

## 2. MARCO REFERENCIAL

Tom Wolf considera que el acto de leer ha estado íntimamente relacionado con el concepto de letrado, ya que cotidianamente en el acto de aprender a leer se implica el hecho de leer palabras. Pero también apunta a que actualmente la lectura no se limita a eso, sino también incluye la decodificación de símbolos y a la organización e integración de información. Es este tipo de integración en la cual se localiza la lectura de los comics (Eisner, 2005).

Aún cuando los comics no son aceptados generalmente como un medio literario, han sido utilizados de manera popular por más de noventa años a nivel mundial. Pero en los últimos años las imágenes y su lectura han comenzado a formar parte de la sociedad de modo cotidiano, fenómeno en el cual los comics forman parte fundamental al igual que el cine, la televisión, los juegos de video e incluso la internet.

El comic proviene de las tiras cómicas publicadas en periódicos que fueron evolucionando y haciéndose más sofisticadas con el paso del tiempo hasta llegar a la novela gráfica. Esta sofisticación ha surgido en respuesta a la reputación de los comics acerca de que al ser fáciles de leer se asocian directamente con la falta de cultura y desarrollo intelectual; de modo que en los últimos años los comics han buscado atraer más atención a su contenido literario de forma similar a la importancia que se le da a su forma por medio de las novelas gráficas.

Marshall McLuhan y Quentin Fiore indican, en su libro *The medium is the message* (1967), que las sociedades se influyen más por la naturaleza del medio del cual reciben un mensaje que por el contenido de dicha comunicación; de modo que al

percibir al comic con un formato pictórico y colorido se intuye que su contenido es simple (en Eisner, 2004).

En este capítulo se habla acerca de las características generales del comic así como de su lectura, para dar a conocer los conceptos que se utilizan en el resto de este escrito en forma más particular. Se parte de la historia general del comic, abarcando a continuación su historia particular en México hasta la incursión del manga en el mercado nacional, para después dar las características de este tipo de comics. Posteriormente se habla acerca del impacto del manga en nuestro país para concluir con una presentación al trabajo de CLAMP, quienes son las autoras de nuestro objeto de estudio, y finalmente se da una descripción del manga a estudiar, CLOVER.

## **2.1 Comic**

Los comics reciben diversos nombres en diferentes lugares, por ejemplo en España se les llama “tebeos” debido a la popularidad de la revista TBO; en italiano se les llama “fumetto” o “fumetti” debido a la forma de los globos de diálogo como nubes de humo; en francés se les llama “bande dessinée”; en inglés se les llama “comics”; en Japón se denominan “manga” y en Latinoamérica son conocidas como “historietas”(Rodríguez, 1988). Los comics pueden ser de diferentes tipos: comics de entretenimiento, novel gráfica (son narraciones de mayor longitud, buscan darle seriedad y relevancia al comic), comics de instrucciones técnicas, comics de instrucción de aptitudes o story boards (representación de escenas como guión de medios audiovisuales) (Eisner, 2005).

No existe una definición acordada de lo que un comic es o debería de ser. Javier Coma lo define como “narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas” (en Rodríguez, 1988, 17). Umberto Eco lo describe como “un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores... Así, los comics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como un refuerzo de los mitos y valores vigentes” (en Rodríguez, 1988, 17).

Elisabeth K. Baur lo define como “una forma narrativa cuya estructura no consta sólo de un sistema, sino de dos; lenguaje e imagen” y después menciona a M. Dahrendorf que los caracteriza como “historias en las que predomina la acción en secuencias de imágenes y con un específico repertorio de signos (en Rodríguez, 1988, 18). Román Gubern lo describe como una “historieta ilustrada cuya acción se sucede en diversas viñetas, en donde el texto de lo que cada personaje dice se encuentra encerrado en un globo o bocadillo que sale de su boca. Pueden estar divididas en tiras o episodios que se publican en los sucesivos números de un periódico o revista, o presentarse como historietas completas en un solo cuaderno o comic-book” (en Rodríguez, 1988, 18). Scott McCloud los describe como un frasco que puede contener cualquier número de ideas e imágenes (2001). Y Will Eisner los considera el acuerdo impreso del arte y los globos en una secuencia (2004).

Comparando las diferentes definiciones y características presentadas por cada autor con respecto a lo que un comic es, podemos resumir que un comic cuenta con las características básicas de contener un mensaje narrativo por medio de elementos verbales e icónicos, los cuales por medio de códigos específicos dan un mensaje de

forma masiva a sus lectores, cuya finalidad puede ser distractiva o evasiva respecto a su medio ambiente e incluso educativa o cultural.

Los comics reciben diversos nombres, para simplificar esto y evitar confusión de términos en el presente escrito se les llamará comics al hablar de su historia y características generales. Solamente se usan los términos específicos de cada región cuando se habla de productos característicos como el comic estadounidense, las historietas mexicanas o el manga japonés.

En un comic se puede observar la yuxtaposición del lenguaje verbal e iconográfico, donde un mismo símbolo puede adquirir diversos significados de acuerdo con la iluminación o atmósfera que lo rodea, modificando su calidad emocional. La emoción con que los personajes dicen las cosas se puede deducir de acuerdo al tipo de globo de texto en que sus palabras se encuentran encerradas. Es decir, si el globo está formado con una línea plana, se trata de un tono normal/regular; si el contorno es en forma de nube (formado por pequeñas líneas curvas), representa cosas que no son dichas en voz alta o pensamientos; y si el contorno está formado por pequeñas líneas rectas en forma de zig zag, puede denotar un sonido que proviene de una máquina o quien lo dice se encuentra alterado o gritando.

La forma en que los paneles están dibujados también le da cierto tono emocional al mismo. Siendo algunos de lo más comunes el panel largo vertical que busca dar la ilusión de altura; el panel con contorno de picos que implica una situación explosiva, ya sea de tipo físico o emocional; un panel con figuras que sobresalen de sus bordes da la ilusión de poder a las mismas; la ausencia de un panel se utiliza para dar la idea de espacio ilimitado; paneles de figuras (puertas, ventanas) dan la impresión de ver a través de algo; y los paneles en forma de nube muestran sueños o fantasías.

La temporalidad dentro de un comic se puede identificar en diversos niveles. El nivel más inmediato es el de las palabras; ya que éstas se encuentran dentro de un solo panel de la secuencia que representa un momento en la historia. El lector esperará encontrar una relación causal entre los paneles consecutivos que conforman la secuencia de la historia representada en el comic. El número y estilo (e incluso la forma) en que se encuentren los paneles para su lectura depende del estilo del artista que los crea, pues forma parte inherente a la composición que tendrá consecuencias narrativas buscando crear una determinada emoción en el lector (Eisner, 2005).

Las frases adquieren su velocidad dependiendo de si las palabras se encuentran dentro de uno o varios globos; entre más globos sean, mayor será el número de silencios entre cada palabra, pues cada globo representa una pausa en el habla. La cantidad, forma y tamaño de los paneles indica el tiempo que ocurre entre ellos, e incluso dentro de ellos. Puesto que entre más pequeño y simple sea este, refleja momentos más inmediatos ya que es leído con mayor rapidez. Mientras que los paneles de mayor tamaño o complejidad en sus detalles secundarios muestran lapsos más prolongados e incluso toma más tiempo al lector identificar todas sus partes (Eisner, 2005).

## **2.2 *Historia del Comic***

Aún cuando el comic inicia su publicación en el siglo XIX, sus inicios se pueden remontar muchos siglos atrás, en imágenes representando secuencias narrativas tales como la Columna Trajana en Roma datada con el año 113 AC y el Tapiz Bayeux en Normandía de alrededor del año 1066, el cual narra en orden cronológico a lo largo de

70 metros, que se leen de izquierda a derecha, los hechos que llevaron a la conquista de Inglaterra en la batalla de Hastings (Eisner, 2005).



**Figura 2.1** Fragmento del Tapiz Bayeux (Crack, 2006)

Se consideran antecedentes de los comics a los manuscritos jeroglíficos tal como el codice descubierto en 1519 por Hernán Cortés, que tras su estudio en 1902 tomaría el nombre de sus propietarios, la familia Zouche, y su traductora, Zelia Nuttall. El codice Zouche-Nuttall relata los sucesos ocurridos en los poblados occidentales de Oaxaca a lo largo de las dinastías Teozacualco, Tilantongo y Zaachila y la vida del Señor 8 Venado o Garra de Jaguar, hechos que retoman desde la historia antigua de los pueblos hasta el año 1115 d.C. En dicho codice se relatan los sucesos a través de imágenes, las cuales representan acciones o palabras de manera conjunta a través de más de once metros a todo color (Zurian, 1994).



**Figura 2.2** Fragmento del códice Zouche-Nuttall (Vargas, 2004)

Los egipcios igualmente utilizaban una escritura jeroglífica, donde las palabras se representaban por medio de imágenes y dibujos. Y de manera paralela se desarrolló la pintura representativa de escenas cotidianas y divinas. De modo que al conjuntar estas expresiones se pueden ver escenas completas datadas alrededor del año 1400 a.C. Las cuales cuentan con imágenes y palabras conjuntas a ser leídas de izquierda a derecha de abajo hacia arriba en forma de zig-zag (Eisner, 2005).



**Figura 2.3** Fragmento del Papiro de Ani (Loy, 2001)

De forma impresa los comics comenzaron a surgir en Inglaterra como los grabados y hojas de avisos impresas durante la edad media, las cuales contaban con paneles bordeados, líneas de movimiento e incluso la yuxtaposición de palabras e imágenes. Durante los siglos XVI y XVII se tornaron en grabados anónimos que criticaban a las clases adineradas. En 1802 se inicia la industria de la sátira con la creación de la industria de la impresión, en la cual se incluyó el trabajo de los grabados anteriores como *Rake's Progress* de William Hogarth y *John Bull's Progress* de James Gillray (Sabin, 2005).

En el siglo XIX se comenzaron a publicar periódicos y posteriormente trabajos de ficción y a mediados de siglo surgió la de tipo humorístico. En 1884 se publicaba ya *Ally Sloper's Half Holiday* de Gilbert Dalziel, el cual contenía tiras cómicas variadas, caricaturas e historias en prosa; estaba dirigido a un lector adulto y es considerado como una de las primeras publicaciones que puede recibir el nombre de comic. En 1890 *Amalgamated Press* baja el precio de estas publicaciones cómicas a medio penique para impulsar las ventas de las mismas (Sabin, 2005).

Mientras tanto en Estados Unidos se iniciaron a través de las tiras cómicas que se imprimían en los periódicos. Aunque también existieron publicaciones periódicas como en Inglaterra, entre las que destacaron se encuentran *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay de 1907 y *The Kin-der-kids* de Lyonel Feininger de 1906 que surgieron como respuesta a *The yellow kid* de Richard Outcault de 1896. En 1916 surge la tira



Bringing up father de George McManus, la cual se sigue publicando incluso hoy en día en periódicos de circulación nacional (Sabin, 2005).

La época dorada de los comics de comedia fue entre los años 1935 y 1965. Al incorporarse el color a las publicaciones los adultos a quienes se dirigían éstas disminuyeron su consumo al considerar los colores muy chillantes y distractivos. De modo que cambiaron su público meta a los niños que gustaban de esa nueva tecnología. En 1930 llegó la competencia de Amalgamated Press, DC Thomson. Fue en esa época que se comenzaron a colocar los diálogos dentro de globos en vez de en recuadros en la parte baja de los paneles. En esa época se publicaron las revistas The Beano en DC Thomson, con Dennis the menace, y The dandy comic en Amalgamated Press, con Korky the Kat, entre otras (Sabin, 2005).

### **2.3 Comics en México**

La historieta en México es considerada por algunos autores, como Adriana Malvido, como el medio impreso de comunicación masiva por excelencia, posicionándose como un instrumento que penetra en los hogares mexicanos similarmente a como lo hace actualmente la televisión de paga; siendo uno de los principales medios de lectura de millones de mexicanos, utilizado por el 61% de la población analfabeta funcional (Malvido, 1989).

En México la industria de las historietas se comenzó a desarrollar cuando la cigarrera El buen tono incluyó en sus cajetillas a partir de 1880 la serie Historia de una mujer,

comprendida por 102 litografías del pintor Eusebio Planas. Ante el éxito que trajo esta estrategia a la empresa 22 años después se publicó Ranilla, un fumador que luego se convertiría en el primer personaje de la historieta nacional. A principios del siglo XX diversos periódicos de circulación nacional compraron los derechos de tiras cómicas extranjeras. Éstas posteriormente serían utilizadas por autores mexicanos como base para las propias, siendo ese el caso de Mamerto y Conocencias (1925) basada en la tira estadounidense Educando a papá.

En la década de 1930 aparecieron las revistas Pepín, Chamaco y Pinocho, las cuales reproducían comics estadounidenses. Debido a que se llegaron a imprimir hasta cinco millones de ejemplares de historietas nacionales y extranjeras se le conoce a esta etapa como la Época de Oro. Entre las historietas que hicieron su aparición en los años consecuentes destacan Memín Pinguín en 1947 y La familia Burrón en 1948. Durante los años 50s y 60s surgieron Hermelinda Linda, Los Supersabios, Chanoc, Rarotonga, Fantomas, la amenaza elegante, Los Supermachos y Los Agachados de Rius, Kalimán y Lágrimas y risas; contando estos dos últimos con tirajes superiores al millón de ejemplares semanales. La académica María Eugenia Chellet, coautora del libro Mitos y monitos, editado por la UNAM explica el fenómeno creado por la historieta mexicana en esos primeros años de la siguiente manera: “La historieta mexicana es impecable, está bien hecha, los argumentos responden a una serie de peculiaridades del mexicano... Esta historieta netamente mexicana propone una forma de ser de lo que podríamos denominar como mexicano. Son muy creativas, imaginativas, el humor es muy particular y de ahí su popularidad” (Olvera y Tapia, 2003).

A partir de la década de 1970 no ha surgido ninguna historieta de producción nacional de tan amplia importancia como las anteriormente señaladas, e incluso estas historietas han bajado drásticamente sus tirajes sobreviviendo algunas de ellas en

reimpresiones hasta nuestros días. Este fenómeno debido principalmente a que para ser distribuido un comic debe de contar con tirajes mayores a los diez mil ejemplares, siendo considerado como rentable cuando su tiraje oscila entre los 60 y 100 mil ejemplares semanales; pero ante la falta de inversión en la industria las publicaciones se han centrado casi exclusivamente en reimpresiones de historietas nacionales y de comics extranjeros traducidos al español por las mismas editoriales. El mayor tiraje de historieta mexicana corresponde a El libro vaquero y El libro semanal que surgieron en 1956 y 1952 respectivamente, dando lugar posteriormente a los llamados especiales, ya sean de choferes, taxistas, luchadores, etc...(López, 2002) Estas revistas son tachadas generalmente de pornográficas, con historias truculentas y plagadas de albures que no son aptas para el público familiar que antes consumía mayoritariamente estas publicaciones (Olvera y Tapia, 2003).

Debido al volumen actual, que oscila entre uno y dos millones y medio de ejemplares mensuales de marzo del 2006 a enero del 2007 (INEGI, 2007), que se que se manejan en este rubro de ediciones la Asociación de Editores, Distribuidores e Impresores de Publicaciones Periódicas considera que: “El supervit de estas revistas brinda el equilibrio de nuestro balance editorial en México que en libros es deficitario” (Malvido, 1989, 2). Kalimán obtuvo un tiraje de 2 millones de ejemplares semanales y actualmente el Libro Vaquero es la historieta de mayor tiraje con más de millón y medio de ejemplares semanales. Pero el problema con que se enfrenta la industria es de origen cultural, pues en el país la historieta es un medio menospreciado e incluso ignorado en su relevancia cultural por el sector educativo y de comunicación considerándolo como subliteratura (Malvido, 1989).

Desde hace más de diez años el mercado de las historietas en México se ha ido modificando tanto en número como en costos. En las estadísticas realizadas por el

Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Investigación (INEGI, 2007) se muestra que en marzo de 1994 la industria manejó un promedio de 19,314 miles de piezas con un valor aproximado de 17,800 miles de pesos; mientras que en noviembre del 2002 se alcanzó la cifra de valor más alta con 47,004 miles de pesos en 8,204 miles de piezas. El menor volumen fue de 1,219 miles de piezas en enero del 2007 con un valor de 7,744 miles de pesos, el cual a su vez es también el menor valor registrado. Contando en el periodo comprendido entre enero de 1994 y enero del 2007 con una media de 7,655 miles de piezas y un valor estimado de 23,832 miles de pesos.

El número de títulos existentes en los últimos años ha aumentado de acuerdo a la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana (Caniem). En 1996 se contaban 32 títulos diferentes entre historietas, fotonovelas y comics, y para 1997 se llegaron a contabilizar 74 diferentes títulos. Existiendo actualmente según datos otorgados por Gonzalo Araico, presidente de la Caniem, casi tres mil títulos diferentes de historietas a nivel nacional siendo el 60% de importación, mayoritariamente de origen estadounidense y japonés.

El valor unitario por revista ha aumentado con el paso del tiempo, puesto que ya no solamente se publican historietas de realización nacional, sino también reimpressiones de comics estadounidenses e incluso en los años más recientes Manga japonés. El aumento en el costo se ha debido a los gastos implicados, no solo de impresión y distribución, sino a los derechos de importación del material intelectual a ser adaptado a su producción nacional y la adaptación del mismo (INEGI, 2007). Durante la década de 1940 se podía comprar cada historieta hasta por 10 centavos de peso, equivaliendo a que con un salario mínimo se podían comprar hasta 500 ejemplares; mientras que actualmente con un salario mínimo de 52 pesos solo se pueden comprar cuatro de los

ejemplares baratos pero ni uno de los tomos que llegan a costar al rededor de ochenta pesos.

Román Gubern, autor de *El lenguaje de los comics* (1972) y otros textos respecto al cine y medios, dijo en entrevista con Mauricio Matamoros en el 2006 que “el comic ha perdido la centralidad que tuvo en la cultura de masas durante los años 30, 40, 50 y 60, pero eso no le quita su valor como una forma dignísima de arte con una especificidad distinta al resto de medios” (6). Ya que aún cuando hoy en día se continúen realizando ferias de comics, en general éstas son frecuentadas por especialistas en el tema, los cuales son tachados de incultos o infantiles en ciertas ocasiones (Matamoros, 2006).

## **2.4 Manga**

Los inicios del manga se encuentran en el Choujugiga atribuidos a Toba no Soujou, que son dibujos satíricos de animales que datan de los siglos XI-XII. En el periodo Edo (1603-1867) se desarrollaron los Ukiyo-e, que eran grabados impresos en madera que criticaban a la clase política a partir del año 1600 (Yoshizawa, 2002). La palabra manga fue acuñada por Hokusai Katsuhika al combinar los kanji correspondientes a las palabras *informal* (man) y *dibujo* (ga). En los inicios de la era Meiji (1867-1912), Charles Wirgman y George Bigot de origen europeo influyeron en el desarrollo del manga introduciendo las técnicas del comic a Japón. Al introducirse técnicas de dibujo y viñetado se entra al llamado manga moderno y en las décadas de 1920 y 1930 se perfeccionan las obras, destacando Ogon Bat quien es considerado como el primer superhéroe (Ito, 2000).



**Figura 2.4** Fragmento de rollo izquierdo del Choujugiga (Yoshizawa, 2002)

Durante la Segunda Guerra Mundial el manga se influenció con temas bélicos llegando incluso a utilizarse con fines propagandísticos. Al término de ésta los temas bélicos se dejaron de utilizar en los mangas, siendo historias con una temática fantástica o de ciencia ficción en su mayor parte dirigidos a un público joven. La primera serie manga se publicó en 1963 bajo el título de Testsuwa-Atom Astroboy, obra de Ozamu Tezuka. A finales del siglo XX la estética manga se difunde ampliamente a nivel internacional, ante lo cual el comic estadounidense decide adoptarla en algunas de sus líneas de comics, tal como fuera el caso de Marvel al integrar al mangaka Kia Asamiya a su serie X-Men en el 2004 (Sabin, 2005).



**Figura 2.5** Portada del tomo 1 de 5 de la compilación editada en el 2003 (Nacional Library of Australia, 2004)

Existen diversas clasificaciones del manga de acuerdo a su contenido y público meta, siendo las principales Shoujo Manga (temas románticos dirigidos a un público femenino), Shonen Manga (temas deportivos, de acción o violencia dirigidos a muchachos jóvenes), Kodomo Manga (dirigido a niños), Seinen Manga (dirigido a adultos), Josei Manga (dirigido a mujeres adultas) y Hentai Manga (temas eróticos dirigidos a adultos) (Thorn, 2007).

En Japón los manga se publican en revistas semanales o mensuales a blanco y negro de entre 200 y 900 páginas, donde se pueden encontrar capítulos de diversas series de unas 20 páginas cada uno; así como historietas de una página y viñetas. Las series de mayor éxito se publican al terminar la serie en las revistas en tomos de alrededor de 200 páginas que recopilan entre 10 y 11 capítulos de los publicados; estos tomos reciben el nombre de *tankoubon*. A mediados de la década de los 90 se estimaba que entre un treinta y un cuarenta por ciento de las publicaciones en Japón estaban dedicadas al manga, produciendo ventas que rebasaban los dos billones de dólares anuales. En 1994 entre las publicaciones Weekly Shonen Sundays y Weekly Shonen Magazines reunían cerca de cinco millones de ejemplares mensuales, aunque la de mayor circulación era Weekly Shonen Jump con más de seis millones de ejemplares (Thorn, 2007)..

## **2.5 Efecto manga**

El catedrático e intelectual Román Gubern considera como los mayores detractores de los comics y libros en general a los videojuegos, debido a la interacción que suponen

con su usuario (en Matamoros, 2006). José Antonio Olvera y Humberto Tapia dentro de su artículo El comic mexicano, especie en extinción dicen:

“En los años recientes las historietas venidas del lejano oriente se han convertido en la gran sensación entre el público...El negocio que arrastra el manga japonés es redondo. A la par de la historieta, surgen las tarjetas de los personajes, juegos para las tarjetas, cd rooms, posters, calcomanías, videojuegos y en algunos casos el personaje con articulaciones.” (2003, 6)

En la década de 1980 en Estados Unidos compañías editoriales como Educomics, Western, First Comics y Viz Communications se limitaron a publicar mangas que tuvieran una estética y forma muy similares al comic estadounidense, procurando así mantener a su público cautivo e ir incursionando paulatinamente al nuevo mercado que se había localizado. Algunos de estos mangas fueron Gen of Hiroshima de Keiji Nakazawa y Goodbye de Yoshihiro Tatsumi. Aunque su incursión se restringió a un mercado perteneciente a la subcultura japonesa que existía en esos momentos y a una audiencia particular que lo consideraba un producto de culto (Sabin, 2005).



**Figura 2.6** Página de la compilación estadounidense de Barefoot Gen y Gen of Hiroshima (Ampersand, 2005)



A finales de la década de 1980 el impacto del manga a nivel internacional aumentó al apoyarse en el furor causado por las series animadas (anime) de origen japonés que se transmitían en diversos puntos del globo, siendo un caso muy especial el de Dragon Ball de Akira Toriyama que en España es considerado como el comic más vendido de la historia, compitiendo de manera directa con el comic estadounidense y europeo. Otras series que también se encontraron apoyadas por un anime inicialmente fueron Astroboy de Osamu Tezuka, Marine Boy e incluso Transformers, serie acerca de la cual actualmente se esta produciendo una película.



**Figura 2.7** Páginas de los tomos 1 y 2 de Akira (Chaves, 2007).

En Estados Unidos el mayor impacto fue causado por Akira de Katsuhiro Tomomo, el cual incluso publicado por Marvel en 1988 por la línea Mature Readers. Entre lo que llamó más la atención de los lectores estadounidenses fue el uso de líneas de velocidad y lo complejo de los escenarios e que se desarrollaba la acción, aunque después fuera criticado el hecho que tuviera un estilo más similar a los X-Men que a las publicaciones típicas japonesas. Actualmente la impresión de manga ha sido adaptada por editores como Dark Horse como parte principal de su oferta (Sabin, 2005).

Paulatinamente fueron incursionando nuevas temáticas al mercado estadounidense, donde además de los mangas con temas heróicos y de aventuras se encuentran otros nuevos como los thrillers como Golgo 13 de Takao Saito, los de humor como Ranma 1/2 de Rumiko Takahashi y los de un estilo underground y alternativo como Hell Baby de Ideéis Hino.

Las impresiones de los manga en los países occidentales pueden ser adaptaciones o conservar el formato original. El formato original japonés influye no solo en la historia, sino también en el dibujo, paginación y formato en la ubicación de los paneles, viñetas, acción, efectos de sonido y diálogos. En los manga publicados en formato original se comienza la historia en la considerada occidentalmente como la última página avanzando hacia la primera; leyendo los paneles de derecha a izquierda en orden descendente (Jiménez, 2002). Francisco Jiménez, director editorial de Editorial Vid, comenta que el formato en que se imprime un manga no es decisión de la editorial encargada; sino más bien al autor del manga, quien manda los permisos junto con el formato, ya sea el original u una versión occidental (2007). Así mismo se debe de realizar no sólo la traducción de los textos y globos, sino de las onomatopeyas y en algunos casos incluso los nombres de los personajes para adecuarlos al público al cual se va a dirigir (Sabin, 2005). Aunque las características emocionales del dibujo de los personajes (burbujas simbolizando dormir, gotas simbolizando vergüenza), al no poder ser traducidas y mantenerse intactas, se han convertido en símbolos conocidos como referentes del manga en lugares fuera de Japón.

El estilo estético del manga no solo se ha transportado a todo el mundo, sino que incluso ha llegado a influenciar a autores reconocidos dentro de su rama. Tal es el caso de Frank Miller, estadounidense, quien no solo realizó portadas para el manga Lone

Wolf and Cub, sino que admitió que el manga influenció su técnica artística para la realización de Sin City en 1993, por medio de la distribución de las páginas y el uso de las líneas de movimiento (Sabin, 2005).

Se debe de tomar en cuenta que en Japón tanto el manga como el anime (dibujos animados) son considerados parte de la cultura y literatura cotidiana. Así mismo no son un producto exclusivo del mercado infantil, existiendo series de alto contenido tanto violento como sexual. Eso puede ser problemático al ser importadas por otros países como cualquier comic o caricatura para niños sin ser clasificado de la misma manera que ocurre con los libros y películas, produciendo una mala imagen de estos productos debida no a ellos en sí, sino a la ignorancia de quienes los consumen, ya que en Japón lo índices delictivos son muy bajos y este tipo de representaciones de violencia gráfica son considerados como válvulas de escape.

## **2.6 CLAMP**

CLAMP es un grupo de mangakas femeninas que hicieron su debut en 1989 con el manga RG Veda en la revista South en su número 03 de ese año.

Los trabajos realizados por CLAMP se inician en manga, para después ser convertidos en anime (series animadas), OVAs (largometrajes de anime), figuras de acción, juegos de video, libros de arte e incluso un ajedrez lanzado como parte de su jubileo de quince aniversario. En estricto orden de aparición los mangas realizados por CLAMP se pueden enlistar de la manera siguiente (las imágenes muestran las portadas de los primeros tomos de cada manga. CLAMP, 2007):

- Shining Star (1987), Shoten (1988), Derayd (1989).- Primeros fanzines y trabajos cortos para la editorial Shinkigensha publicados por CLAMP. Al lanzar estos trabajos las chicas no se habían conformado como CLAMP en su totalidad, de modo que son considerados solamente como antecedentes a lo que sería su verdadero debut como equipo.

- RG Veda (1989-1996).- Consta de 10 tomos y dos OVAs. Esta basado en los libros sagrados del hinduismo Rig Vay-da. Se caracteriza por una amplia carga épica con muerte y destrucción.



- 20 Mensho ni Onegai! (1990-1991).- Conocido también como Man of many faces y El ladrón de mil caras. Consta de dos tomos y fue publicada originalmente para Kadokawa Shoten y Newtime Japan. Es la primera parte de la llamada CLAMP School Trilogy.



- Tokyo Babylon (1991-1994).- Fue editada por la revista South de la editorial Shinsokan Co.. Trata un tema homosexual entre sus dos protagonistas masculinos y la aceptación del destino. Se comienza el uso de los botones de cereza (Sakura) como símbolo de la brevedad de la vida.



- Shirohime Shou (1992).- También conocida como Shirahime-Syo: Snow Goddess Tales y La princesa de las nieves. Fueron reimpresas en el 2001 por Kodokawa Shoten Publishing Co. Consta de tres historias trágicas basadas en la leyenda nipona acerca de que la nieve son las lágrimas de la princesa. Las historias cuentan con un hilo conductor que, a diferencia del modelo lineal occidental, es encontrado al final de la historia que se conecta con el inicio.



- Gakuen Tokkei Duklyon (1991-1993).- Conocida también como Duklyon: CLAMP School Defenders es la segunda parte de la CLAMP School Trilogy.



Consta de dos tomos publicados en la revista Comic Genki de la editorial Kadokawa.

- Clamp Gakuen Tanteidan (1992-1993).- Conocida también como CLAMP School



Detectives es la tercera parte de la CLAMP School Trilogy. Consta de tres tomos y 26 episodios de anime.

- X (1992- a la fecha).- Conocida también como X/1999, consta de 18 tomos, 24



episodios de anime y una película (X/1999, la guerra del destino); su primer capítulo apareció en la revista Monthly Asuka en mayo de 1992 bajo la editorial Kadokawa Shonen, en Estados Unidos es publicado por Viz Media, en Alemania por Egmont y en México por Editorial Vid. Una de sus mayores peculiaridades es que la historia en anime se encuentra finalizada, aunque no así en manga, debido a diferencias con el editor que busca disminuir el grado de sangre y violencia dominante en la serie. Es considerada como una de las obras de CLAMP con mayor relevancia al unir personajes de las series anteriores en un lucha épica a muerte por salvar el destino de la Tierra o la humanidad.

- Magic Knight Rayearth (1993-1996).- También conocida como Las guerreras



mágicas, cuenta con 6 tomos, 49 episodios anime y 4 OVAs. El manga comenzó a publicarse en noviembre de 1993 en la revista Nakayoshi. El anime fue transmitido en Japón por Tokio Movie Shinsha y en México por TvAzteca en 1996 y fue fuertemente criticada a nivel mundial como una copia de Sailor Moon, serie mucho más popular que saliera al aire en 1992. Marca el inicio de CLAMP dentro del género de chicas mágicas (Mahou Shoujo).

- Fushigi no Kuni no Miyuki-chan (1995).- También conocido como Miyukuchan in Wonderland y Miyukichan en el País de las maravillas. Consta de un tomo y dos episodios de anime. Fue publicado por Kadokawa Shoten Publishing Co. dentro de su revista NEWTYPE. Cada capítulo muestra a la protagonista en diferentes mundos donde todos los personajes son exuberantes mujeres.



- Watashi no Suki na Hito (1995).- También conocido como The one i love. Es un solo tomo que recopila doce historias románticas, las cuales fueron ilustradas por Satsuki Igarashi.



- Shin Shunkaden (1996).- Conocido también como The legend of Chun Hyang, Chun-Yan, la nueva leyenda china y La leyenda de Chun Hyang. Solamente consta de un tomo que se publicó por primera vez en la revista Mystery Special de la editorial Hakusensha. Esta basada en la leyenda coreana Shin Shun Kaden con leves variantes a lo largo de tres historias cortas.



- Wish (1996-1998).- Consta de cuatro tomos. Trata de un hombre que recibe un deseo de dios, por lo cual se ve rodeado todo el tiempo por ángeles.



- Card Captor Sakura (1996-2000).- Fue transmitida en México por Televisa. Es considerada como la serie más popular de CLAMP; a la vez que marca el regreso de las Magic Girls, aunque con algunas parodias a las bases del mismo género. Entre sus productos además de mangas, animes, OVAs y películas se pueden encontrar muñecas tipo Barbie, figuras de plástico, muñecos de peluche, reproducciones de las bastones y llaves, cartas Clow, Trading Card Game, libros, carátulas para celulares y



iPod, Soundtracks, unidades de almacenamiento USB, sábanas, colchas, toallas, lámparas, lentes, pelucas, disfraces, tazas, playeras, mochilas, llaveros y juegos de video para las consolas GameBoy Color, Sega Dreamcast, PlayStation y Nintendo DS.

- CLOVER (1997).- Consta de cuatro tomos y la posibilidad de un quinto en un futuro.



- Suki Dakara Suk(1998-2000).- Conocido también como Suki, el título original significa textualmente “Me gusta por eso me gusta”. Consta de tres tomos.



- Angelic Layer (1998-2001).- Consta de cinco tomos y 26 episodios de anime. Fue publicado en la revista Nakayoshi de la Editorial Kodokawa. Una de sus características principales es el uso de personajes del estilo superdeformed. Los personajes superdeformed o SD son aquellos para los cuales la proporción de dibujo 1:7–1:9 que es la proporción normal de un personaje adulto cambia a 1:3, dando la imagen de una caricaturización del mismo personaje (Sociedad..., 2004).



- Chobits (2001-2002).- Consta de ocho tomos y 27 episodios de anime. Fue publicada por la editorial Kodansha en la revista Weekly Young Magazine. Toca el tema de una relación amorosa entre un humano y un robot (llamado en la serie persocom).



- Lawful Drug (2001- a la fecha).- También conocida como Legal drug cuenta solamente con tres tomos a la fecha. Es publicada al igual que X en Monthly Asuka por Kadokawa Shonen, pero al quedar suspendida X esta serie fue puesta en espera igualmente.



- Tsubasa: Reservoir Chronicle (2003- a la fecha).- Cuenta con una versión en



manga y 26 episodios de anime en su primera temporada y el plan de realizar otras dos. En esta serie se conjugan personajes provenientes de todas sus publicaciones anteriores, ya sea como personajes principales o simples cameos momentáneos.

- XXXholic (2003-a la fecha).- Está siendo editado actualmente por la revista Young



Magazine en Japón y en español se cuenta con las versiones de Norma Editorial y Editorial Vid. La serie de anime cuenta con más de treinta capítulos, así como una película. Se caracteriza en gran medida por el estilo en que se realiza, manteniendo las líneas estilizadas de X junto con la sencillez que ha caracterizado sus trabajos más recientes. Reúne en diversos momentos a personajes u objetos de otras series en sus episodios.

Se caracterizan por tener un estilo sangriento que en ocasiones es considerado no apto para niños. Aunque por la amplia variedad de géneros que trabajan también son consideradas como las “Reinas del Shojo”.

CLAMP se inició en 1987 como un grupo de once amigas del instituto que buscaban editar un fanzine. Al editar Shining Star dieron el paso a volverse profesionales, ante lo cual decidieron salirse del grupo Hisagi Soushi, Nakamori Kazue, Shinya Ohmi y O-Kyon. Después de editar el primer tomo de RG Veda el grupo quedaría como lo conocemos hasta hoy en día al separarse de ellas Akiyama Tamayo para continuar con su trabajo en Cluster de forma solitaria; después se separarían también Sei Nanao y Sei Leeza, quien continuara con la publicación de Combination por su lado.



CLAMP está formado actualmente por Igarashi Satsuki que realiza las labores de edición, coordinadora de producción, asistente de diseño y cocina para el grupo; Ohkawa Ageha (antes conocida como Ohkawa Nanase), quien es la guionista, directora y diseñadora de portada; Nekoï Tsubaki (antes conocida como Nekoï Mick) quien es la directora de arte, asistente de dibujo y colorista; y Mokona (antes conocida como Apapa Mokona) quien es la dibujante principal del grupo, encargada del diseño de personajes, fondos distribución de páginas y desarrollo de las historias.

CLAMP se caracteriza por la elaboración de varios mangas a la vez, con la finalidad de no ser encajonadas en un solo estilo de narración. Siendo clasificadas algunas veces en historias sencillas para niños plagadas de supedeformeds con humor y finales felices, y con historias elaboradas. Estas últimas cuentan con tramas más complejas, personajes con intenciones ocultas, asesinatos, cambios súbitos de acción y finales trágicos.

## **2.7 CLOVER**

CLOVER se comenzó a publicar en Japón el 6 de junio de 1997 en el lanzamiento de la revista Amie como parte de la familia de Nakayoshi. A partir del 9 de agosto de 1999 se lanzaron al mercado los cuatro tomos que comprenden la serie en una edición de lujo con cubierta de papel vegetal (albanene) donde se aprecian poemas, tréboles y listones rodeando en cada tomo a uno de los personajes principales de la serie (Lobo, 2006). En español se cuentan ediciones de Norma Editores en España y Editorial Vid en México.

No existe un anime de la serie, sólo se habla acerca de un minichip de seis minutos de duración que no se ha dado a conocer todavía.

La definición del tema de CLOVER no encuentra un lugar específico respecto a lo manejado por CLAMP en otros trabajos, ya que mezcla la ciencia ficción con el romanticismo alrededor de la soledad de una chica. Entre los trabajos más representativos de las chicas de CLAMP se puede considerar como una transición entre el nihilismo representado en X y las profundas disertaciones de Chobits (Sebastian, 2005).

Es uno de los trabajos más ambiciosos visualmente de CLAMP donde el espacio en blanco ocupa un lugar primordial. Es considerado por Shinta Tanbe (2004) y Lobo (2006) como un manga experimental debido a su estilo visual y la forma cíclica en que cuenta su historia; así como los medios utilizados para su impresión, entre los que destaca el uso de papel vegetal / albanene en las portadas.

La historia retrata la soledad y tragedias que rodean a un grupo de niños que fueron separados de la sociedad (bajo su voluntad) por “Los magos”, que es una sección del parlamento que gobierna la ciudad debido a los poderes mágicos que dominan. Ellos clasifican a las personas provenientes de experimentos en su laboratorio de acuerdo a su nivel de magia dentro del “Proyecto Hojas de Trébol”; estas clasificaciones van de “Trébol de Una Hoja” a “Trébol de Cuatro Hojas”, siendo este el de mayor poder.

La historia inicia con la solicitud por parte de los magos a Kazuhiko para que traslade a Suu al parque de las hadas como una misión secreta. Durante el transcurso de la historia se enfrentará a viejos enemigos y contará con el apoyo de su previo superior en la milicia Gingetsu y el adolescente que vive con él, Ran. Dando a conocer las

identidades de los personajes como tréboles que se unen a través de la música y la búsqueda de la felicidad.

En los tomos siguientes la historia nos traslada a puntos temporales anteriores, donde se explican los hechos que llevan a cada personaje a ayudar a Suu y Kazuhiko en su traslado, y como Suu no es la única trébol que busca se feliz y encontrar el amor.