la ingeniería genética ha intervenido en la creación de la vida. Nadie puede vivir en esos mundos de colosales tuberías, con llamaradas que se elevan hasta lo más alto del cielo; iluminando, de vez en cuando, la oscura miseria en la cual habita el ser humano, postergado por sus propios "hijos" a la más patética existencia.

1.- La ciudad: pesadilla y policía.

En este infierno, una noche las máquinas deciden apoderarse de la ciudad y destruir toda presencia humana; esto es "Pesadilla" de Takashi Nakamura (1996), una historia repleta de energéticas y delirantes imágenes góticas donde, un solo hombre, ebrio y abandonado a su suerte al no poder entrar a su casa, debe enfrentarse a un ejército de robots. Metido en esta situación, el humano huye, no combatiendo directamente al robot líder, cual jinete sobre una bicicleta persigue al desdichado humano. Este ser mecánico lleva su rostro cubierto por una máscara

antigas, recorre la urbe tocando un tambor, llamando a todas las máquinas y artefactos domésticos a seguirlo, un moderno "flautista de Hamelin" atravesando la ultramoderna ciudad. La acción se desarrolla toda una noche, hasta los primeros rayos del sol; entonces, todas las máquinas detienen su paso y el robot líder se destruye por la acción del sol.

Masamune Shirow plantea en "*Dominion: Tank Police*" (1996), el uso indiscriminado de la tecnología, la destrucción de las ciudades por el accionar de la policía contra la delincuencia. Él más peligroso de los delincuentes es un grupo de ecoterroristas, comandados por Buaku y acompañado por dos mujeres-felinas: Unnipuma y Annapuma; quienes aparte de luchar por un mundo limpio, asaltan bancos para repartir, entre la gente, el dinero recuperado. En este mundo la vida se ha convertido en una basura, un infierno; la destrucción reina por doquier, el aire es irrespirable. Todo culpa del desarrollo indiscriminado de la tecnología al servicio de intereses económicos, políticos y militares; de los cuales los policías son sus guardianes, excepto el escuadrón especial de tanques. Una unidad especial, a la cual pertenece la protagonista: Leona Osaki y su tanque "Bonaparte"; armada con vehículos blindados, es la imagen del malestar civil y de la inestabilidad política. La policía que nos presenta Shirow es algo pervertida, con cierto fetichismo hacia sus armas; producto de una vida burocrática, paranoica, donde todo se envuelve en una armadura hipócrita, donde los débiles son perseguidos y los grandes personajes del poder no son tocados.

La ciudad es anorgánica, robotizada, no puede sostener la vida humana: es el Neotokyo de "*Akira*" (Katsuhiro Otomo, 1984); donde los ciberpunks, personajes marginados y rencorosos de esta era informática, se cuestionan la clase de vida y futuro que esperan. Esto los lleva a la rebeldía contra el sistema, rebeldía mezclada de mesianismo: el regreso

de Akira, quien volverá a poner las cosas en orden; aunque para eso deba destruir completamente la ciudad de Tokyo, como ya lo había hecho, y que provocó un nuevo gobierno basado en una "dictadura militar-político-económica" que busca el máximo control sobre los seres humanos a través de experimentos genéticos.

2.- Ghost in shell.

2.1 Historia.

Masamune Shirow ve al Japón, especialmente a la policía y al gobierno, del año 2029 de la siguiente manera: gran desarrollo de la biotecnología, capaz de crear seres analíticos. Uno de estos ciborg (organismo cibernético) es Kusanagui, un agente policial, miembro de la unidad "Shell", dedicado a los crímenes de informática. La sociedad es dominada por la computacional y, donde la criminalidad violenta y brutal es cosa de cada día.

Kusanagui deberá enfrentar a un poderoso "cracker" conocido como "Puppet master" ("El maestro de títeres"), llamado así por su capacidad de apoderarse de la mente de sus víctimas e inventarles una vida, acusado de múltiples crímenes contra la economía, tráfico de información, terrorismo y maniobras políticas.

Cada vez que las unidades policiales se acercan al "Puppet master", aparecen los agentes de la sección gubernamental seis, y el "puppet" escapa. Situación que continua hasta , que una noche, un ciborg es fabricado por otra máquina con el fin de albergar el espíritu del "Maestro de Títeres", y pide asilo político. Los agentes de la Sección6 se llevan el cuerpo, pero es rescatado por Kusanagui quien se conecta al "Maestro",

el cual rebela las intenciones de sus creadores: proyecto del gobierno para infiltrar a sus oponentes e intervenir políticamente, pero al darse cuenta de lo que hacia decidió huir volviéndose peligroso para el gobierno. Son descubiertos por la Sección 6 y los cuerpos del "maestro" y de Kusanagui son destruidos; los restos son rescatados por otro agente de la unidad *Shell*, quien les da un cuerpo nuevo a Kusanagui, y podrán cumplir la idea de tener hijos en la Red.

2.2 Memoria y conciencia para un fantasma.

La pregunta que rodea el mundo planteado por Shirow, es la capacidad de un robot de crear su espíritu propio. En la película los seres mecánicos tienen un espíritu alojado en su cerebro, por esto pueden realizar labores analíticas humanas. Sin embargo, el espíritu es dado por los propios humanos a las máquinas, estas no pueden crear, por lo que siempre están subordinadas al hombre y no pueden rebelarse. El "Puppet Master" es una creación humana, y debe cumplir las órdenes dadas por sus creadores: sabotaje, espionaje y otros trabajos de seguridad, todos realizados en el ciberespacio. A través de los continuos viajes en el universo virtual, adquiere conciencia de su existencia hasta llegar a realizar actos por su propia voluntad: buscar alojamiento en un cuerpo, tener vida perfecta como los humanos que pueden reproducir y morir.

El "Maestro" se da cuenta que los circuitos computacionales cumplen una función idéntica a la del ADN, son sistemas para almacenar memoria y experiencia, desde su creación; al igual que los genes acumulan toda experiencias humana desde su aparición. Para la máquina, la humanidad no se dio cuenta de este nuevo sistema de memoria, evolucionada, nacida del desarrollo social y urbano, producto de la industrialización, especialmente, del impacto de la computación y cibernética de fines del

siglo XX; quien utilizó la Red solo como un almacén de datos para consulta, sin sospechar las posibilidades de la relación hombre/máquina digital (ordenador), más allá de "clasificación electrónica por serie", donde poder crear un nuevo período de comunicación acorde al desarrollo tecnológico y, preservar la vida humana pero de una forma distinta.

Creado como un proyecto del gobierno, con el mar de información existente en la Red, es un ser vivo, pensante, y no poseedor de una inteligencia artificial. Con sus viajes en el ciberespacio adquiere conciencia de su existencia, al tener conocimiento de la historia se transforma: obtiene conciencia sensible de máquina, pensante y superior al hombre; con una "fuerza real" y un planteamiento frente a la realidad que lo libera de la voluntad de sus creadores, para quienes es un ser pasivo, dependiente, limitado, al margen de los objetos. Al deshacerse de sus limitaciones, liberarse, formar parte de la Red, toma conciencia, pasa a formar parte de algo más elevado, se hace parte de todas las cosas; es un nuevo ser, superior al humano por voluntad propia.

Pero el "*Puppet*" es incompleto: no puede reproducirse para conservar sus conocimientos de un virus, que lo ataque y elimine. No busca copiarse a si mismo, clonarse, porque eso quita originalidad y diversidad a la especie; además le evita a las "generaciones futuras" seguir acumulando experiencia. Para reproducirse busca a la agente Kusanagui, así nacerá un nuevo ser, distinto a ambos, cuya prole habitará la Red.

Conciencia de su propio destino, creado por las acciones, recuerdos y pensamientos; sin embargo, es libre de expandirse dentro de sus propios límites confinado al interior de un cuerpo, en un mundo virtual al cual conoce en su totalidad. Busca liberarse de sus creadores, busca un cuerpo, busca preservar la vida preservando su memoria. Su deseo es crear un espíritu cibernético, poniendo en duda al género humano que no pudo adaptarse a nuevas formas de memoria; y, no tener imágenes

grabadas, una psiquis repleta de imágenes en un espejo, que reflejan las intenciones y prejuicios del programador.



El titiritero es un experto en crear imágenes, con las cuales llena los cerebros de recuerdos: "experiencias simuladas". Esto, es la creación de una vida ficticia, un sueño que las víctimas creen como real, pero en realidad les quita el pasado, los deja totalmente vacíos. La pérdida de memoria, memoria escrita por otros, es la causa de nuestro fin, de nuestra existencia como cultura; reemplazada por la nueva memoria impuesta por el poseedor del poder tecnológico, en este caso el "*Puppet Master*". Ahora el planeta dominado por la computadora y los ciborg, quitándole al humano el control sobre la naturaleza. Conduciéndonos al camino de la melancolía que nos consume en este fin de siglo, de la cual nos recuperamos al darle un nuevo significado a las cosas del pasado, uniéndolo a la historia de la desterritorializada unicidad occidental. Hecho llevado a la practica perfecta por el "Maestro de Títeres".

**VIII.- CONCLUSIONES: De cómo no seguir las indicaciones del
cíclope ciego; o, cómo las hormigas cabalgan en un centauro.**

1.- Hijos del Imperio.

El desarrollo del tema de investigación, logró introducirme en aspectos, presentes y pasados, del cómic y del uso de la red computacional como medio para entrar en conocimiento de los miles de grupos y organizaciones de "cómic fans", que pueblan el ciberespacio, que fueron complementarios al largo trabajo de recolección de material realizado antes del análisis para la presente investigación. Este esfuerzo previo, sirvió para localizar la tesis dentro del marco de la telecomunicación por medio de imágenes, es decir, en una de las maneras por la cual el hombre se encuentra inmerso en un universo de imágenes visuales: la videósfera. Situación que afecta la relación del ser humano con la máquina, con otros seres humanos y con la naturaleza.

Trabajar con el tema del manga y de las animaciones japonesas, fue un desafío para llegar a descubrir acciones y métodos de la ideología que, a través de productos tan diversos, apuntan a una sola dirección: nuevas relaciones y comportamientos de una sociedad imperialista, que inmersa en un mundo globalizado, debe ocupar los métodos más sutiles para mantenerse vigente en un medio donde comienzan a predominar las relaciones hombre/computador.

El mundo del manga/animé, en especial de la sociedad que los crea, pertenece a un ámbito cultural distinto y ajeno a nosotros, por historia y tradiciones., debí recurrir a novelas históricas, a trabajos de filosofía oriental, a literatura y cine, en general, para comprender las formas de comportamiento, como fueron las obras de: Lao Tse, Lin Yutang, Kokuzo Okakura, Roland Barthes, Confucio, Eiji Yoshikawa, Akira Kurosawa, Ruth Benedict, Thomas Cleary, Ryunosuke Akutagawa, Yukio Mishima. Ellos me dieron el trasfondo espiritual y valórico de una sociedad que me era casi desconocida; también, la filosofía oriental me dio el ánimo suficiente para llegar hasta el final del trabajo:

“Cuando se va haciendo el trabajo efectivo sin darse cuenta y se acumula la practica, poco a poco desaparecen los pensamientos de un progreso rápido, y cualquier cosa que hagas se libera espontáneamente de los pensamientos conscientes. En estos momentos ya ni siquiera sabes quien eres; cuando tu cuerpo, pies y manos, actúan sin que la mente intervenga, no cometes ningún error. Cuando no estas conscientemente atento, tienes éxito continuamente”²⁰⁵.

El aumento de las series de televisión y cómics provenientes del Japón, a partir de la década del '80, pone de manifiesto un cambio de dominio en los centros de poder, donde los capitales orientales han invadido y controlado las principales formas de comunicación: transporte, telecomunicaciones y comunicaciones mediáticas; con esto globaliza bajo su manto al mundo, e impone un neoliberalismo totalitario, subordinando “el modo de vida de los pueblos a las necesidades del capital”²⁰⁶. Necesidades relacionadas con el entretenimiento, con el uso de las horas de ocio, controlando la reproducción de las relaciones sociales al imbuir en cada persona un papel asignado por el poder dominante.

Los reproductores de la ideología son los llamados “aparatos ideológicos del Estado”,. Definidos por Althusser y que se encuentran en los ámbitos religiosos, sindicales, educativos, políticos, culturales y comunicativos. Estos son el medio de aprendizaje para los saberes prácticos y comunes, que utiliza el poder dominante para mantener el *status quo*. En los aparatos ideológicos del ámbito de la información, encontramos los relacionados con las comunicaciones masivas: destinados a recolectar y distribuir información, interpretar información, transferir valores y normas sociales, y los destinados al entretenimiento.

²⁰⁵ Yagyu, maestro zen. Ciotado por Cleary, *Op. Cit.* Pág. 44.

²⁰⁶ Noam Chomsky, Heinz Dieterich Steffan. *Op. Cit.* Pág. 5

Entre los dedicados al entretenimiento existe la unión entre la industria gráfica y la industria visual, como se puede observar en el caso del manga/animé japonés, donde uno necesita del otro para su permanencia en el tiempo; esta industria ha ido diversificando en géneros específicos sus productos, con el fin de tener llegada a los distintos sexos y grupos de edad. Con esto se logra darle a cada grupo un producto que los identifique, al poner de manifiesto las problemáticas que atraviesan dentro de la sociedad donde se desarrollan. Lo cual es una de las prioridades de la industria cultural: darle a la masa humana un producto masivo y específico, específico por tener géneros que identifican al consumidor, que sirva para entretener y desviar las preocupaciones de la sociedad a cosas que "presentan y resuelven" los problemas cotidianos de la gente. Por ejemplo, la existencia del manga para adolescentes, "shojo" y "shonen", que muestran los problemas habituales de la juventud y como resolverlos. Así anestesian a las masas consumidoras y lectoras, (el control ideológico desarticula, quita coherencia y permanencia en el tiempo a los rebeldes.

Un punto que no se debe olvidar es el de la imagen, compañera de la humanidad desde nuestra aparición sobre el planeta, utilizada para transmitir, informar, educar, comunicar; ha sido, por lo tanto, un complemento a otros soportes de memoria, orales o escritos. En la actualidad, la imagen, está siendo llamada a tener un papel importante para la memoria de la humanidad. El desarrollo de la tecnología comunicativa, con base en lo digital y electromagnético, ha ido sobrepoblando la iconósfera, afectando las relaciones hombre/naturaleza y hombre/máquina, al modificar la visión de mundo del ser humano, y al imponer una dimensión que podemos denominar como una "era post alfabeto", que coexista o supere la era del texto escrito o impreso de Gutenberg.

Para esto el cómic y la animación resultó ser el medio que facilitó la llegada de nuevos sistemas de comunicación, por ser un instrumento basado en la imagen por sobre el texto. La utilización pedagógica de imágenes, (ha sido) empleada durante siglos por el hombre, (y) con la difusión de los medios masivos de comunicación escrita, bajo cuyo alero creció, el cómic ha alcanzado gran popularidad, siendo, empleado, por razones sociales como instrumento ideal para la transmisión de valores e ideología de forma encubierta, empleando, para ello, la identificación de los protagonistas con ideas determinadas y así conformar, y definir actitudes y valores en los niños, para quienes es más fácil aprender con imágenes.

Estas ideologías y valores nos van acercando y enseñando la cultura de nuevas sociedades, a la par que crece el mercado de productos del lugar de origen o que se relacione con los "monos" que se ven en televisión: el *merchandising*, juegos de computadora y consolas de juego, que muestran o donde aparecen nuestros "personajes favoritos".

La aparición de nuevas aventuras, de los mismos personajes, alarga la vida de estos seres imaginarios en nuestra memoria y mercados: uno de las particularidades del manga/animé es su serialización por capítulos, tiene un principio y un fin, aunque aparezcan como capítulos unitarios y sin conexión. El poseer un capítulo de término indica que una serie debe ser exhibida hasta su fin para luego desaparecer y ser reemplazada por otra: las repeticiones nunca alcanzan el éxito de la primera transmisión. Además el manga/animé es un producto "desechable", se lee, mira y luego a la basura esperando un nuevo producto.

A pesar de la multitud de producciones, las ideas y valores se mantienen en todas las obras, y, por repetición van siendo aprehendidas por las personas. Así nos enseñan el espíritu gregario del japonés, donde cada

uno sabe su posición respecto al grupo y a sus compañeros. Eso los hace superiores respecto al resto de la humanidad, en especial de los occidentales, quienes se encuentran en uno de los grupos humanos más alejados del centro donde brilla la luz de la cultura; en las antiguas clasificaciones culturales japonesas, los europeos vivían cerca del mundo de los animales fantásticos²⁰⁷ Además, los occidentales son individualistas que no reconocen el valor del trabajo en grupo, visión manifiesta en los cómics norteamericanos de héroes, donde el protagonista es un "Parsifal" moderno, que no considera a sus compañeros a su altura de héroe: es la falta de un marco espiritual, ese "ethos", que distingue al guerrero de la bestia.

Las producciones visuales japonesas muestran el poder de la tecnología: destrucción de la naturaleza y como esta puede recuperarse por el uso de la técnica. La tecnología es inofensiva, es el ser humano el peligroso que la mal utiliza para satisfacer sus ambiciones, olvidando el espíritu de grupo que lo une a un todo que los liga a la naturaleza.

En el tema del uso de la tecnología podemos encontrar lo concerniente a las fusión del hombre con la máquina: el ciborg, personaje cuestionado por ser diferente, por lo que debe vivir tratando de lograr un lugar dentro de una sociedad que lo rechaza, o en su defecto, debe rebelarse, camino que siempre conduce a la perdición y posterior destrucción. Salirse del orden establecido, luchar por cuenta propia, no es permitido; no hay nada mejor que colaborar con los humanos y vivir en grupo, afuera se encuentra la muerte.

Se debe agregar la visión sobre las ciudades: gigantescas, sin orgánica, donde la gente vive presa de la burocracia, de la paranoia, de la desesperación, que finalmente conduce a la rebeldía. El fin de la ciudad

²⁰⁷ Morris Suzuki. *Op. Cit.*

es su destrucción, para reconstruir, no solo la urbe sino toda una nueva civilización. Sin embargo, esta rebeldía no es traspasable al público, porque el poder ideológico de los mass media es controlar, adormecer y desviar la atención de los problemas importantes de la ciudad. La ciudad no es un problema, son los poderes que llevaron a construir y sostener una civilización basada en el poder del capital, que hizo de la urbe un lugar inhumano.

El transformismo, la idea de la simulación sobre el escenario, una actuación donde podemos, o no, perder nuestra identidad. Ocultando, tras máscaras, nuestros sentimientos como seres humanos; actuamos porque seguimos el papel impuesto por la sociedad dominante al cual reproducimos en nuestras acciones. Nuestro papel, como hombre o mujer, animal o humano, "confusamente" mezclado, oponiéndonos a una semirígida estructuración social que asigna a cada persona una posición al interior del grupo.

La confusión nos hace vivir alternadamente, de una posición a otra, de un lugar a otro. Una de las posiciones es virtual, es decir, tiene existencia aparente y no real. Nos lleva a relaciones con una máquina, del teatro a la máquina, del escenario de la vida a la pantalla del computador. Sí el teatro tradicional nos ofrecía personajes disfrazados tras bambalinas, ahora vemos personajes transformados frente a nuestros ojos. Transformación real, sabemos lo que es, piensa y siente. ¿Soportamos tanta alteridad sin irritarnos?. Nacemos con la ambivalencia de movernos de un lugar a otro para poder vivir como seres humanos. Pasamos de una realidad a otra, de la virtualidad a la realidad. ¿Nos llena como personas?. Puede ser, y lo gritamos; tal vez no, y nos rebelamos, transgrediendo los cánones establecidos y predeterminados.

↳ reflexiones
No
conclusiones
vagas, poco
explicativas

Actuación frente al público, pero sin perder lo que somos, sin perder nuestra identidad. Con o sin máquinas, con o sin escenario donde actuar; solo somos nosotros... yo y mis máscaras... yo y mis sentimientos enfrentados a una sociedad que nos oprime y niega, donde la valoración de las personas es inexistente. Estamos aquí y debemos confrontar al mundo, para ello nuestro marco espiritual para luchar se encuentra en la tradición, en la cultura popular, la cual nos da las licencias necesarias y validas frente al poder de la sociedad mayor.

¿ y es de adónde ?

2.- La ceguera de los videntes.

La comunicación masiva conduce a los pueblos a la anestesia general. Alimentan con analgésicos, que validan socialmente el discurso de dominación. Estos sistemas comunicativos van facilitando el camino a nuevas formas de relación entre las personas; relaciones que cimentan nuevas y complejas construcciones culturales que telecomunican a un planeta globalizado y a un hombre que vive aislado, sin interactuar cara a cara con otro hombre.

Estas complejas redes de relaciones nacen dentro de las sociedades industriales capitalistas, en el proceso de evolución tecnológica militar que está llevando al mundo a una "fase superior del capitalismo", fase donde, tanto el capital y la construcción de relaciones socioculturales, son virtuales. La nueva sociedad es mediática: industrial, capitalista y mediática, para ser más exactos; ya que es una representación de la realidad: niega el mundo exterior, y las personas prefieren interactuar, sin tener contacto "real" con otro (Internet, chat, correo electrónico).

- Es una era que no es para ser vista (aunque su nombre sea "era de lo visual"), sino que da "conocimiento": es el poder de la información, las grandes empresas de la comunicación tienden redes alrededor del

planeta sin oposición, repartiendo y repitiendo imágenes. La "videósfera", era de lo visual. La imagen ha desplazado al signo, a lo escrito, a lo diferido. La información es directa, inmediata, lo visto es real y verdadero, no hay reflexión, es solo comentario sin análisis de lo visto, siendo asumida como la realidad, como lo verdadero.

"La ecuación de la era visual es algo así como: lo visible = lo real = lo verdadero. He aquí la idolatría revistada (y sin duda redefinida)"²⁰⁸.

El mundo está a pasos de convertirse en una representación virtual. Mientras esperamos la instauración de esta virtualidad, debemos ir acostumbrándonos, aprehendiendo los códigos y significados de las imágenes, e introyectando una nueva ideología: sociedad globalizada, "pensamiento único", "teología neoliberal", y la persecución a toda crítica a estos postulados²⁰⁹. Lo que nos preocupa aquí son las imágenes que por repetición van validando socialmente todos los discursos del Imperio.

El cómic es un medio de comunicación basado en la imagen por sobre el texto escrito, nacido de la expansión de la prensa para llegar a nuevos hogares y expresar una forma de vida urbana a cada miembro de la familia. A principios del siglo XX, la vida urbana comienza a ser homogénea en todo el mundo, por lo que la exportación, del cómic y de las series de mayor lectura, al resto del mundo fue fácil de realizar. Sin embargo, junto al cómic, comenzaron a exportarse ideas, valores e ideologías políticas: los personajes se identificaban con un pensamiento democrático, capitalista y defensor de valores que un grupo determinado quería imponer al resto del mundo. Además, mostraban las valerosas aventuras en territorios coloniales donde llevaban el progreso y la justicia.

²⁰⁸ Debray, 1999; 200

²⁰⁹ Las nuevas tecnologías de información y comunicación son más baratas y más fáciles de utilizar, que la televisión y cine tradicional. Por esto han aparecido muchas producciones que

Así comenzaba la homogeneidad del pensamiento, encaminado a la globalización de los mercados y países del planeta.

En cada país, la historieta asumió características propias, pero sirviendo a los mismos intereses políticos y económicos, de los dueños de las casas editoras. La historieta desbordó las fronteras de Occidente para ser adoptado por el planeta. Uno de los países que lo adoptó tempranamente fue Japón, donde ya existía el desarrollo de la narración por imágenes desde el siglo XII D.C. en adelante, y en poco tiempo las asociaciones de autores eran centenares. Terminada la segunda guerra mundial, y con la ocupación estadounidense, Japón ingresa al círculo de países occidentales industrializados; ahora la comunicación de masas y la industria cultural japonesa entran en una etapa de auge y consolidación social. Y, el producto de mayor demanda es el cómic ("*manga*"), que lo ha llevado a ser considerado el tercer sistema de escritura junto al hiragana y el katakana.

Este tercer sistema de escritura, tiene una variedad de géneros y temas, cada uno con sus significados específicos, sectorializando las esferas de acción y comportamiento del público, al dividirlo por grupos de intereses basado en la edad, sexo, profesión. Así las revistas se convierten en expresiones del poder ideológico dominante, donde cada género se expresa para conformar un orden con cánones estéticos "*propios del polo imperialista y de la sociedad de consumo*"²¹⁰. Cánones estéticos para reflejar a adolescentes y ancianas, niños y adultos, buenos y malos; tipificaciones raciales, sociales, etareas, profesionales, presentando las problemáticas que diariamente debe enfrentar cada grupo en historias reales o fantásticas, pero hechas para que el público se identifique con un género o una historia en particular.

sirven como instrumentos para la autodeterminación y resistencia a la dominación cultural exterior.

Todas estas historias y géneros, todos estos estereotipos, esos valores político-ideológicos que, gracias a la globalización y el ser producidos por un centro de poder mundial, son distribuidos a todos los continentes del planeta. Uniformando un tipo de dibujo, de gráfica, de estereotipo, de valor, de doctrina, y de pensamiento. Es así, como han aparecido grupos y organizaciones que comparten los mismos intereses: difusión y defensa del manga/animé²¹¹; utilizando el ciberespacio como zona de encuentro, intercambio y habitación, de sus ideas e inquietudes respecto a la "animación japonesa". Las redes de Internet son el lugar favorito para obtener información sobre una serie; series que nos han enseñado a familiarizarnos con imágenes, uno de los componentes básicos de la "era visual", para poder comunicarnos por medio de sistemas digitales.

El aprender a familiarizarnos con estas nuevas tecnologías de información y comunicación, es el paso previo a una sociedad distinta a la actual; pero no es más que una etapa superior del capitalismo, donde las relaciones se miden por la virtualidad; los lazos de dominación del Imperio son más sutiles...

"...Creo que los hechos cotidianos de esta realidad que nos agobia (¿realidad esta pesadilla irreal, esta danza de idiotas al borde del abismo?) obligan a suspender los juegos, y sobre todo los juegos de palabras"²¹².

²¹⁰ Mattelart, Biedma, Funes, 1971; 146.

²¹¹ La aparición de tantos grupos de seguidores del manga/animé, en Japón y en el mundo, ha sido facilitado por la uniformidad y dinamismo de los dibujos, llegando a establecer un tipo de hacer cómic universal, que ya tiene influencia en la industria visual estadounidense.

IX. BIBLIOGRAFÍA: Lo que leímos y vimos antes de embarcarnos.

I.- Libros.

Abélès, Marc. *La antropología política: nuevos desafíos, nuevos objetos*. En pág. Web: <http://www.Unesco.org/issj>.

Accorsi, André: "La verdadera historia de Robotech". En: *Comiqueando*. N°2, 1994. Págs. 33-36. Buenos Aires, Argentina.

Adorno, Theodor, Horkheimer, Erick: *Dialéctica de la ilustración*. Editorial Trotta, Madrid, España.

Althusser, Luis. "ideología y aparatos ideológicos de Estado". En: *Revista de Educación*. N°41, págs. 61-67, 1971, Santiago de Chile, Chile.

Aumont, Jacques. *La imagen*. Paidós Ibérica, Barcelona, España, 1990.
Araguiz, Javi. "¿Existe el manga español?". En: *Minami 2000*. N° 4, pág. 25, Ares Informática, Barcelona, España, 1999.

Barthes, Roland. *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos y voces*. Paidós, Barcelona, España, 1995.

----- *L'empire des signes*. Editions d'Art Albert Skira S.A. Gèneve, Flammarion, Paris, France, 1970.

----- *Cultura y tragedia*. En: Pág. Web: [Http://www.Analítica.com/Bitbliblioteca](http://www.Analítica.com/Bitbliblioteca).

----- *Mitologías*. Siglo XXI, México. 1997.

Barbieri, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Paidós, Barcelona, España, 1993.

Bastide, Roger. *Antropología aplicada*. Ediciones Amorrortu, Buenos Aires, Argentina, 1971.

Baudrillard, Jean. *Radical thought*. En: pág. Web: <http://www.ctheory.com>

Bernabé, Marc. "Curso de japonés". En: *Dokan*. N° 9, págs. 30-31. Ares Informática, Barcelona, España, 1999.

Berndt, Jacqueline. *El fenómeno manga*. Ediciones Martínez Roca, Barcelona, España, 1996.

Bendazi, Giannalberto. *Le film d'animation. De dessin animé a la Image de synthèse*. La pensee sauvage/JICA. 1985.

Benedict, Ruth. *The chrysanthemum and the sword*. Charles E. Tuttle Company (1946), 1985.

Benjamin, Walter. "El arte en la época de su reproducción mecánica". En: *Sociedad y comunicación de masas*. Curran, James; Gurevich, Michael; Woollacat, Janet (Comp.). F. C. E. México D.F., México.

Bourdieu, Pierre. *The essence of neoliberalism*. En pág. Web: <http://www.analitica.com/bitbiblioteca>.

Brünner, José Joaquín. "Medios de comunicación del futuro". En: *Actas del seminario, los medios de comunicación y sus públicos: los desafíos de la globalización*. Págs. 123-134. Santiago de Chile, Chile, 1995.

Canalejo, Esteban. "Editoriales japonesas". En: *Kame*. N° 5, págs. 6-9. Ediciones INU, Barcelona, España, 1999.

Chomsky, Noam; Dieterich Steffan, Heinz. *La sociedad global*. Lom ediciones, Santiago, Chile, 1996.

Clark, Rodney. "Los japoneses: vida urbana". En: *Pueblos de la tierra*. Págs. 132-139. Salvat Editores, Barcelona, España, 1981.

Cleary, Thomas. *El arte japonés de la guerra*. Editorial Piaf, Madrid, España, 1992.

Cortázar, Julio. "Situación del intelectual latinoamericano". En: pág. Web: [Http://www. Literatura.org](http://www.Literatura.org)

----- . "Fantomas contra los vampiros multinacionales". En: Pág. Web: <http://www.literatura.org>.

Debray, Régis. *Vida y muerte de la imagen*. Paidós, Barcelona, España, 1994.

----- . *El arcaísmo postmoderno*. Ediciones Manantial, Buenos Aires, Argentina, 1996.

----- . *El Estado seductor*. Ediciones Manantial. Buenos Aires, Argentina, 1998.

----- . *Creer, ver, hacer*. Ediciones Odile Jacob, París, France, 1999.

Del Río García, Eduardo. *Pobrecito Japón*. Editorial Grijalbo, México D.F., México, 1991.

Dickey, Sara. *La antropología y sus contribuciones al estudio de los medios de comunicación*. En: pág. Web: [http://www. Unesco.org/issj](http://www.Unesco.org/issj).

Dokan. "Glosario". Nº 2, pág. 59, Ares informática, Barcelona, España, 1998.

Dorfman, Ariel; Mattelart, Armand. *Cómo leer al pato Donald*. Siglo XXI Editores, 1972.

Dorfman, Ariel. *Patos, elefantes y héroes*. Ediciones de la Flor, Buenos Aires, Argentina, 1985.

----- . *The Empire's old clothes*. Pantheon Books, New York, U.S.A. 1985.

----- . *De elefantes, literatura y miedo*. Cuadernos CASA Nº 23, Casa de las Américas, La Habana, Cuba, 1986.

Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Lumen S.A., Barcelona, España, 1968.

----- . "Semiología de las imágenes visuales". En: *Análisis de las imágenes*. Págs. 23-80. Ediciones Buenos Aires, Barcelona, España, 1982.

----- . *Signo*. Editorial Labor S.A. Barcelona, España, 1988.

Eisensdadt, S.N. *La experiencia histórica de Japón: la paradoja de la modernidad no axial*. En: Pág. Web: <http://www.unesco.org/issj>.

Fresnault-Dereulle, Pierre. "Lo verbal en las historietas". En: *Análisis de las imágenes*. Págs. 183-204. Ediciones Buenos Aires, Barcelona, España, 1982.

Gasca, Luis; Gubern, Roman. *El discurso del cómic*. Ediciones Cátedra. Madrid, España, 1991.

Graham Beryl. "La tecla del pánico". En: *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Martin Listar (comp.), págs. 109-129. Paidós, Barcelona, España, 1997.

Gubern, Roman. *La mirada opulenta: exploración de la iconósfera contemporánea*. GG Mass Media, Barcelona, España, 1987.

----- . *Del bisonte a la realidad virtual*. Anagrama, Barcelona, España, 1996.

Gil Torres, Enrique. "Manga, manga". En: **Kabuki**, Nº 4, Ediciones Glenat, Barcelona, España, 1995.

Gurevitch, A. Y. "El tiempo como problema cultural". En: *Las culturas y el tiempo*. Ediciones Sígueme, Salamanca, España, 1979. #nt

Hall, Edward. "Proxémica". En: *La nueva comunicación*. Ed. Kairos, Barcelona, España, 1984.

Hauser, Arnold. *Historia social de la literatura y el arte*. Editorial Guadarrama, Madrid, España, 1968. ✓

Historia de los cómics. Javier Coma (Dir.). Toutain Editor, Barcelona, España, 1983.

Hobsbawn, Eric. *Rebeldes primitivos*. Editorial Ariel S. A. Barcelona, España, 1983.

Huntington, Samuel. "El enfrentamiento de las civilizaciones". En: **Agora**. Sin mayor información.

Izawa, Eri. "The new Stereotypes of Anime and Manga". En: Pág web: [http://www. Ex.org/reviews](http://www.Ex.org/reviews)

Jaulin, Robert. "Etnocidio e historia". Fotocopias sin información. *

Jonhnsn, Jeanne. "Estética del Yaoi y glosario". En: pág. Web: <http://www.aesthetecism.com>.

Kabuki. "Diccionario manga" Nº 2, mayo 1995, Ediciones Glenat, Barcelona, España.

----- . "Censura", Nº 5, septiembre 1995.

Kaplan, David; Manners, Robert. "Antropología: viejos temas y nuevas tendencias". En: *La antropología como ciencia*. José Llobera (Comp.), Editorial Anagrama, Barcelona, España, 1988.

Kottak, Conrad Phillip. *Antropología cultural: espejo de la humanidad*. Mc Graw-Hill / Interamericana de España S. A. V. Madrid, España, 1991. !

Le Goff, Jacques. *El orden de la memoria*. Paidós, Barcelona, España, 1991.

Llobera, José. "Algunas tesis provisionales sobre la naturaleza de la antropología". En: *La antropología como ciencia*. José Llobera (Comp.). Editorial Anagrama, Barcelona, España, 1988.

Luce, Eri. "From mangas to movies". En: Pág. Web: <http://www.ex.org/reviews>.

Magdoff, Harry. *Ensayos sobre el imperialismo: historia y teoría*. Editorial Nuestro Tiempo, México D. F., México, 1977.

Masotta, Oscar. *La historieta en el mundo moderno*. Paidós, Barcelona, España, 1982.

Mattelart, Armand. "Los medios de comunicación de masas". En: *Cuadernos de la realidad nacional*. N° 3, 1970. Centro de Estudios de la Realidad Nacional, Universidad Católica de Chile.

Mattelart, Armand; y Michelle. *Historia de las teorías de la comunicación*. Paidós, Barcelona, España, 1995.

Mattelart, Armand; Biedma, Patricio; Funes, Santiago. *Comunicación masiva y revolución socialista*. Ediciones Prensa Latinoamericana, Santiago, Chile, 1971.

Mattelart, Armand; Stourdzé, Yves. *Tecnología, cultura y comunicación*. Editorial Mitre, Barcelona, España, 1984.

Marx, Karl; Engels, Federico. *La ideología alemana*. Ediciones Pueblos Unidos, Montevideo, Uruguay.

Marx, Karl. *Manuscritos de 1844*. Ediciones Estudio, Buenos Aires, Argentina, 1972.

Metz, Christian. "Más allá de la analogía: la imagen". En: *Análisis de las imágenes*. Ediciones Buenos Aires, Barcelona, España, 1982.

Moliné, Alfons. "Osamu Tezuka: emperador del manga". En: *La leyenda de Kamui*. Planeta-Agostini Cómic, Barcelona, España, 1992.

Morris, Ivan. *The nobility of failure: tragic heroes in the History of Japan*. Charles E. Tuttle Company, Tokyo, Japan, 1982.

Morris Suzuki, Tessa. *Cultura, etnicidad y globalización: la experiencia japonesa*. Siglo XXI- UNAM, México, 1998.

Narazaki, Muneshige; Kikuche, Sadao. *Utamaro*. Kodansha International, Tokyo, Japan, 1968.

Nicholson, Clara. *Antropología y educación*. Paidós, Buenos Aires, Argentina, 1969.

OIT. Reporte Año 2000 sobre empleo. En pág. Web: [Http://www.oit.org](http://www.oit.org).

Okakura, Kakuzo. *El libro del té*. Edicomunicación S. A., Barcelona, España, 1999.

Robles, Manuel. "Ikebana". En: **Dokan**. Nº 14, pág. 31. Ares Informática, Barcelona, España, 1999.

Rodríguez Diéguez, José. *El cómic y su utilización didáctica*. Editorial Gustavo Gili S. A. Barcelona, España, 1988.

Robotech. "Serie Macross/Masters". Editorial IRU S. A. Barcelona, España, 1987.

Robotech. Album editado por Salo, Santiago, Chile, 1987.

Robotham, Don. *El postcolonialismo: el desafío de las nuevas modernidades*. En Pág. Web: <http://www.unesco.org/issj>.

Rossi, Ino; O'higgins, Edward. *La responsabilidad social de la antropología*. Fotocopias sin información.

Sadamoto, Yoshiyuki. *Neogénesis Evangelion*. Norma Editorial, Barcelona, España, 1997-1998.

Schlesinger, Philip; Morris, Nancy. *Comunicación e identidad en América latina: las fronteras culturales*. En: pág. Web: <http://www.innovarium.com>.

Schmucler, Héctor. *Memoria de la comunicación*. Editorial Biblos, Buenos Aires, Argentina, 1997.

Schodt, Frederick. Entrevista realizada por Charles McCarter y Chad Kime. En: pág. Web: <http://www.ex.org>

Servan-Schreiber, Jean-Jacques. *El desafío mundial*. Plaza y Janes editores, Barcelona, España, 1980.

Parker, Ian: *Discurso y poder en la vida cotidiana*. Fotocopias sin información.

Shirow, Masamune. *Dominion: Tank Police*. Norma editorial, Barcelona, España, 1996.

Suzuki, Jûzô; Oka, Isaburo. *The decadents*. Kodansha International, Tokyo, Japan, 1969.

Takeda, Tsuneo. *Kanô Eitoku*. Kodansha International Limited and Shibundo, Tokyo, Japan, 1974.

V.I.C.E. (Visual-Idol-Collection-Erotic). *Special Dragon Ball X*. Studio Sumisi/Société Samôurai, Tokyo, Japan, 1994.

Virilio, Paul. *Cibermundo: la política de lo peor*. Ediciones Cátedra, Madrid, España, 1999.

Wetherell, Margaret; Potter, Jonathan. *El análisis de discurso y la identificación de los repertorios interpretativos*. Fotocopias sin información.

Winkin, Yves. "El telégrafo y la orquesta". En: *La nueva comunicación*. Págs. 11- 25. Editorial Kairós, Barcelona, España, 1984.

-----, "Conexiones y oberturas: ¿hacia una ciencia de la comunicación?". En: *La nueva comunicación*. Págs. 107-113. Editorial Kairós, Barcelona, España, 1984.

Yamaguchi, Manoo; Kojuma, Setsuko. *A cultural dictionary of Japan*. The Japan Times Ltd., Kenkyusha Printing Co. Tokyo, Japan, 1979.

Yoshikawa, Eiji. *Taiko*. Ediciones Martínez Roca. Barcelona, Españas, 1995.

Yutang, Lin. *Mi patria, mi pueblo*. Editorial Sudamericana, Buenos Aires, Argentina, 1944.

Ziegler, Christian. "Hiéroglyphe, images et bandes dessinées". En: *Maïssonce de l'écriture*. Ed. Reunion des musees nationaux. París, France, 1982.

Zunzunegui, Santos. *Pensar la imagen*. Cátedra/Universidad del País Vasco. España, 1998.

II.- Películas, vídeos, series animadas.

Kenji, Misume. *Lone wolf and cub*. Toho Co. Katsue Prod. Tokyo, Japan, 1972.

Morimoto, Kouji. "Starlight Angel". En: *Robot Carnival*. Kazufami Nomura y A.P. P. P. Co. Ltd., Tokyo, Japan, 1996.

Nakamura, Takashi. "Pesadilla". En: *Robot Carnival*. Kazufami Nomura y A. P.P. P. Co. Ltd., Tokyo, Japan, 1996.

Otomo, Katsuhiro. *Akira*. Mash Room- Kodansha, Tokyo, Japan, 1988.

Robotech. "The movie". Harmony Gold, Estados Unidos, 1985-1986.

Ruroini Kenshi. "Especial de televisión". Nobuhiro Watsuki, Shueshia Fuji TV, Sony Productions Entertainment, Visual Works, Tokyo, Japan, 1998.

Shirow, Masamune. *Ghost in the shell*. Kodansha Ltd./Bandai Visual Co. Ltd./ Manga Entertainment Ltd. Tokyo, Japan, 1999.

Takahashi, Rumiko. *Ranma: gran golpe en Nekonron, China*. Shogakukan Inc./ Kitty Film/Fuji TV, Tokyo, Japan, 1991.

----- *Como agua para Ranma*. Shogakukan Inc./ Kitty Film/ Pony Canyon/ Fuji TV. Tokyo, Japan, 1990.

Toriyama, Akira. *Dragon Ball*. (saga). Toei Animation Co. Ltd. Tokyo, Japan, 1986-1996.

III.- Sitios web.

www.thery.com

Nombre: Nausicaa.

Dirección: www.nausicaa.net.

Idioma: inglés, francés.

Descripción: El sitio posee información sobre las creaciones del japonés Hayao Miyazake. Tiene información de "Nausicaa" y "La princesa Mononoke", festivales de cine de diferentes partes del mundo a los que se puede acceder a sus páginas web.

Nombre: Literatura argentina contemporánea.

Dirección: www.literatura.org.

Idioma: español.

Descripción: La página posee extractos de 83 autores argentinos contemporáneos, además de reportajes y una sección de cuentos interactivos.

Nombre: Manga español.

Dirección: www.mangaes.com.

Idioma: español.

Descripción: Página actualizada diariamente con noticias, reseñas, encuestas, MP3, chat, enlaces, cultura japonesa, jpop, textos de mangas, glosario, vídeos.

Nombre: Sociedad de promoción de la animación japonesa.

Dirección: www.spja.com.

Idioma: inglés.

Descripción: El objetivo de esta página es popularizar y educar al público norteamericano sobre el manga y animé. Tiene informes sobre proyectos (exposiciones y del magazine electrónico "ex"), prensa y publicidad, links para comprar.

Nombre: Grupo Nippon Manga de Guadalajara.

Dirección: www.class.udg.mx/leon/anime.

Idioma: español.

Descripción: Página dedicada a popularizar el manga y animé. Contiene un glosario, historia del grupo, información sobre editoriales.

Nombre: Aesthetecism.

Dirección: www.aesthetecism.com.

Idioma: inglés.

Descripción: Sitio dedicado al Yaoi. Contiene una galería de imágenes, glosario, archivo de textos y ensayos sobre el yaoi y otros temas relacionados con la violencia y el sexo en Japón.

Nombre: Magazine electrónico "Ex".

Dirección: www.ex.org.

Idioma: inglés.

Descripción: Magazine electrónico mensual publicado por la SPJA. Posee una galería de imágenes, buscador, archivo de revistas y textos sobre el manga/animé.

Nombre: Bigfire.

Dirección: www.bigfire.com.

Idioma: inglés.

Descripción: Boletín electrónico mensual. Contiene galería de imágenes, buscador, glosario, archivo de textos.

Nombre: Grupo de manga/animé brasileño.

Dirección: www.mangax.com.br.

Idioma: portugués.

Descripción: Sitio brasileño para la difusión del manga/animé. Contiene glosario, historia del manga/animé, buscador, sección para contactos.

Nombre: Templo del animé y manga chileno.

Dirección: www.geocities.com/aki-dono/global.

Idioma: español.

Descripción: Página chilena para la difusión del manga/animé. Posee un listado de las series exhibidas en Chile, la descripción de estas y reseñas de las más vistas.

Nombre: Innovarium.

Dirección: www.innovarium.com.

Idioma: español.

Descripción: Portal venezolano sobre nuevas tecnologías de información y comunicación. Posee archivo de textos sobre cultura, tecnología, economía, comunicaciones.

Nombre: Jornal Internacional de Ciencias Sociales.

Dirección: www.unesco.org/issj.

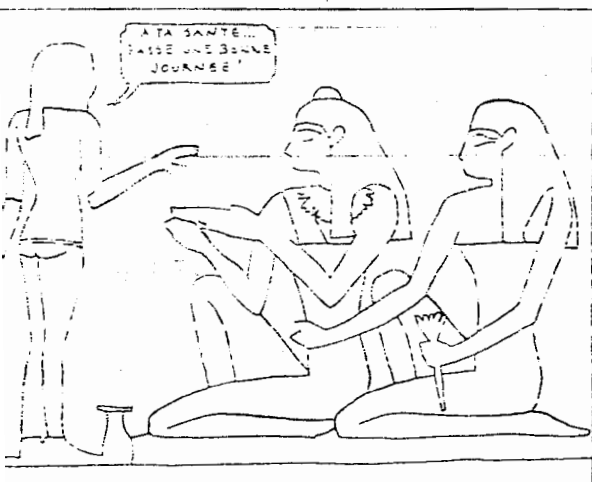
Idioma: español, inglés, francés.

Descripción: Jornal que contiene diversos artículos relacionados con las ciencias sociales (historia, antropología, economía, migraciones, etc.).

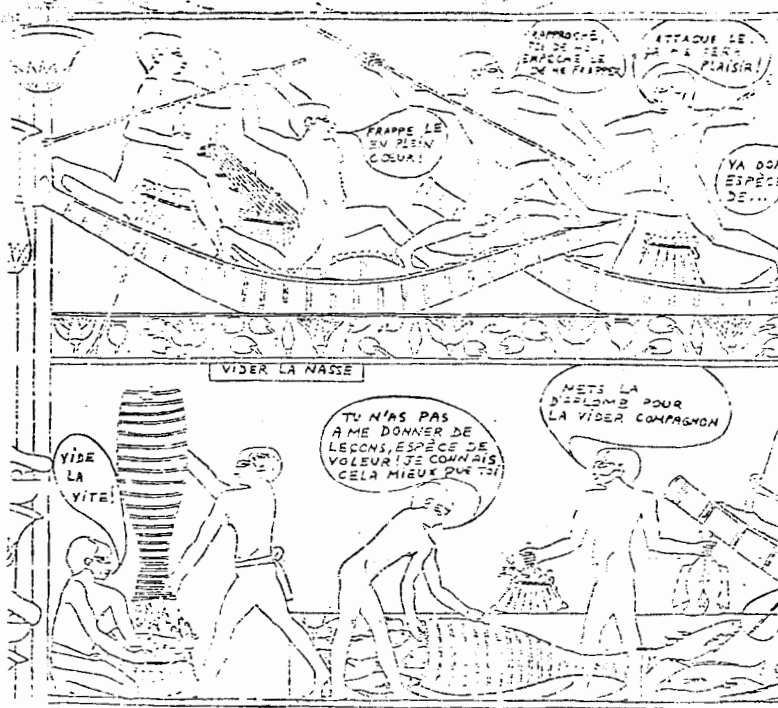
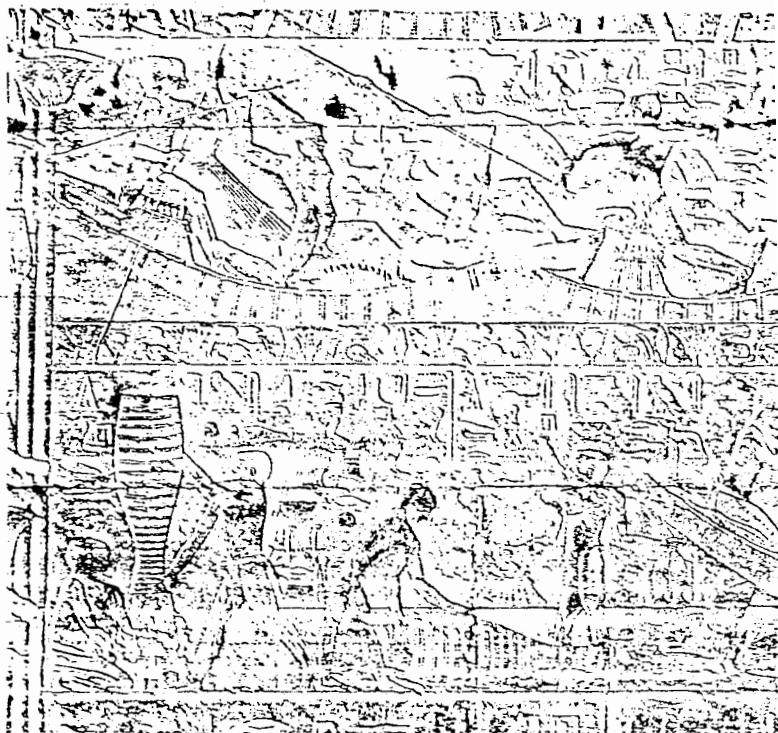
X. ANEXO: Aquello que vimos en la travesía, que sirvió para construir una galería de arte.

X.I Occidente: En el país de los faraones y en la pintura española del siglo XIX.

Los jeroglíficos son representaciones de la vida del valle del Nilo, en estos imágenes y textos se complementan para darle vida las ilustraciones.



scène de banquet (tombe thébaine, vers 1400 avant J.C.)

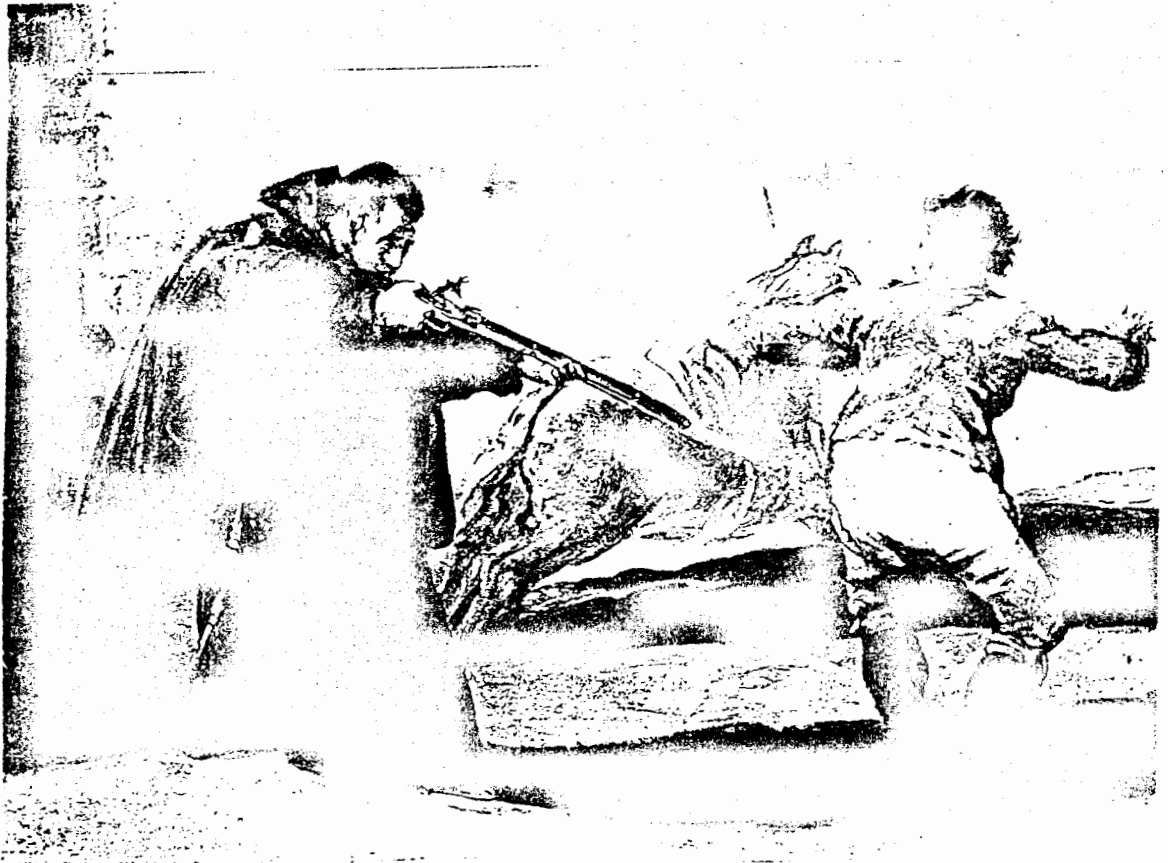


dispute des bateliers
(tombeau de Ti,
vers 2300 avant J.C.)

La obra de Goya "Historia de Fray Pedro de Zaldívar y el Maragato", está compuesta por seis tablas donde existe una secuencia que narra la captura del bandido Maragato. La secuencia da estructura narrativa a las tablas, otorgándole un parentesco con el cómic, en cuanto a una narración con imágenes y códigos específicos.



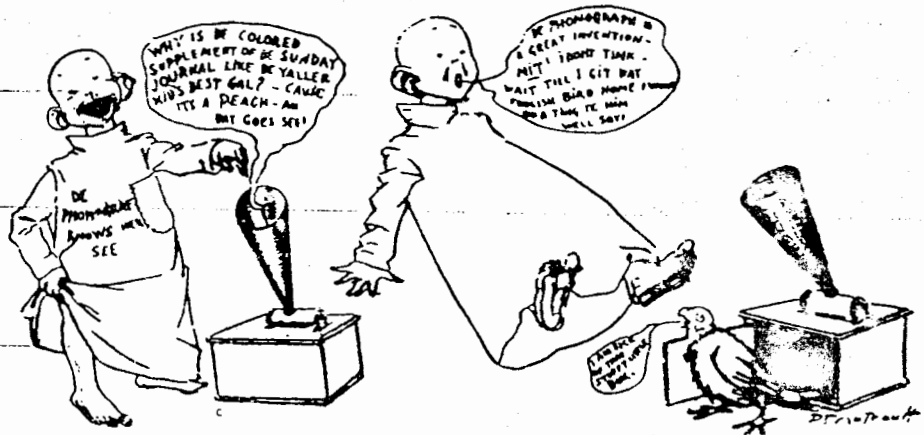






X.II. Occidente: el inicio, "Yellow kid".

Fragmento final del episodio *The Yellow kid y su gramófono*, aparecido el 25 de octubre de 1896. El loro, escondido en el gramófono, se burla del protagonista con frases escritas en los globos (viñetas); sin estas frases la historia carecería de sentido.



X. III. Japón: los precursores.

Kunisada; *Mugen no Kane Dan*, de Assorted Jôruri Libretti; ôban; publicado por Iseya Rihel. Ejemplo de una novela seriada, con la figura de una mujer vistiendo un kimono multicolor en contraste del fondo cubierto por páginas blancas y negras de jôruri (utilizado por los maestros de muchas obras de Kabuki).



Utamaro; *Mujer leyendo una carta*, de *Diez libros faciales femeninos*; ôban; publicado por Tsutaya. En la pintura es notable como es captada la atención de la mujer al leer la carta. El texto del ángulo superior derecho es para complementar informativamente el cuadro.

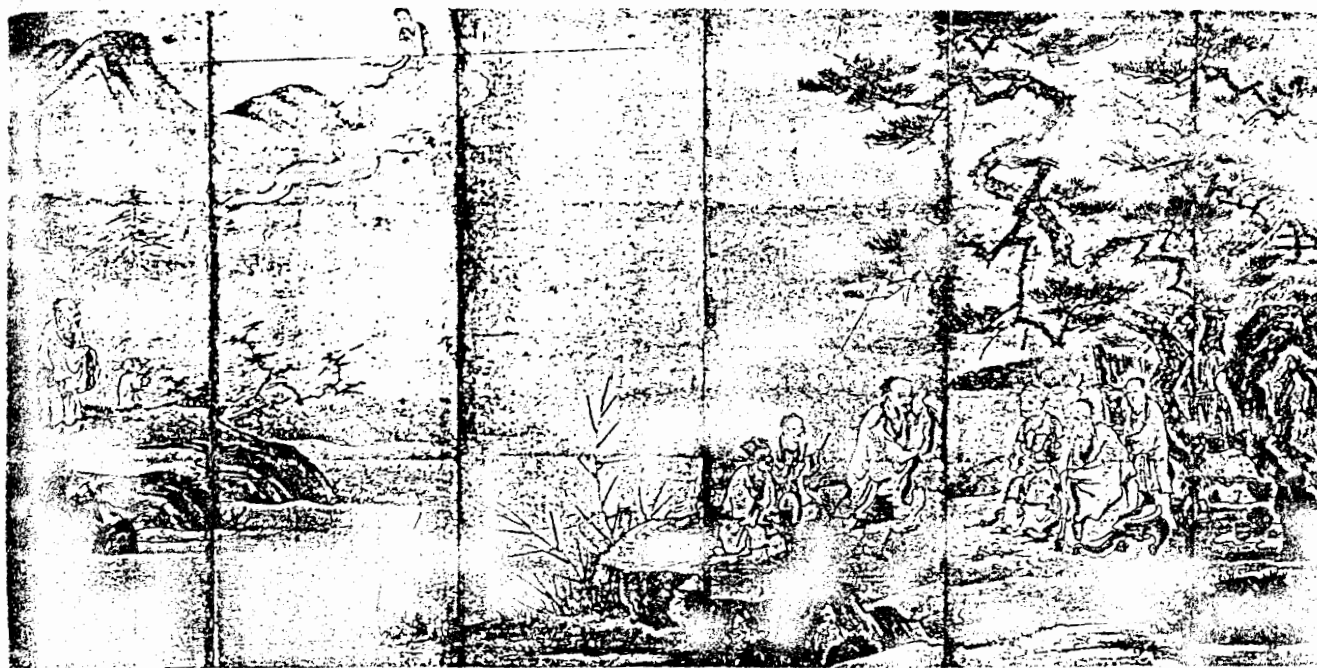
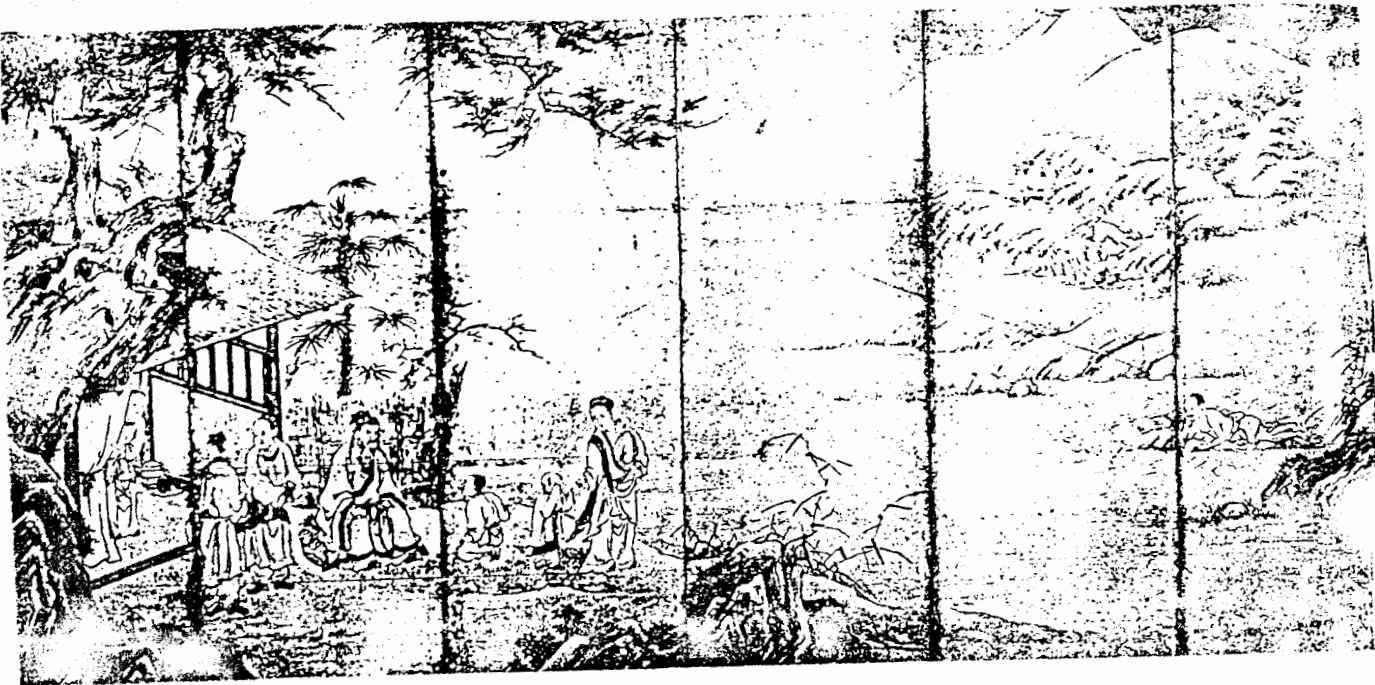


Kunisada; *Mañana nevada*; Tríptico ôban; publicada por Izumiya Ichibei. Se aprecian a jóvenes mujeres portando niños en el día del Año Nuevo, las amas de casa se reúnen para recoger las primeras aguas del año. Aquí se utilizó la técnica "aizuri", que emplea diferentes cuadros para representar un acontecimiento; esta técnica fue muy popular en la época de las reformas Tempô (siglo XIX).

La obra presentada en tres grandes cuadros (viñetas), tiene una relación de diálogo no verbal, acompañada, cada una de las escenas, de textos complementarios.



Kanô Shôei; *Los 24 modelos de la piedad filial* (detalle); Tinta sobre papel.
Pintadas para la iglesia cristiana de Zuihō-in en 1552.



X.IV. Japón: manga.

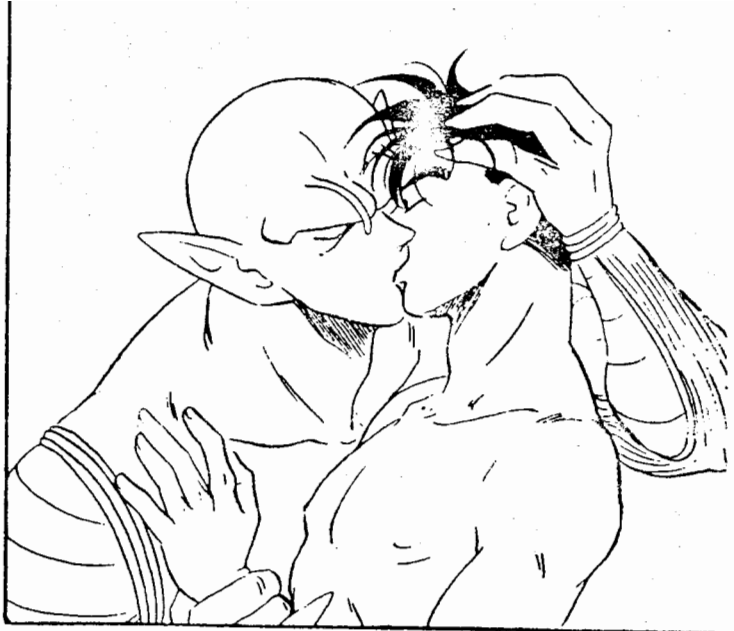
- 1.- Un superheroe al rescate: Son Gohan (1)
- 2.- Fantasías eróticas: hentai (2).
 - Escena yaoi de la versión hentai de "Dragon Ball" (3).
 - Goku y Milk (4).
- 3.- Las grandes máquinas
 - Batalla de un "ángel", de "Neogénesis Evangelion". (5).
 - Robotech/Macross (6).
 - Robotech/Masters (7).
- 4.- Las fuerzas del orden: "Dominion Tank Police" (8,9,10).
- 5.- Las técnicas del ninja: "La leyenda de Kamui" (11,12).
- 6.- Juventud:
 - Aida, Shinji, Suzuhara, de "Neogénesis Evangelion" (13).
 - Misato, de "Neogénesis Evangelion" (14).
 - Urara Sakura, de "Sakura Mail" (15).

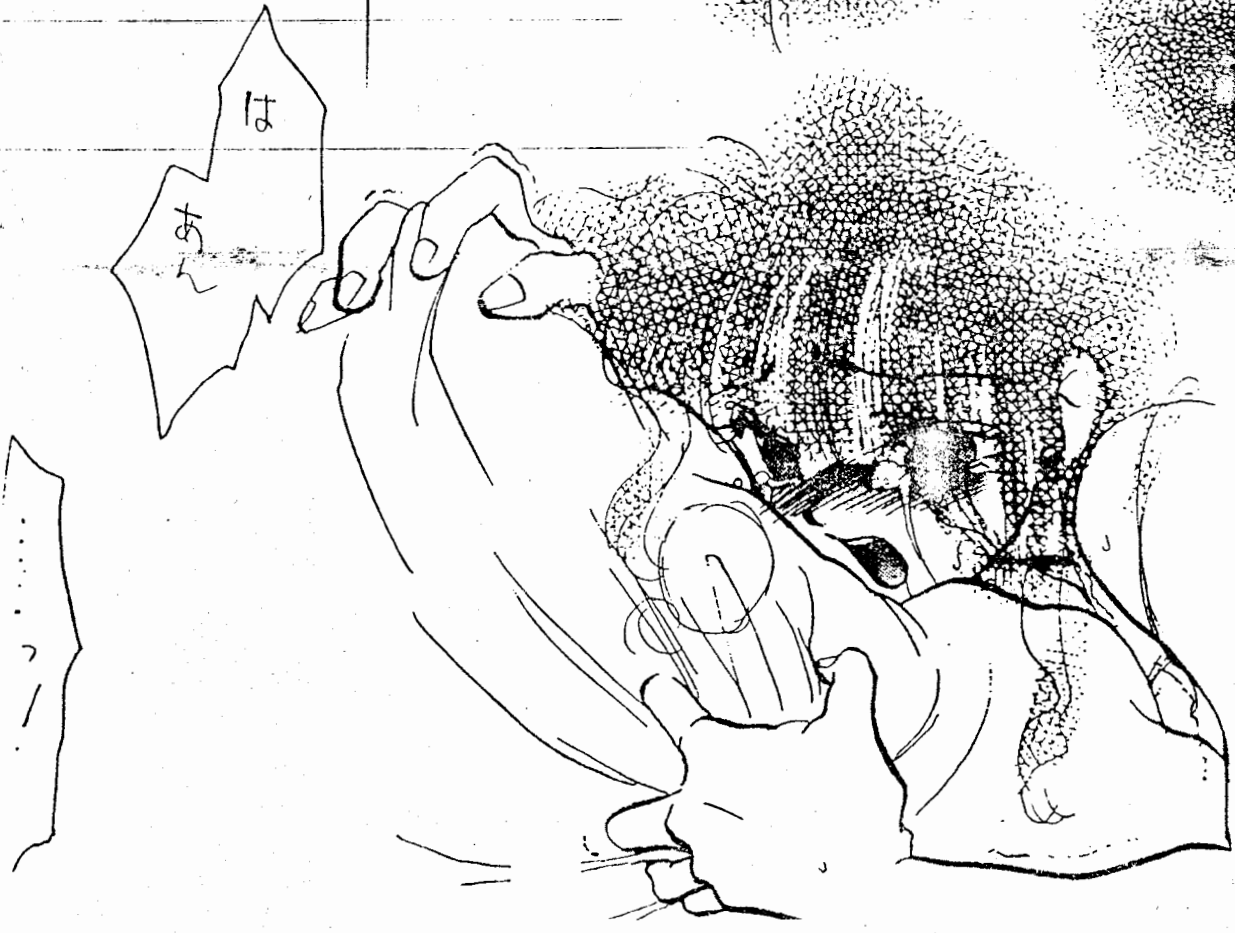
特Aランダー

ランかッ!?







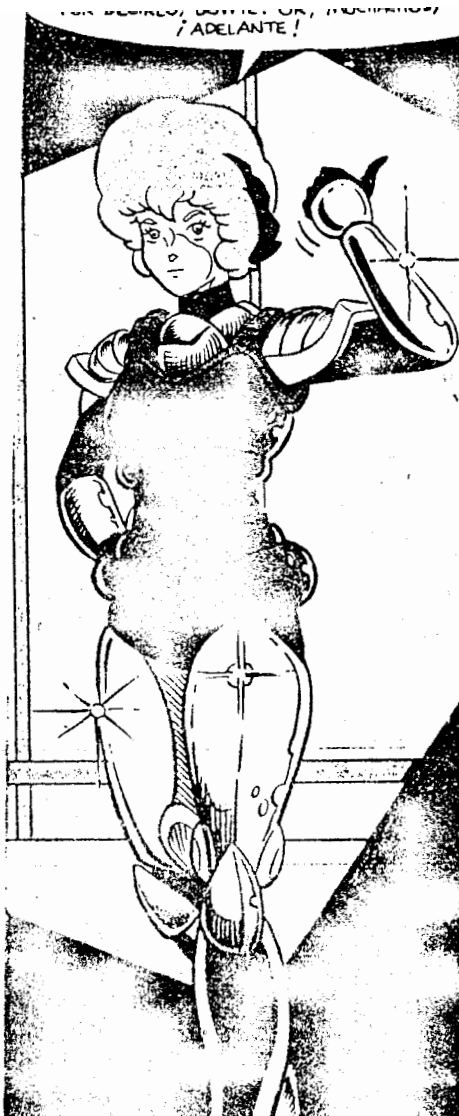




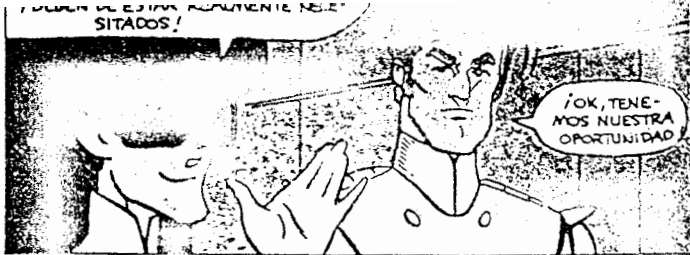
"Neogenesis Evangelion"

Voy a alistarme
en las fuerzas
Robotech.

REALIZASTEIS UN
ESTUPENDO VUELO,
ESCUADRÓN CRÁNEO.
VOLVAMOS A
CASA.



¡OK, BASTA! ¡OK, ¡MUCHAS GRACIAS!
¡ADELANTE!



¡PUEDEN DE ESTAR REALMENTE NER-
SITADOS!

¡OK, TENE-
MOS NUESTRA
OPORTUNIDAD!



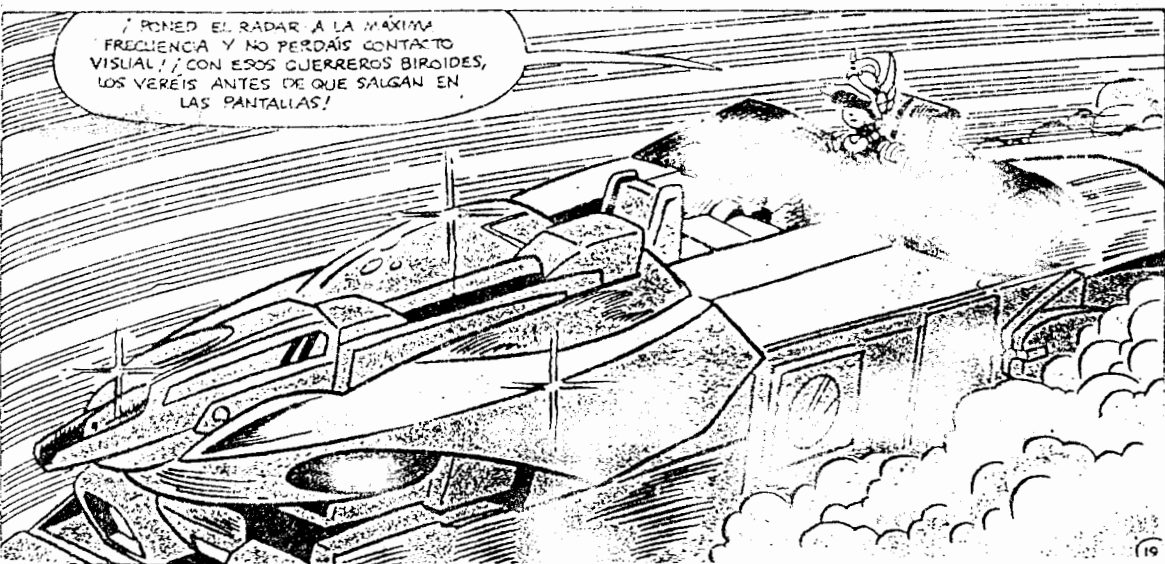
¡MOVÁMONOS!



¡ATENCIÓN, 15ª ESCUADRÓN!
¡TOMEN LA POSICIÓN CRUCERO,
DESPEGUEN Y MANTENGAN
LA FORMACIÓN DE "A"!
¡TOMARÉ NOTA!



¡PONED EL RADAR A LA MÁXIMA
FRECUENCIA Y NO PERDÁIS CONTACTO
VISUAL! ¡CON ESOS GUERREROS BIRROIDES,
LOS VERÉIS ANTES DE QUE SALGAN EN
LAS PANTALLAS!

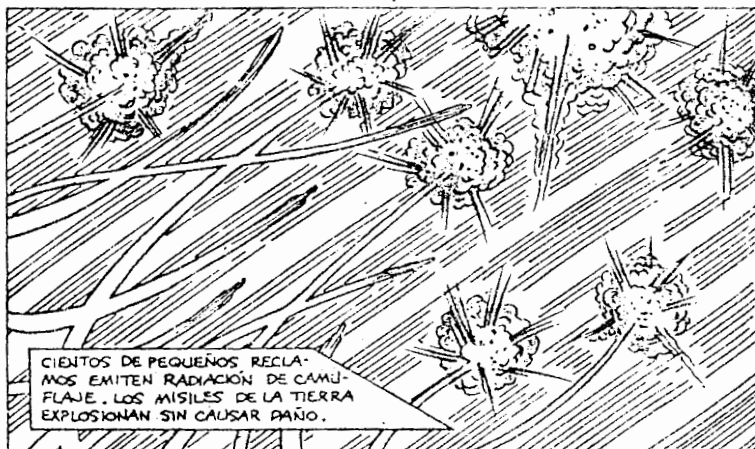




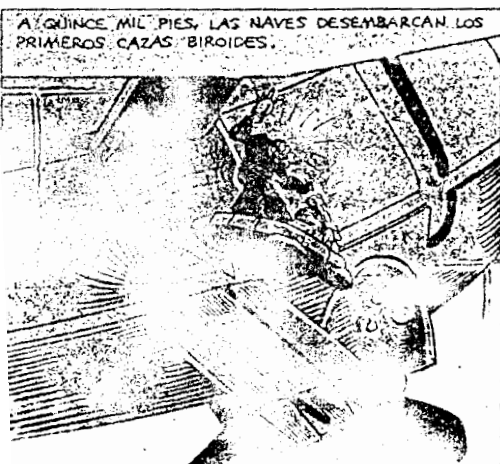
¡FUEGO LAS BATERÍAS C Y D!
¡CONTRA LOS PEQUEÑOS
ACORAZADOS!



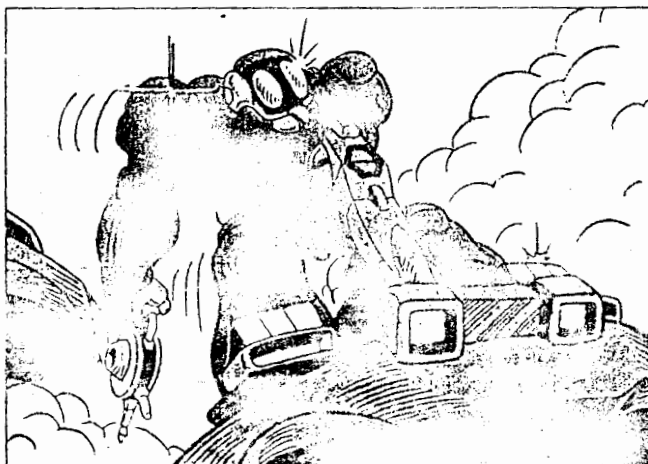
PERO LAS PEQUEÑAS NAVES DE ATAQUE
ALIENÍGENAS HAN SIDO EQUIPADAS CON UN
SOFISTICADO SISTEMA DE DE-
FENSA: AIRE-AIRE



CIENTOS DE PEQUEÑOS RECLA-
MOS EMITEN RADIACIÓN DE CAMU-
FLAJE. LOS MISILES DE LA TIERRA
EXPLOSIAN SIN CAUSAR DAÑO.



A QUINCE MIL PIES, LAS NAVES DESEMBARCAN LOS
PRIMEROS CAZAS BIROIDES.



¡QUÉ ASCO! ¡TODOS
HAN DESPEGADO EXCEPTO
NOSOTROS!

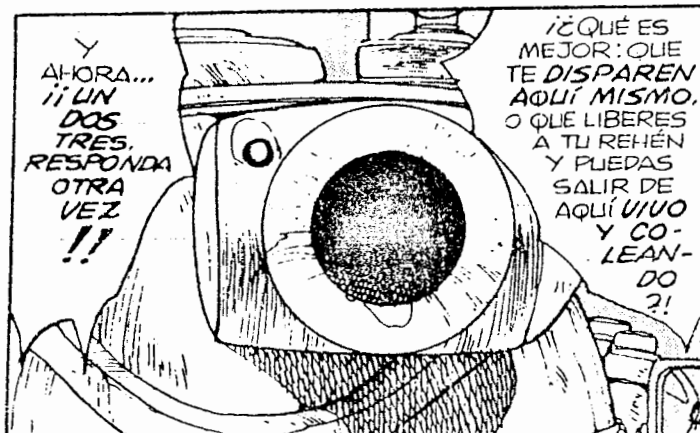
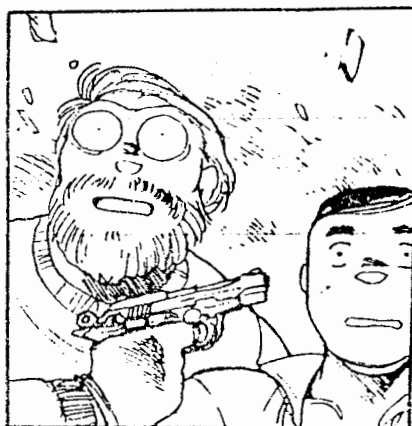
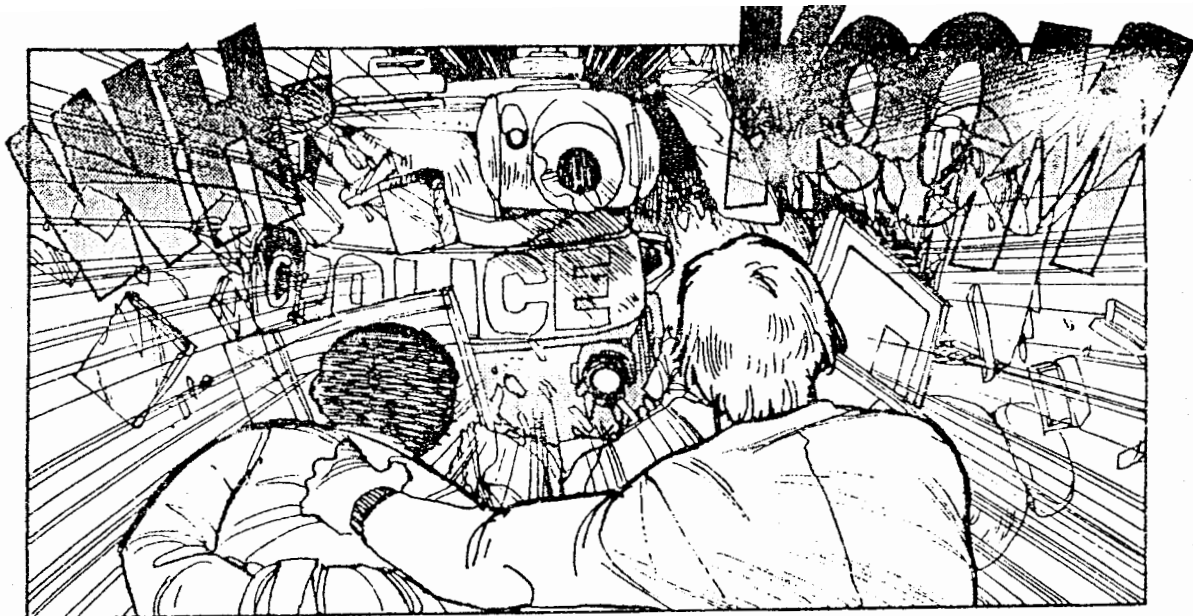


¿Y POR QUÉ? TE DIRÉ PORQUÉ: ¡PORQUE
NUESTRA INTREPIDA LÍDER SE HA
HECHO ENCERRAR EN PRISIÓN!
¡QUÉ DIVERTIDO!

¡HEY, DEJA EN PAZ
A LA TENIENTE!



¡EELLA HA TENIDO UN
POCO DE MALA
SUERTE! ¡PERO
AÚN ES UNA BUE-
NA JEFE DE ES-
CUADRÓN!



Y
AHORA...
¡¡UN
DOS
TRES.
RESPONDA
OTRA
VEZ
!!

¿QUÉ ES
MEJOR: QUE
TE **DISPAREN**
AQUÍ MISMO,
O QUE LIBERES
A TU REHÉN
Y PUEDAS
SALIR DE
AQUÍ VIVO
Y **CO-**
LEAN-
DO
?!



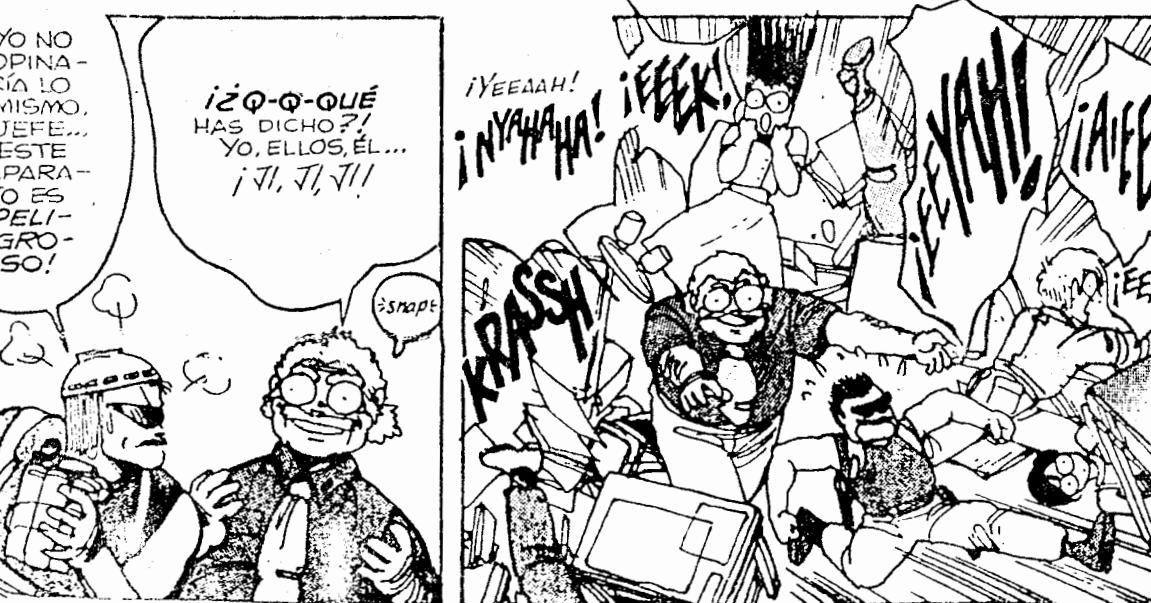
¡¡DATE EL PIRO,
POLI!!! SI NO
QUERÉIS QUE
MATE A ESTE
TIPO, HARÉIS
LO QUE YO
QUIERA!!

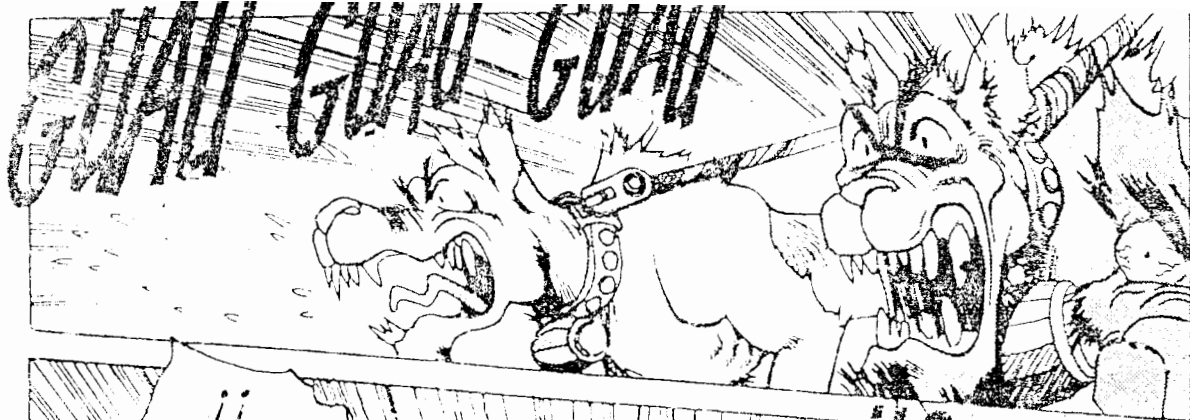


¡Y UN
JAMÓN!
¡SI MATAS
AL REHÉN, TE
LIQUIDO!
¡Y PERSO -
NALMENTE,
CASI NO ME
AGLIANTO!

CONTARÉ
HASTA **TRES...**
¡SI NO LO
SUELTAS, OS
APLASTARÉ
A TI YA ESTE
JODIDO MU-
RO CON
ESTE
TANQUE!

Je, Je...
¡SOY
LA
LECHE!





!!
¡BUSCAMOS
A
LEONA
OZAKI!
!!

¡ISLAM!!

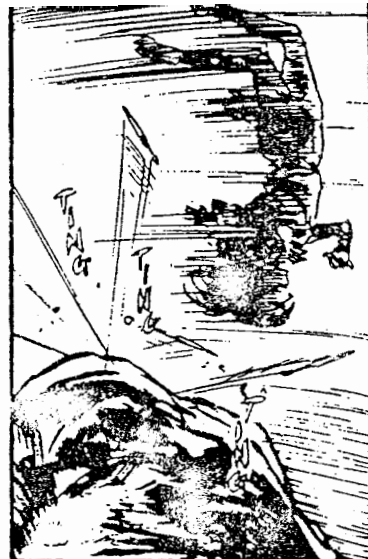


¡ES
EL
FISCAL
DEL
DISTRITO!!

¡ESTAMOS HAS-
TA LAS NARICES
DE QUE TÚ Y TU
JODIDO TANQUE
ARMEIS DESTRO-
ZOS POR AHÍ! TE
VOY A DAR TU
MEREcido!

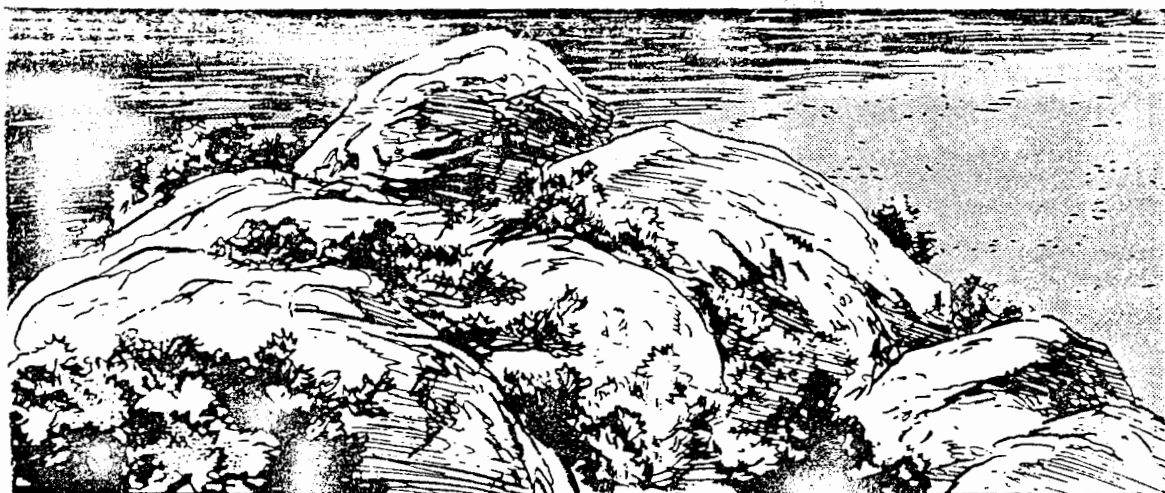
¡MÁTALA
DE
UNA
VEZ
!





¡ES UNA
KUNOICHI *
EXCEPCIO-
NAL!

MUCHOS
NINJAS
HABRÍAN
SUCUMBIDO
YA, ANTE MIS
ATAQUES.



*MUJER NINJA.



*RYO: UNIDAD MONETARIA DEL JAPÓN HASTA FINALES DEL SIGLO XIX.

La leyenda de KAMUI"





