

MUJERES Y HUMOR: HUMOR EN EL SHOJO TENDENCIAS HUMORÍSTICAS EN EL MANGA

Bárbara Pesquer
Grupo Kaika

En primer lugar, un apunte sobre el humor. ¿Qué nos hace gracia? A menudo se dice que es más difícil hacer reír que llorar. Uno de los motivos es que reír, a menudo implica no sólo una situación concreta, sino que también requiere una profusa asociación de ideas implícitas, más intelectivas y unos fundamentos generales de raíz sociocultural, que de alguna manera se ofrecen al espectador. Por ello, a veces, nos puede suceder que leyendo un cómic nipón, no le encontremos la gracia a una cosa que para un japonés sí que la tiene. Lo más probable es que esa broma tenga un trasfondo cultural, toda una serie de conceptos que son aceptados por la sociedad a los que están destinados de forma generalizada y con nuestro bagaje no alcanzamos a comprender en su totalidad.

En ese sentido, hay que recordar que Japón tradicionalmente ha sido un país que, en el terreno del cómic, siempre ha destinado su producción para un consumo interno y hasta hace pocos años, no se contempló la posibilidad de exportar el manga que producían al extranjero. El *boom* que se produjo en 1988 con *Akira*¹ en occidente, planteó una demanda que les hizo plantearse la posibilidad de exportar animación al extranjero de un modo más abierto. Aunque hasta el momento, respecto al mundo del cómic y de la animación, lo que sí que había existido, eran relaciones con occidente a través de coproducciones con países como España y Francia (*La Aldea del Arce*, *Ulises 31*, *La vuelta al mundo en 80 días...*) y de alguna serie de animación genuinamente japonesa que llegaba a nuestras fronteras con cuentagotas (*Heidi*², *Marco*³, *Candy Candy* (1976-79), algunas producciones de la productora Tatsunoko) Y compañías como AIC, en 1987, se fundaron con la firme intención de llevar la animación Japonesa a todo el globo, harían posible esa difusión. Actualmente, incluso se contempla la inclusión de subtítulos

1 KATSUHIRO OTOMO, 1988, *AKIRA*, Akira Comitee)

2 HAYAO MIYAZAKI e ISAO TAKAHATA, 1974, *Alps no Shojo Haiji*, Ghibli.

3 HAYAO MIYAZAKI e ISAO TAKAHATA, 1978, *Haha wo tazunete Sansenri*, Ghibli.

en inglés en las ediciones de las superproducciones a fin de resultar más accesible a los posibles compradores no nipones.

Como dijo Rumiko Takahashi en una entrevista para Animérica⁴ en 1993: «Creo que el manga habla de sentimientos: estar asustado, feliz o triste.» Asimismo, manifestó su acuerdo con un concepto expresado por un periodista que la entrevistó en una ocasión: «A ese respecto creo que todos somos iguales. Seas del país que seas las emociones son siempre las mismas.»

Así que dentro de lo intrínseco y raro que nos puedan parecer ciertos aspectos de su humor, es innegable que nos resultarán afines porque podemos comprender en gran medida el sentir de las situaciones que se nos plantean.

El Humor en el Shojo da muestra de formas muy diversas a lo largo de los años y del desarrollo de los diferentes estilos de narración. Los recursos expresivos y las temáticas que destacaron en los primeros cómics para mujeres se han ido ampliando con el tiempo, matizando y agilizándolo hasta lo que vemos publicado hoy en día, hasta el punto que sobre todo en los recursos gráficos y en los registros de la acción adopta recursos más propios del cómic destinado a un público masculino.

Aunque, como es natural, tal como sucede en el arte, no podemos, ni sería justo, que encajonáramos el shojo bajo una etiqueta. Cuando se habla de Cuatrocento italiano; dentro de sus perspectivas forzadas en plena experimentación, sus formas naturales y aún serenas...veremos variaciones que definirán a un Andrea Mantegna de un Masaccio. Del mismo modo, existirán factores que diferenciarán a una Moto Hagio de una Riyoko Ikeda y a una Akisato Wakuni de una Ai Yazawa. Bien por aspectos intrínsecos a sus formas de narración y al grafismo que desarrolle la autora individualmente, como por las peculiaridades temáticas, muy amplias que son propiciadas por las preferencias de las mismas autoras. A ese respecto, apuntamos que la figura del guionista y la del dibujante apenas se disgrega. El perfil del autor y/o autora manga realiza ambas tareas.

Asimismo, los temas que puedan interesar a las mujeres no siempre son terreno exclusivo de dibujantes y guionistas del sexo femenino. Del mismo modo que en el pasado, en la actualidad existen hombres que desde su autoría han alcanzado un merecido reconocimiento. Masami Tsuda⁵ o Miwa Ueda⁶, cada uno desde su perspectiva, trazan historias para chicas desafortunadas, con sensibilidad y con un éxito considerable. El mismo director Rin Tarô, en el Festival

4 Publicación mensual especializada en cómic y en animación japonesas. Inició su andadura en 1992 y constituye uno de los referentes a nivel de publicación en esta materia. Entrevista incluida en «Anime Interviews, The First Five Years of Animérica Anime & Manga Monthly (1992-1997)», Cadence Books.

5 (1996) «Kareishi Kanojo no Jijô» (Kare Kano, Las cosas de él y las de ella), Hakusuisha)

6 (1991) «Jesus Christ!!» y en 1998, «Peach Girl». Ambas en Kôdansha

Internacional de Cine Fantástico de Sitges 2002, en ocasión del estreno de su largometraje *Metrópolis*, repuso en una entrevista que el director de animación Hayao Miyazaki (*Heidi, La Princesa Mononoke*⁷, *El Viaje de Chihiro*⁸, etc...) mostraba en sus obras realizadas en colaboración con el estudio Ghibli, una sensibilidad muy cercana al público femenino⁹.

Por mi parte, no me centraré en un análisis estilístico de las obras que expondré como representativas de los tipos de humor. Sencillamente estableceré unas diferenciaciones del uso y del tipo de humor, partiendo de una visión gradual pero también más cercana a lo que sería este género a lo largo de los años:

- *Principios del Shojo*: dominio de los hombres en el mercado creativo y editorial en el terreno del manga. Pero paralelamente a sus obras, se va consolidando un tipo de manga destinado a las mujeres con una serie de estereotipos que de alguna forma, le son impuestos por la sociedad de la posguerra.
- *Revolución Showa 28*: es conocida como una época de cambios profundos a nivel temático, estilístico y expresivo en el universo del cómic para mujeres. Las autoras que forjaron estos cambios continuarán trabajando de forma activa en los ochenta, junto al variopinto panorama que se va formando y convivirá con obras creadas desde el terreno del Shojo, con miras a una visión más moderna, sobre todo en el terreno estudiantil.
- *El manga adolescente en los 90'*: Dejando de lado fórmulas clásicas, se impone un registro dinámico, moderno, a veces estereotipado y gráficamente muy atractivo que a menudo se acerca a las fórmulas estéticas del cómic para chicos. Pese a todo también hay lugar para *revivals* de las historias de los 70-80, tanto a nivel estilístico como a nivel temático.
- *El humor en los cómics de carácter más realista*: Ubicados tanto fuera como dentro de los cómics orientados a jovencitas adolescentes, existen cómics centrados en actitudes, vivencias y resoluciones propias de la vida cotidiana vistos desde una perspectiva más madura. En ellos también trasluce un sentido del humor que hace mella en el lector sin ningún tipo de reserva.

7 (1997) «*Mononoke Hime*», Ghibli

8 (2001) «*Sen to Chihiro no Kamikakushi*», Ghibli

9 *Omohide Poro Poro* (1991) y *Mimi wo sumaseba* (1996) son dos filmes muy cercanos a esa sensibilidad.

El humor en los principios del manga

Las fechas más tempranas conocidas en el terreno del shojo se remontan al 1912. En aquellas fechas surgieron las revistas *Shôjo Kurabu* (1912-1942) y posteriormente, desde 1923, la denominada *Shôjo Gahô*, que incorporaban lecturas para jovencitas como las de Nobuko Yoshiya (1896-79), algún que otro cómic y publicaciones tipo tiras de cuatro viñetas.

Posteriormente, la publicación de los *magazines* de los cómics mensuales *Ribon* y *Nakayoshi* en 1955 (desde 1966 también se realizaría su publicación con una periodicidad semanal) consolidaron el género del cómic para chicas. Tras aquello, encontramos a Mitsu Arai y Machiko Hasegawa (1946-1974, *Sazae-san*) con sus *koma-manga* (tiras en cuatro viñetas) y en los 70', lo que Jaqueline Berndt califica en «El Fenómeno Manga» (Martínez Roca) como amores colegiales, historias de princesas y episodios madre-hija, cuyas autoras más representativas fueron: Hideko Mizuno, Miyako Maki, Yoshino Nishitani y Chikako Urano. Sus planteamientos a menudo implicaban una sublimación de una realidad muy marcada por los valores hogareños aplicados a la mujer en la posguerra. Mientras en el shonen o cómic para chicos se sublima el esfuerzo y el sacrificio para llegar a lo más alto, en ocasiones conllevando incluso a una muerte estática del protagonista, a las mujeres se les da la función de madres, hermanas o novias de esas generaciones de hombres que llevarán el país a lo más alto.

Durante esos años, la creación de historias para pre-adolescentes y adolescentes el panorama estaba dominado por los hombres. Las creaban prácticamente siguiendo las mismas pautas que podríamos encontrar en los cómics destinados a un público masculino.

La diferencia residía, únicamente en historias centradas en cuentos de hadas e historias maravillosas repletas de personajes planos, desprovistos de un planteamiento psicológico significativo.



© MITSURU ADACHI, 1973, *Hi Atari Ryoko*,
Shogakkan



© OSAMU TEZUKA, 1953, *Ribon no
Kishi, Kôdansha*

Osamu Tezuka, el padre del manga, fue una influencia muy poderosa en todos los terrenos del cómic japonés y el shojo no es ninguna excepción.

Documentado por el caldo de cultivo del shojo de los años precedentes, Tezuka creó una obra que nos ilustra en gran medida esta época: *Ribon no Kishi*¹⁰ (1953). En ella se introducía un humor blanco e ingenuo, con personajes algo estereotipados, pero con un vigor desusado en esas historias que fue el pistoletazo de salida para la revolución del género. La historia se ubica en un entorno caballeresco y por tanto más englobado en los cuentos de hadas. Su protagonista, una princesa que viste y se hace pasar por hombre ante la corte para evitar que las alimañas de la corte se hagan con el trono. La peculiaridad, que vive sus peripecias con un angelito travieso que en una de sus travesuras dota a la joven con dos corazones uno de hombre y otro de mujer. Eso creará una especie de temperamento desdoblado, el príncipe aguerrido y la doncella cándida.

Paralelamente, con la aparición de series como *Mahotsukai Sally* (Sally, la brujiita) y *Majokko Meguchan* («La brujiita Meguchan») surgió un subgénero nuevo dentro del shojo, el de las Magical Girls. Historias con niñas y adolescentes que adquirirían poderes gracias a una serie

¹⁰ Literalmente: *El Caballero del Lazo*. En España, fue difundida su adaptación televisiva bajo el título *Chopi y la Princesa*.

de objetos mágicos y con ellos, hacían realidad sus sueños y esparcían el bien a su alrededor. Lo curioso y divertido de sus historias parten de lo insólito de las situaciones que protagonizan en contraposición a su realidad cotidiana. Algo realmente cómico en *Majokko Sally* es cómo toman la tradición de las *Kaiju Eiga*¹¹ y transforman a los monstruos en objetos de la vida cotidiana sobredimensionados (electrodomésticos, alimentos...). Mientras, la heroína, les plantará cara a lomos de una aspiradora (que no de una escoba). Como es de esperar, su humor es ingenuo.

En los ochenta y los noventa, en el terreno de la animación, las producciones con esta temática se multiplicaron exponencialmente sobre todo por parte del Studio Pierrot y también en el terreno editorial.

Por otra parte, tenemos a Mitsuru Adachi. Aunque gran parte de sus obras estén ubicadas en el cómic para chicos, produjo en los setenta, y luego en los ochenta, una serie de obras shojo de corte estudiantil¹². Su línea creativa abarca temas que entrarán en boga sobre todo a finales de los 80. Más que cuentos de hadas, se mantiene cerca de la realidad. Trata los problemas cotidianos que plantea de una forma contenida, con una economía verbal que desemboca en lo poético. Al igual que los cómics para mujeres de la época, a veces tiene una cierta ingenuidad, pero matizada con detalles algo maliciosos propios de las reflexiones y de las diabluras de la edad adolescente, siempre en complicidad con el lector.

Hoy en día, Adachi continúa con esa línea, matizada por detalles que lo encaran más al shonen al lado de obras de los ochenta y de los noventa.

El humor en la revolución de la generación 24 showa

La revolución del cómic para mujeres llegó en el 24 showa¹³ (1949), una serie de mujeres de una misma generación y nacidas hacia el 49, que cada una con su obra, irrumpió en el mundo del manga de los setenta, dándole un vuelco de 180 grados al panorama de esos años.

Lejos de clichés blandos, lo importante para ellas era el individuo, la personalidad y su interacción con el entorno, sumándole a eso una trama amorosa. Pero no recurriendo a la acción y a la violencia como desencadenante como ocurría a menudo con el shonen¹⁴.

11 Género cinematográfico cuyo argumento va en torno a la aparición de monstruos gigantes que amenazan la paz de la tierra. La película *Godzilla* fue el punto de partida de este género.

12 *Hi Atari Ryoko* (en su paso por la televisión *Alegre Juventud*), *Slow Step* (1987), *Itsumo Misora* (2000).

13 Nomenclatura propia con que se cuentan los años en Japón. Los años se cuentan según el emperador y los años que lleve reinando.

14 Cómic para chicos

Lo que destaca, ante todo, es la ruptura de las normas sexuales¹⁵. Se juega con la ambivalencia que ya arrancó en «Ribon no Kishi». Pero sin embargo, esta visión rupturista de los valores más tradicionales de la sexualidad y del papel de la mujer (a cierta edad ya debía estar casada y con hijos) no es tan radical como cabría esperar. En ningún momento se pretende enviar al traste los tabúes existentes. La aparición de efebos adolescentes, de la homosexualidad, del lesbianismo adolescente y de la ambigüedad..., todo ello surgió de los sueños de las jovencitas en una sublimación exacerbada de la adolescencia. Como sucede en *Antígona* de Sófocles, aquellas y aquellos que a fin de cuentas se rebelan manifiestamente a las directrices del grupo, terminan encontrando un fin trágico o una conversión más o menos forzada conducida por el propio autor sometiéndolo así a las convenciones.

Para hacer posible este lenguaje interior del individuo y mostrar sus emociones con un dramatismo sin límites, era necesario transformar el lenguaje expresivo existente. Es entonces cuando este grupo de mujeres, crearon un lenguaje figurativo icónico y expresivo que acude a comentarios intimistas fuera de bocadillo y en ocasiones, que requiere una unificación del todo en una sola viñeta, a una cronología diegética no lineal, al desarrollo de monólogos interiores, a voces interiores que se entrecruzan..., logrando personajes femeninos fuertes, heroicos y lo más importante: profundos. Estas nuevas formulaciones serán las que darán cuerpo y grandeza a las obras de esta época.

Algunas de las autoras que protagonizaron esta revolución fueron: Riyoko Ikeda, Machiko Satonaka, Suzue Miuchi y Ryoko Yamagishi. Otros nombres, también significativos, fueron: Yûmiko Oshima, Keiko Nishi, Yasuko Aoike, Moto Hagio, Yumiko Igarashi, Yoshimi Uchida, Kyoko Okazaki, Keiko Takemiya, etc.

Tres de las muchas tendencias que presentaría la comicidad en las obras de este período fueron:

- Una cotidiana
- Una dramático-trágica
- Una del absurdo

- *En la cotidiana*. Se introduce un humor intimista, cotidiano y envuelto por el halo de las tribulaciones del día a día, dado que lo que pretendían con historias como las de Keiko

¹⁵ En parte, un factor que contribuyó a esta ambigüedad fue el Takarazuka. Un tipo de Revista que surgió en 1914, cuyas obras son representadas exclusivamente por mujeres, independientemente si se tenía que representar un papel masculino o uno femenino. En 1924 se inauguró su teatro.

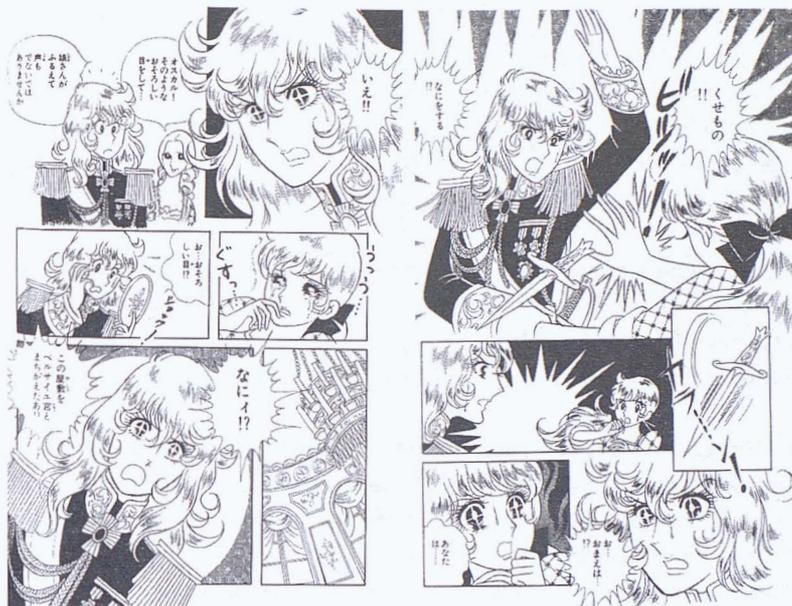
Nishi (*'Promise'-Promesa*, Planeta de Agostini), era tratar los problemas de los adolescentes de una forma más cercana y sensible. En el caso de *Promise* nos narraba de una forma intimista, mas no sobrecargada como suele suceder en la línea dramático-trágica, los conflictos que se despiertan en el corazón de una joven cuando se entera de que sus padres van a divorciarse. Un amigo de la infancia al que reencuentra y el amor ayudarán a que las cosas vuelvan a su cauce.

También perteneciente a esta tendencia, tenemos a Akisato Wakuni, pero dado que hablaré de ella en el último de los bloques de este artículo no me parece apropiado repetirme. Por otro lado, tenemos que tener presente que los temas madre-hija y de adolescentes que *asimilaríamos* en nuestra mentalidad a cómics tipo *Ester* de Bruguera, no desaparecieron, sino que se mantuvieron. Pero en algunos casos, en lugar de seguir con la imagen estereotipada de la que podrían adolecer algunas de las obras previas a esta revolución, se adoptan algunos de los nuevos recursos y se da una raíz más profunda las obras. En el caso de Yumiko Ôshima, por ejemplo, es dónde vemos vientos de renovación. Pese a tratar un tema doméstico como es la maternidad, lo hace sin basarse en ninguna clase de estereotipo.

- *Dramático-trágica*. Encontramos un uso del humor que a menudo se utiliza como válvula de escape de situaciones muy trágicas y cargadas de tensión a manera de contrapunto. Concretamente en esa época y hasta nuestros días, encontramos la obra de uno de los más altos estandartes del shojo, Riyoko Ikeda. A ella se debe la introducción del género histórico en el cómic para mujeres. *Versaiyu no Bara* (*La Rosa de Versalles*) o *Orfeus no Mado* (1975, *La ventana de Orfeo*), son las obras más conocidas de la autora en occidente, ambientadas en la Revolución Francesa y en la Revolución Rusa, respectivamente. Concretamente, *Versaiyu no Bara* (también conocida como *La Rosa de Versalles* o *Lady Oscar*) fue la primera obra de corte histórico que aparecía en el shojo. En ella nos presenta a una aristócrata, Oscar François de Jerjais, que por voluntad de su padre, es educada por un hombre y llega incluso a dirigir la guardia de su Majestad Maria Antonieta. Esta figura creada por Ikeda vivirá sirviendo como oficial a una María Antonieta de carácter frívolo, conocerá a Hans Axel Von Fersen (amante de la reina) y a la corte de esa época. La historia de amor con un mozo de su casa y la mera visión de lo que está sucediendo en el país, le hará replantearse el papel de los nobles.

Tanto en estas obras como también en mucho de sus relatos, apenas se inclina por la vertiente cómica de una forma abierta. Siempre plantea situaciones de una presión psicológica que

se hace difícil de soportar y con una carga de sufrimiento que sólo se disipa por unos segundos, gracias a los *gags* cómicos que cambian de registro la historia por un instante, para luego continuar con su propia dinámica dramático-trágica. Veremos rostros congestionados con comicidad, comentarios absurdos, reacciones inesperadas. Gracias a ellos, historias muy duras se nos hacen más fluidas y podemos continuar leyendo página por página.



© RIYOKO IKEDA, 1975, *Versaiyu no Bara*, Shueisha

Eso se puede constatar en la imagen que se presenta aquí. Una muchacha desesperada, intenta asesinar a la madre de la protagonista, obsesionada por la idea de vengar a su propia madre, atropellada por una aristócrata sin escrúpulos. A lo que sigue una situación del todo inesperada.

Hay que destacar que esos cambios de registro son algo corriente en el cómic japonés en general.

- *El Absurdo*. Además de la introducción del cómic histórico, la tendencia del absurdo fue otra gran revolución del género. No por el uso del absurdo en sí, sino en la forma

que lo expresaban. Al fin y al cabo, el panorama literario disponía de novelas *slapstick* como las de Yasutaka Tsutsui, que también acudían a un humor absurdo.

Una de las artífices de ese tipo de lenguaje cómico en el shojo fue Yasuko Aoike con historias como *Eve no Musukotachi* (1977, *Los hijos de Eva*). En ella nos narra situaciones en las que encontramos equívocos desternillantes por doquier, con un lenguaje muy cercano al *slapstick* en ciertas ocasiones. Ofrece una mezcolanza ingente de personajes, y además, su discurso cómico acude a figuras históricas y mitológicas (sobretudo occidentales) y a los conceptos que les atañen creando una sátira de los mismos. Por ello resulta presumible que dado el nivel cultural que requiere entender ciertos *gags*, sus lectoras no debían ser únicamente adolescentes, sino también gente más formada. En *Eve no Musukotachi* encontramos a tres integrantes de un grupo de música, que son llevados volumen tras volumen a universos distintos, conformados por personajes históricos de procedencias muy diversas, en combinaciones satíricas realmente explosivas: una Juana de Arco uniformada como un oficial de la SS, una Safo traumatizada por el hecho de haberse enamorado de un hombre, una Salomé en busca de un nuevo Juan Bautista, un Enrique VIII con siete esposos, una Beatrice (de la Divina Comedia de Dante, por supuesto) con ramalazos gerontofílicos, una Mme. Butterfly despotricando con acritud contra los hombres...

Además de escenas tan impactantes como un duelo musical desaforado entre Apolo y uno de los protagonistas. Mientras Apolo sostiene a Litsz como gran maestro de la música, el otro, a J.S.Bach afirmando que Litsz sólo hace música de melodramas. Como puede verse, el duelo musical no termina de una forma ordinaria.



© YASUKO AOIKE, (1977) , *Eve no Musukotachi*, Akita Shoten.

El manga adolescente en la década de los 90'

Gran parte de la obra de estas autoras revolucionarias llegarán a la plenitud en los ochenta, pero a medida que se acercan los noventa, aparecen historias que irán definiendo la evolución que ha tomado el shōjo en nuestros días. Obras en connivencia con espíritu de los 90, con nombres como Akimi Yoshida, Rumiko Takahashi o Wataru Yoshimizu.

Desde su aparición, se utilizaron hasta la saciedad los nuevos recursos expresivos creados para posibilitar la nueva visión del Shōjo que he mencionado. No obstante ese uso continuado, en muchos casos, degradó el sentido y la intensidad de los mismos. Las voces interiores que habían estado llenas de sentido en el pasado, se tornaron en estereotípicas, más como una forma de transmitir el pensamiento, que para transmitir también las emociones. Se priva a aquel nuevo lenguaje de toda intensidad dramática y se cae en lo cursi almibarado. Debido a este hecho, en los 80-90 se empieza a apostar por fórmulas más realistas que de alguna forma, buscaban la complicidad con las propias experiencias del lector. En ese sentido, vemos obras como *Chibimaruko-chan*, 1983 de Momoko Sakura o *Banana Fish* (1987) de Akimi Yoshida.

Este afán de realismo también se reflejó en los cómics de carácter estudiantil, desembocando en productos que pretenden despertar la vena cómica, a través de la interacción de ciertas tipologías de personajes. Esas tipologías sumadas al signo y al carácter que tenga el personaje en la historia, serán lo que prime. Wataru Yoshimizu es buena muestra de ello. En su *Marmalade Boy* (*La Familia Crece*) tenemos a algunos de esas tipologías estereotípicas, muy en boga:

La chica natural: la chica corriente, con sus defectos y virtudes, se muestra tal como es. No suele destacar demasiado.

La reina de las aulas: la más atractiva, la más hermosa, la que suele ser el objetivo de todas las miradas. No suele tener un cariz intelectual.

La chica encantadora y serena: no es la reina de las aulas, pero le gusta cuidarse, despierta admiración y suele ser buena con una actitud ejemplar.



© WATARU YOSHIMIZU, 1988, *Marmalade Boy*, (*La Familia Crece*), Shueisha



©RUMIKO TAKAHASHI, 1993, *Maison Ikkoku*, Shogakkan. (pg. de Planeta de Agostini, 1994. Actualmente editado por Glénat)

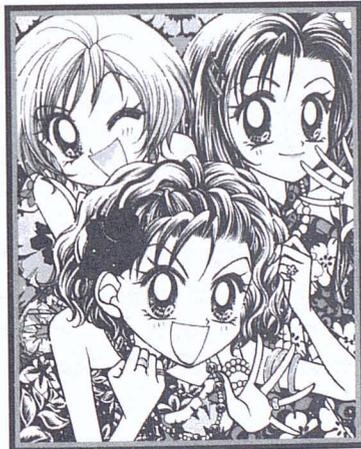
- *La chica cool*: la chica lanzada, algo rebelde, a menudo con actitudes más adultas que sus compañeros de curso. Este tipo de perfil se puede traducir en el talante de la chica dura, aunque a veces, se trata de un personaje que simplemente por su imagen, impone.
- *La amiga*: afable, sencilla y jovial. Se muestra amistosa con todo el mundo.

El choque de este tipo de personajes en la trama de la historia (envidias, triángulos amorosos, enemistades...) y con las tipologías masculinas¹⁶ que muestra el shojo, serán lo que dará lugar a las situaciones cómicas.

Una evolución significativa y afortunada de este trabajo centrado en los estereotipos, la vemos en dos ejemplos más: *Gals* de Mihona Fujii y *Peach Girl* de Miwa Ueda.

RIBON MASCOT COMICS

GALS!



藤井みほな

©MIHONA FUJII, 1999, *Gals*, Shueisha.



©MIWA UEDA, 1998, *Peach Girl*, Kôdansha.

¹⁶ Habitualmente: el deportista, el genio de los estudios, el gracioso, el seductor, el amigo y el hermano pequeño.

En *Gals*, distinguimos un humor desaforado surgido de la exacerbación el choque entre ciertas tipologías de personajes muy potenciadas, pero no por ello menos estereotípicas. Asimismo, se refleja una cierta modernidad en los planteamientos. El romanticismo melodramático que imperaba entre mediados de los 70 y mediados de los ochenta, ha pasado a convertirse en historias de amor directas y sin arabescos. La comicidad aparece a partir del mencionado choque de tipologías y de una acción acelerada llena de líneas cinéticas, influencia del cómic para chicos. Impera una visión aventurera de la vida diaria, plagada de acción y de una trasgresión, pero con ciertos límites. Se celebra la algarabía de moverse con libre albedrío, aunque eso signifique saltarse alguna que otra norma.

Y por alocado o rupturista que pueda parecer, como en el pasado, tampoco se rompen tabúes apenas. Se quiere disfrutar al máximo de la vida estudiantil, en esencia y no se busca tanto una crítica a la sociedad en sus valores, como un contrapunto cómico.

Algo parecido sucede con *Peach Girl* de Miwa Ueda, pero con una carga de sarcasmo que lejos de dejarnos indiferentes, desata carcajadas, mal que nos pese la tragedia del personaje. Sea cual sea la situación habrá una cara deformada, un gesto extraño o un poste de la luz propicio para que la protagonista se choque contra él. Todo vale. Y todo eso en un contexto estudiantil tipo *Sensación de Vivir*, cargado de una exaltación cómica, que sencillamente lo dinamita desde sus cimientos para bien. Ya desde *Jesús Christ!!* o *Angel Wars*, también de carácter estudiantil, se inclinaba por humor desaforado sin complejos.

Aunque cabe destacar, que en sus últimos pasos, *Peach Girl* está resintiendo una curva de bajada en la calidad, debido a un prolongamiento de la trama, quizá excesivo.

Por otro lado, pese estar enmarcada en el terreno del shonen, Rumiko Takahashi¹⁷, creadora de obras en la línea del absurdo como *Urusei Yatsura* (*Lamu*, 1978), ganó un público femenino ingente con *Ranma?* y *Maison Ikkoku*. Su línea de actuación es a menudo, la del *slapstick*, pero hay que recordar que sus historias, a menudo, están entre dos aguas. No son ni shonen ni shojo, sencillamente crea historias divertidas y también trágicas, que son aptas para ambos públicos.

17 Su obra es extensísima y en nuestro país se ha publicado o se está publicando un gran número de ellas: (1978)*Urusei Yatsura*, (1980)*Maison Ikkoku*, (1981-84) *Rumik World*, (1986)*Ranma?*, (1991) *P no Higeiki* (*La tragedia de P*), (1995) *I or W* (*I o 2*), (1988)*One Pound Gospel*, (1996)

El humor en los cómics de carácter más realista

Pese a estar englobados en un plano realista, en las obras anteriores primaba el sentimiento y los acontecimientos que afectaban a adolescentes en su vida, nada ordinaria, estudiantil. En cambio, cuando hablamos de shojos más cercanos a la realidad, a la vida tal como es, fuera de los muros de la escuela, encontramos autoras como Akisato Wakuni o Ai Yazawa.



©AKISATO WAKUNI, 1998, "Shokking Pink Sky", Shogakkan.



© AI YAZAWA, 2000, "Nana", Shueisha.

En sus obras no sólo se trasluce un humor inteligente lejos de los factores sentimentales facilones y de cambios de registro que a menudo se utilizan de una forma estereotipada. Se parte del conocimiento profundo de los personajes, de una introspección a través de las preocupaciones y las inseguridades que tiene toda persona. Y a partir de allí, el simple contacto con el entorno, la sociedad y los personajes que encuentran las protagonistas mientras buscan su

propio camino, es susceptible de convertirse en algo humorístico. Ante todo, con una óptica más adulta.

Esta descripción, sobre todo se ajusta a los trabajos, realmente meritorios de Ai Yazawa. Ya desde sus inicios, incluso en sus obras de género estudiantil, no buscan huidas fáciles a los problemas, ni rehuyen las quimeras que azotan el alma de sus heroínas. Asimismo, tampoco da una visión idealizada del amor.

Las recientes *Paradise Kiss* o *Nana*, no son ninguna excepción. Resuelve los conflictos de las vidas de sus personajes frente a frente y además, es capaz de hacernos reír a través de la exageración en bis cómica, de las desgracias de las protagonistas o de los comentarios que en clave corriente, nos parecerían de lo más lógico. En *Nana*, nos cuenta la historia de dos chicas con el mismo nombre pero con naturalezas muy distintas, que por cosas del destino se verán obligadas a compartir piso, en un Tokio al que acaban de llegar cargadas de sueños. Una procede de una familia numerosa, es una especie de niña mimada algo superficial, que aspira a ser una mujer felizmente casada con una mansión por casa. La otra Nana, es una chica desarraigada y arisca cuyo sueño es debutar por todo lo alto en Tokio con su recompuesto grupo de música punk. Sus experiencias y la vida no siempre se manifestarán como ellas hubieran deseado, pero se irán abriendo paso gradualmente.

Y salvando las distancias, en ciertos aspectos también concuerda con Akisato Wakuni. Ya desde los 70, concretamente el 73, tenemos los primeros trabajos relevantes de esta autora. Por lo tanto, es una de las que podemos considerar «revolucionarias» del género, pero es una autora harto difícil de definir y en cierto modo se mueve en temáticas más cotidianas. En obras como la relativamente reciente «*Shocking Pink Sky*», no basa su humor exclusivamente en el absurdo, sino que partiendo de la cotidianeidad y de un realismo que resulta poco corriente en los estereotipos habidos y por haber, entreteje un sentido del absurdo con las acciones más o menos irreflexivas por parte de unas heroínas muy seguras de sí mismas. Chicas normales rodeadas de personajes con traumas de infancia de consecuencias pintorescas, azafatas de vuelo desquiciadas por la frustración que les causa una profesión que eligieron en mala hora por una estupidez de su infancia, periodistas empeñadas en querer «una esposa» en lugar de un marido porque se niegan a convertirse en amas de casa ahogadas en el infierno de las labores del hogar...

En sus últimas obras, *Hungry Mermaid* y *Petit Egoiste*, ha extremado sus propuestas y se acerca más a lo conocido como *Lady's Comic* por sus tintes eróticos.

BORRÓN Y CUENTA NUEVA



EL HOMBRE-PERRO PAVLOVIANO



LOS CARTABONES NO ME SIRVEN PARA NADA



© RISU AKIZUKI, 1999, «OL Shinkaron, The Evolution of Japanese Working Women», Kôdansha

En esa misma tesitura desenfadada, encontramos *OL Shinkaron* (*La Evolución de las Mujeres Trabajadoras del Japón Actual*), una serie de tiras humorísticas publicadas regularmente en la revista *Morning*. En sus viñetas veremos a las *OL*, a menudo mujeres jóvenes que se han incorporado al mundo laboral relativamente hace poco tiempo tras terminar sus estudios. Y en otras ocasiones, no tan jóvenes (éstas con chanzas sarcásticas constantes porque sus amigas han contraído matrimonio antes que ellas, aún solteras).

Con un formato reducido son capaces de convertir los detalles más ínfimos del día a día en algo cómico. Y algo más interesante, son capaces de satirizar temas dominantes que están a la orden del día para toda mujer trabajadora que se precie: La pareja, la relación con los

padres, la familia, el entorno laboral, citas, relaciones sociales, el hecho de independizarse (o de que tus padres se independicen de ti)... etc.

CONCLUSIÓN

Como hemos indicado anteriormente, los recursos expresivos, gráficos y el lenguaje del shojo, se muestra de formas muy diversas. Este género nos habla de multitud de obras y de autoras, que en su diversidad, nos brindan recursos cómicos que nunca dejan de sorprendernos. Dando estas nociones generales de esos recursos dentro de la propia evolución de este tipo de cómic no llegamos, ni mucho menos, a abarcar la diversidad temática que eclosionó a mediados de los setenta, ni la de los ochenta, ni la de la actualidad. No obstante, constituye un primer paso para introducirse en un universo que nunca estará falto de interés.