

Historieta, manga y cultura popular:

México y Japón a través de la
cultura popular contemporánea

Álvaro David Hernández Hernández y
Laura Ivonne Quiroz Castillo (Ed.)

Memorias CESJM / Nichibunken No. 1

国際日本文化研究センター
プロジェクト推進室
International Research Center for
Japanese Studies, Promotion Office
<https://nichibun.repo.nii.ac.jp>

ISBN(電子):978-4-910171-06-7

Historieta, manga y cultura popular: México y Japón a través de la cultura popular contemporánea

Historieta, manga y cultura popular: México y Japón a través de la cultura popular contemporánea

© The Author(s) 2021
ISBN(電子):978-4-910171-06-7
<https://nichibun.repo.nii.ac.jp>

国際日本文化研究センター
プロジェクト推進室
International Research Center for
Japanese Studies,
Promotion Office

Memorias de conferencias organizadas por el CESJM No. 1

Contenido

Introducción: Memorias del evento México y Japón a través de la cultura popular contemporánea /Álvaro David Hernández Hernández y Laura Ivonne Quiroz Castillo	I-II
I La expresión en el manga e historieta	
De la Historia a la historieta, el caso de <i>Adelita y las guerrillas</i> de José G. Cruz /Irving Emilio Calderón García	1-9
Midori y Kierkegaard o pensar los personajes desde sus bordes /Alan Alexis Cruz Castro	11-18
II Prácticas y recepción	
La identidad friki-yucateca y sus prácticas culturales /Nadieżhda Palestina Camacho Quiroz	19-25
<i>Nihon Rokku</i> : El ignorado éxito comercial de Japón en México /Gabriela Alcalá Cuevas	27-33

Introducción

**Historieta, manga y cultura popular:
México y Japón a través de la cultura
popular contemporánea**

© The Author(s) 2021
ISBN(電子):978-4-910171-06-7
<https://nichibun.repo.nii.ac.jp>

国際日本文化研究センター
プロジェクト推進室
International Research Center for
Japanese Studies,
Promotion Office

Memorias del evento México y Japón a través de la cultura popular contemporánea

Álvaro David Hernández Hernández y Laura Ivonne Quiroz Castillo

La presente compilación es el primer volumen de una pequeña serie que reúne memorias y algunos de los artículos académicos presentados en el evento *Historieta, manga y cultura popular: México y Japón a través de la cultura popular contemporánea*, realizado en febrero de 2018 bajo la organización del Círculo de Estudios de Subculturas Japonesas en México (CESJM) en colaboración con el International Research Center for Japanese Studies (Nichibunken). Como su título lo indica, este evento tuvo como objetivo establecer un enlace entre ambos países a través de sus expresiones culturales contemporáneas. Si bien se hizo énfasis en las resonancias socioculturales de la narrativa gráfica (historieta mexicana y *manga* japonés) y el *anime*, toda vez que fue el punto de partida de este diálogo, también se exploraron otras formas expresivas que se han asentado en el ámbito de las artes visuales, la música y las distintas formas de subjetivación como son las prácticas de *fans*. Asimismo, cabe constar que la planeación de este evento estuvo atravesada por los sismos en México del 7 y el 19 de septiembre de 2017; por lo que como gesto de empatía y apertura a la compartición de experiencias, parte de las actividades de este evento tuvieron como temática de reflexión el papel de la cultura popular en el registro y memoria de experiencias de sismos y desastres naturales.

México y Japón a través de la cultura popular contemporánea fue un evento que comprendió diversas actividades tanto de carácter académico como de divulgación cultural. Las actividades académicas contemplaron un simposio y un ciclo de conferencias. El primero, llevado a cabo del primero al cuatro de febrero de 2018 en la Escuela Nacional de Antropología e Historia (sesión uno) y la Biblioteca Vasconcelos (sesión dos a seis), reunió a 53 ponentes mexicanos y japoneses que, entre conferencias y mesas de discusión se enfocaron principalmente en las culturas del *manga* y el *anime*, y las prácticas en México relacionadas con lo que en Japón se denomina como *subcultura*. Término que, dicho sea de paso, en Japón ha dejado de tener un sentido peyorativo y se asemeja a lo que en México se denominaría *subterráneo* o *alternativo*. Es decir, engloba a lo que queda fuera, o *prefiere estar fuera*, de los medios y canales comerciales convencionales.

El ciclo de conferencias titulado *Desastres naturales en la cultura popular japonesa: una mirada histórica* tuvo la participación de cinco especialistas japoneses en el estudio de la cultura popular y fue realizada el tres de febrero del 2018 en El Colegio de México. Estas actividades fueron organizadas por el CEJSM y el Nichibunken, con la coorganización de la Biblioteca Vasconcelos, el Posgrado en Antropología Social de la Escuela Nacional de Antropología e Historia y el Centro de Estudios de Asia y África de El Colegio de México, y con el apoyo de la Fundación Japón en México, el Fondo para la Amistad México-Japón 2017 y AnimeLATAM.

Por su parte, las actividades de divulgación cultural comprendieron una exposición temporal titulada *Manga Monos: Un diálogo de culturas* (27 de enero al 4 de marzo, 2018, Biblioteca Vasconcelos), organizada por el Nichibunken, la Biblioteca Vasconcelos y la Fundación Japón en México; y los talleres de dibujo para niños *El día del temblor en un pergamino animado* (Manga Labo 4), impartidos por el guionista Eiji Ōtsuka y el *mangaka* (dibujante de manga) Yuma Ishimoto. Estos talleres tuvieron como objetivo la realización de un pergamino animado en la que los niños narraron sus experiencias en el terremoto del 19 septiembre de 2017. La organización de estas actividades estuvieron a cargo del Nichibunken y la Biblioteca Vasconcelos, contando con el apoyo de Anime LATAM y la Fundación Japón en México.

Los trabajos que esta pequeña serie reúne se presentan con el afán de divulgar la investigación producida y documentar las actividades en torno al análisis y estudio de la cultura popu-

lar contemporánea del *manga* y el *anime*; que, en este caso, han creado un territorio común entre México y Japón. Los volúmenes se agrupan bajo los títulos que corresponden a cada una de las actividades: el simposio (*México y Japón a través de la cultura popular*), la exposición temporal (*Manga Monos: Un diálogo de culturas*), y las conferencias (*Desastres naturales en la cultura popular japonesa: una mirada histórica*), el cual integrará también las memorias de los talleres para niños.

Así, en este primer volumen se presentan cuatro artículos que fueron parte del programa del simposio *México y Japón a través de la cultura popular contemporánea* (primero al cuatro de febrero, 2018) arriba mencionado. Este simposio se organizó con la finalidad de estimular la investigación y la discusión pública de la cultura de la historieta en México y el *manga* en Japón, así como propiciar un diálogo entre ambos países a través de la cultura popular.

El presente número contiene en su primera sección dos artículos que analizan el tipo de expresión de la historieta y el *manga*. “De la Historia a la historieta, el caso de *Adelita y las guerrillas* de José G. Cruz” de Irving Emilio Calderón García nos aproxima a este estudio de caso de historieta mexicana mediante un análisis, en primera instancia de las características del cómic y la narrativa gráfica como expresiones culturales; y en segunda instancia, de las particularidades que adquirió la historieta mexicana como modulación de estas expresiones a mediados del siglo XX. En este contexto sociohistórico, Calderón García introduce y analiza la figura de Adelita, la cual deja de ser la imagen de la mujer tradicional construida por un nacionalismo nostálgico y paternalista para transformarse en manos del talentoso José G. Cruz en un símbolo ecléctico de la cosmopolita mujer moderna.

Por su parte, Alan Alexis Cruz Castro, en “Midori y Kierkegaard o pensar los personajes desde sus bordes” hace una lectura de Midori, personaje del *manga*: *Shōjo tsubaki* (Midori, La niña de las camelias) de Suehiro Maruo (1984), partiendo de la filosofía existencialista del pensador danés Søren Kierkegaard (1813-1855). En esta interpretación, Cruz Castro recupera la figura del héroe trágico y de otros personajes literarios desde la visión de Kierkegaard, para establecer una relación entre los afectos de Midori, en especial su angustia, con su condición existencial y el mundo en el que está inmersa.

En la segunda sección, se presentan dos estudios que abordan las prácticas de subjetivación en México de los imaginarios y productos japoneses. “La identidad *friki*-yucateca y sus prácticas culturales” de Nadiyahda Palestina Camacho Quiroz discute a partir de la hermenéutica y la etnografía los procesos de emergencia y conformación de la identidad *friki* en Yucatán. En este trabajo se da cuenta de los procesos particulares que dieron pie a la conformación de un *fandom* local, en cuyo marco los sujetos que se adscriben dentro de esta categoría identitaria dan sentido a sus prácticas de interlocución, y se posicionan mediante éstas con respecto a sus pares en distintos contextos situacionales.

“*Nihon Rokku*: El ignorado éxito comercial de Japón en México” de Gabriela Alcalá Cuevas, hace un recorrido sobre la conformación de la escena musical contemporánea japonesa, su consolidación dentro del campo cultural de dicho país y los procesos de delineamiento de mercados culturales en torno a la *JMusic* tanto en Japón como en México. Alcalá Cuevas resalta la sinergia de escenas culturales distintas, como la del *anime/manga* con la música dentro de una misma estrategia de capitalización diplomática (*Cool Japan*), y el asentamiento de ésta en el campo cultural mexicano; no sólo en la apropiación de expresiones culturales, sino en el aprovechamiento y reelaboración local de estrategias de mercado.

Agradecemos a los autores su paciencia y apoyo para permitirnos presentar su trabajo en este número.

De la Historia a la historieta, el caso de *Adelita y las guerrillas* de José G. Cruz

Historieta, manga y cultura popular: México y Japón a través de la cultura popular contemporánea

© The Author(s) 2021
ISBN(電子):978-4-910171-06-7
<https://nichibun.repo.nii.ac.jp>

国際日本文化研究センター
プロジェクト推進室
International Research Center for
Japanese Studies,
Promotion Office

Irving Emilio Calderón García

Facultad de Estudios Superiores Acatlán, Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen

A mediados del siglo XX, el cómic gozó de una enorme popularidad en México, consolidándose como uno de los medios de comunicación más relevantes en el país. Estudiar la historieta permite comprender la realidad de la sociedad en la que se produjo y se consumió, y penetrar en los códigos culturales de su época. Este artículo analiza la historieta *Adelita y las guerrillas* de José G. Cruz, con el propósito de explicar tanto las características generales de la historieta mexicana, como las particulares de *Adelita*, principalmente el tratamiento que dio a la Revolución Mexicana (1910), al representar de forma romántica este proceso histórico.

Palabras claves

Adelita y las guerrillas, José G. Cruz, Revolución Mexicana, Historia, historieta.

Introducción (no pedida) sobre el Nove-no Arte

¡Miren! ¡En el cielo! ¡Es un pájaro! ¡Es un avión! ¡Es...el cómic! No cabe duda que el cómic es parte fundamental de la cultura pop. Editoriales como Marvel o DC Comics ha consolidado grandes imperios económicos explotando personajes cuyo origen está en la lejana Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Los nombres de *Superman*, *Capitán América*, *Batman* o *Wonder Woman*, son reconocidos a nivel mundial. Esto no quiere decir que sólo se produzcan cómics en Estados Unidos, lo que sí se puede afirmar es que el cómic de manufactura estadounidense ha gozado de una predominancia a nivel mundial, prácticamente desde el inicio de la historia de este medio. Este fenómeno es similar a lo que ha ocurrido con el cine. El cinematógrafo fue inventado en Europa, pero sería en los Estados Unidos donde se desarrolló una industria con verdaderos alcances mundiales.

Surgen entonces las interrogantes: ¿Qué es un cómic? ¿Cuándo y dónde nació? ¿Son sólo para infantes? Hay que reconocer que definir el cómic no es tarea sencilla. Este asunto, en apariencia minúsculo, ha sido motivo de debate entre los estudiosos de la materia. El teórico belga, Thierry Groensteen, llegó a calificarla como “la definición imposible” (Groensteen, 2007, p. 12).

Para este trabajo utilizaré el concepto que el investigador español, Román Gubern propuso del cómic: “estructura narrativa formada por las secuencias progresivas de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (Gubern, 1972, p. 107). Habría que añadir que el cómic es conocido por distintos nombres, dependiendo de la región en la que nos encontremos: *manga* (Japón), *bande dessinée* (Francia-Bélgica), *tebeo* (España), *quadrinhos* (Brasil), o *muñequitos* (Cuba), por mencionar sólo algunos ejemplos. En Hispanoamérica, el término más popularizado es historieta (Guiral, 1998, p. 30). Por esta razón, usaré como sinónimos tanto el vocablo inglés *comic* (en su forma castellana, cómic), así como historieta para referirme a este medio.

Acerca del origen de la historieta, el caricaturista mexicano Eduardo del Río, RIUS, ha señalado irónicamente que: “Algunos exagerados quieren ver el origen de la historieta en el origen mismo de la humanidad. ¡Las primeras tiras cómicas -dicen- fueron pintadas en las paredes de las cavernas!” (Del Río, 1974, p. 14). En su obra *Breve historia del cómic*, Gerardo Vilches insiste en que: “el cómic es un medio relativamente nuevo, porque nace vinculado a la posibilidad de reproducirlo (...) el cómic es un objeto industrial” (Vilches, 2014, p. 11).

Por tanto se debe considerar al cómic como un producto cultural propio de la modernidad industrial occidental, ya que

“uno de los caracteres específicos de los comics reside en su naturaleza de medio de expresión de difusión masiva que nace y se vehicula gracias al periodismo, durante la era de plenitud del capitalismo industrial” (Gubern, 1972, p. 15). Lo que hoy denominamos cómic es un medio que surgió gracias a los avances tecnológicos que posibilitaron la reproducción masiva de los textos. Su origen se encuentra intrínsecamente ligado al invento de Johannes Gutenberg: la imprenta.

Hay todo un debate en torno a la paternidad del cómic. Para algunos estudiosos le corresponde al suizo Rudolphe Töpffer, mientras que para otros el mérito es del americano Richard F. Outcault, con su *The Yellow Kid*. Personalmente concuerdo con Javier Coma, importante teórico de la historieta, quién se inclina por Outcault, debido, no sólo a la trascendencia de su obra, sino principalmente a la favorable recepción que este nuevo medio tuvo en Estados Unidos, en contraste con el convencionalismo de la cultura europea y su rechazo a la cultura de masas (Coma, 1981, p. 4).

Respecto al hecho de ligar el cómic a los menores de edad, el mismo Coma denunció este problema, al exponer que los críticos de la historieta han pretendido darle: “la imagen de un subproducto de consumo infantil, sin validez cultural, artística o ideológica” (Coma, 1979, p. 7). Resulta bastante obvio que el cómic sea popular entre niños y jóvenes, incluso las editoriales originalmente pensaron que sus productos estaban dirigidos únicamente al público infantil. Sin embargo, constituye un error minimizar la influencia de la historieta y negar que, como cualquier producto cultural, pueden dar testimonio de hechos y procesos humanos.

La reivindicación del cómic, es relativamente reciente, comenzó a mediados de la década de 1960 en Europa. Me interesa destacar dos hitos para el análisis serio de la historieta. La obra *Apocalípticos e Integrados* (1965), del semiólogo italiano Umberto Eco, que analiza personajes procedentes del mundo del cómic (*Superman*, *Charlie Brown*), a partir de las herramientas de la comunicación. Este texto constituye un clásico sobre la materia. Y el trabajo de Maurice de Bevere, *Morris*, dibujante de historietas, responsable de bautizar al cómic como el Noveno Arte en su serie de artículos “*Neuvième Art, musée de la bande dessinée*”, en el periódico belga, *Le Journal de Spirou* (1964-1967).

De la dificultad de estudiar la historieta mexicana

El cómic mexicano está casi extinto. Prácticamente en cualquier rincón del mundo, la gente conoce a *Superman*. Quizás menos gente pueda ubicar a los simpáticos galos *Astérix* y *Obélix*, creaciones de los franceses René Goscinny y Alberto Uderzo. Pero es casi imposible que –salvo unas cuantas decenas de personas– sepan quién es *El flechador del cielo* o *Dick Morgan*, protagonistas de las historietas más populares en México durante la primera mitad del siglo XX, y que junto con muchísimas otras han caído en el olvido, permaneciendo negadas a los mexicanos, y al resto del mundo.

Algunos de los clásicos de la historieta mexicana como *Kalimán*, *Memín Pinguín*, *Fantomas*, o *La Familia Burrón*, han logrado permanecer en la memoria de los mexicanos que leyeron aquellas historietas, incorporándose vagamente al marco referencial

de las nuevas generaciones que escucharon de padres y abuelos acerca de aquel panteón de héroes nacionales. No obstante, la inmensa mayoría de esos personajes fueron relegados. ¿Qué le pasó al cómic mexicano? El investigador Juan Manuel Aurrecochea lo ha expresado bien: “Los ejemplares de las revistas de monitos, tan omnipresentes como ninguneados en su momento, han sido devorados por el tiempo y el olvido: se han convertido literalmente en polvo.” (Aurrecochea, 2007, p. 197).

El principal problema para estudiar la producción mexicana de cómic radica en que no se cuenta con el material suficiente. Lo poco que se conserva de esos clásicos nacionales, está en archivos particulares y una parte –considerable, pero incompleta– bajo resguardo de la Hemeroteca Nacional de México. Tal es el caso *Adelita y las guerrillas*, que pese al hecho de estar fragmentada su numeración, es posible reconstruir un periodo relevante de su publicación con el acervo del que se dispone.

El cómic a la mexicana

Para Armando Bartra, uno de los mayores estudiosos de la historieta en México, el cómic nacional tiene sus antecedentes “en las publicaciones periódicas ilustradas, proliferantes en la segunda mitad del siglo XIX gracias a la litografía, y su historia abarca algo más de ciento cincuenta años” (Bartra, 2001, p. 67-8).

Sobre su extensa historia, Bartra propone dividirla fundamentalmente en dos periodos. El primero comienza en el siglo XIX y se interrumpe al estallar la Revolución Mexicana (1910), “corresponde a la historieta decimonónica apegada a la tradición europea”. Mientras que el segundo “comprende el desarrollo del cómic moderno de influencia estadounidense”, este inició hacia 1919, al publicarse el “primer suplemento dominical con historietas locales” y se extiende hasta finales del siglo pasado. (Bartra, 2001, p. 69). Es el último periodo el que me interesa abordar en este ensayo.

Durante la primera mitad del siglo XX, la historieta en México se consolidó como un importante medio de comunicación, construyendo una industria sumamente redituable. Las revistas de historietas como *Paquín*, *Chamaco* o *Pepín*, aparecieron en los primeros años de la década de los años 30, y vienen a ser el equivalente del *comic-book* estadounidense. Cada número consistía en una antología de diferentes historietas, tanto extranjeras –predominantemente norteamericanas– como nacionales.

Su bajo costo (entre cinco y diez centavos), las convirtió en un entretenimiento accesible y sumamente popular. El fenómeno de los *pepines* –llamados así debido a que fue la revista *Pepín*, la más famosa y longeva– tuvo su apogeo de finales de los años treinta hasta entrados los cincuenta. [Imagen 1]

Inicialmente las revistas tuvieron una periodicidad semanal, pero la demanda era tal que su publicación se volvió diaria, incluso *Pepín* tenía edición doble los domingos (Soto, 2018, p. 9). Este hecho posibilitó un fenómeno único en el mundo dentro de la historia del cómic: circulación toda la semana. Como afirma Ricardo Viguera-Fernández: “tal era la necesidad que los mexicanos tenían de historietas, y tan sorprendente fue esta adicción a la hora de conformar verdaderos imperios editoriales.” (Viguera-Fernández, 2011, p. 134).

En gran medida el éxito de los *pepines* se debió al hecho de



Imagen 1. Portada de Pepín #214 c. 1939. Hemeroteca Nacional de México.

concentrar en su catálogo historietas nacionales. Por poner un ejemplo, un número de *Pepín* en 1939, contenía series estadounidenses como *Superman* o *Popeye*, pero la mayoría eran de manufactura mexicana, como *Chucho el roto*, *El Charro Misterioso* o *Corazón del Norte*. Esta información se puede verificar en el Catálogo *Pepines* de la Hemeroteca Nacional de México, elaborado por Juan Manuel Aurrecochea¹.

La consolidación de la historieta nacional se debe comprender de manera análoga al triunfo de las comedias rancheras que, siguiendo la pauta marcada por la cinta *Allá en el Rancho Grande* (1936), de Fernando de Fuentes, constituyeron la época dorada de la cinematografía nacional. Figuras como la de Jorge Negrete trascendieron la pantalla grande y consolidaron la figura del charro cantor como el prototipo del mexicano, así “el charro se convirtió en héroe nacional” (Calderón, 2018, p. 9). No es una casualidad que la edad dorada del cómic mexicano sea paralela del llamado *Cine de Oro*. Las relaciones entre la historieta y el cine en México ameritarían una investigación independiente, ya que los vasos comunicantes entre ambos medios son indis-

cutibles (Aurrecochea y Bartra, 1993, p. 25).

Lo mismo que en el séptimo arte, en el noveno, el género de charros se volvió el más popular en México, debido a las múltiples influencias que recibió “del western norteamericano, de nuestros folletines decimonónicos de protagonismo rural y del anecdotario de una revolución aun entrañable” (Bartra, 2001, p. 85). En la lista figuran cómics que se volvieron instantáneamente clásicos como *Charros del Bajío*, *El charro Negro* o *Adelita y las guerrillas*, creación de José G. Cruz, leyenda del cómic nacional.

José G. Cruz: el Stan Lee mexicano

Todo el mundo conoce a Stan Lee (1922-2018), el legendario guionista de Marvel Comics. Fue en gran medida el responsable del éxito de los cómics de superhéroes. Stan Lee fue como un *rockstar* y su legado es inmenso. Sin embargo, antes de que él fuera un ícono popular, México ya contaba con un extraordinario creador de universos: José G. Cruz. [Imagen 2]



Imagen 2. José G. Cruz c. 1940. Archivo familiares de José G. Cruz.

Cruz es de esas leyendas que el paso del tiempo ha ido desvaneciendo injustamente. No sólo fue escritor, dibujante y editor de historietas, sino también fue un artista multifacético. Su espíritu hiperactivo lo llevó a incursionar en la actuación, la radio,

la publicidad; escribió guiones cinematográficos, e incluso llegó a grabar un disco de canciones de tango, pues el canto siempre fue su afición. Es necesario conocer un poco de su vida para penetrar en su obra.

José Guadalupe Cruz Díaz nació el miércoles 31 de enero de 1917, en Teocaltiche, Jalisco. Es el primer hijo del matrimonio Cruz-Díaz, y hermano mayor de cuatro mujeres. Su padre, Plutarco Cruz, había emigrado a los Estados Unidos, por lo que José creció rodeado de mujeres. Quizá por esta razón la presencia femenina fue una constante en su obra. La Guerra Cristera² sacudió la vida de la familia Cruz, ya que su madre, María Díaz Medina de Cruz, fue acusada por defender a unos sacerdotes rebeldes, emitiéndose una orden de ejecución en su contra, por lo que debieron abandonar el país. Llegaron a Ciudad Juárez con el fin de cruzar la frontera hacia Estados Unidos. Finalmente se establecieron en Los Ángeles, California (Vigueras-Fernández, 2016).

Desde niño José Cruz mostró notables habilidades artísticas, que durante su estancia en la Unión Americana le permitieron sobresalir pese a su condición de migrante. Gracias a su capacidad para dibujar se convirtió en la sensación entre sus compañeros de escuela y profesores. Llegando incluso a ganar un concurso de arte (Soto, 2017, p. 6). Ese reconocimiento lo marcaría para siempre. Había probado la fama y la convirtió en su motivación para volverse alguien importante y sacar adelante a su familia.

Al comenzar los años treinta, la situación política y social en México había cambiado. Se iniciaba un nuevo periodo de la vida nacional bajo el gobierno del general Lázaro Cárdenas. Fue por esos años cuando José G. Cruz, junto con su familia, volvió al país, pero no a su natal Teocaltiche, sino al estado de Aguascalientes. La inquietud de Cruz por superarse lo llevó a tomar la decisión de dejar la vida provinciana para trasladarse a la capital. El día 7 de enero de 1934 llegó a la Ciudad de México “con \$45.00 y muchas ambiciones” (Soto, 2017, p. 7). A los pocos días ya se encontraba trabajando en el Mercado de La Lagunilla, pintando letreros con los precios de las mercancías.

El sueño del joven José G. Cruz era dedicarse a la música, “él quería cantar, fue a México a abrirse paso como cantante”, relata su hija, Griselda Cruz (Vigueras-Fernández, 2016). La necesidad lo obliga a trabajar dónde hubiera posibilidad. Su destreza artística le ayuda a conseguir oportunidades. Pasado un tiempo Cruz fue adquiriendo experiencia en el mundo de la publicidad, pintando dibujos para catálogos y portadas de libros. Para 1936 se encuentra trabajando en la empresa La Fosforera S.A., realizando las imágenes de las cajitas de cerillos. De forma accidental conoció Francisco Sayrols, dueño de Editorial Sayrols, quien le dio la oportunidad de debutar en el mundo de la historieta en su revista *Paquín*. Su primera obra fue *Doctor Benton*, “algo que resulta mucho mejor no recordar”, según la opinión de Rubén Soto Díaz (Soto, 2017, p. 7-8).

A pesar de que estos primeros trabajos pudieran ser muy primitivos, es todo un logro que, con escasos diecinueve años, José G. Cruz estaba incursionando en la industria naciente del cómic. De Editorial Sayrols se cambia a la Editorial Juventud, propiedad del coronel José García Valseca. En su nueva compañía publicó varias historietas para las diferentes revistas de monitos de esta editorial. Para *Paquita: El beso que da muerte y El misterio del Rubí*. Para *Pepín*, la revista estrella del coronel García Valseca: *El Monje Negro*, *Brenty y Nancy* y *la Banda Escarlata*. Para *Paquito: Los hermanos Landers* y los primeros episodios de *Adelita y las guerrillas*. (Aurrecochea y Bartra, 1994, p. 194). Curiosamente

firmaba la mayoría de sus trabajos con el seudónimo *Rolf Stein*, muy probablemente para dar la impresión de ser un guionista extranjero, o simplemente para crear un misterio alrededor del autor de esas historias.

La industria del cómic le permitió a Cruz alcanzar la fama que tanto ansiaba. Fueron sus historietas las responsables de que millones de mexicanos conocieran su nombre. Después de sus primeros éxitos en *Pepín*, toda obra suya llevó la famosa firma: JOSÉ G. CRUZ. Para 1940 no había alguien que no hubiera leído alguna historia de Cruz. Hacia 1952, Cruz fue el primer dibujante en independizarse de los *pepines* para fundar su propia editorial, que no podría llevar otro nombre: *Ediciones José G. Cruz* (Vigueras-Fernández, 2011, p. 136).

Además fue un pionero en el uso del fotomontaje. Eduardo Soto sostiene que fue él quien inventó esta técnica, y no parece increíble, ya que Cruz buscó constantemente innovar el medio y acelerar el proceso de producción (Soto, 2017, p. 18). Algo que caracterizó sus trabajos posteriores fue la inclusión de elementos provenientes de los bajos fondos: cantinas, burdeles, callejones. Cruz fue un gran conocedor de ese mundo, tanto que llegó a ser conocido como *El Rey del arrabal*.

Antes de hablar propiamente de *Adelita*, es necesario mencionar algo sobre el estilo de Cruz y sus principales influencias artísticas. Para Rubén Soto Díaz hay dos grandes maestros de la historieta que influyeron a Cruz. El estadounidense Milton Caniff (*Terry y los piratas*, *Steve Canyon*) y el mexicano Alfonso Tirado (*El flechador del cielo*).

Existe gran similitud entre sus personajes y los de Caniff, por ejemplo, *La Tigresa del Bajío*, archienemiga de *Adelita*, guarda cierto parecido con *Dragon Lady*, la villana asiática del universo de Caniff. De Tirado retoma Cruz la técnica del medio tono, que implementaría exitosamente en estos nuevos trabajos (Soto, 2017, p. 8-9). Más allá de estas influencias, la extraordinaria capacidad inventiva de Cruz marcará toda su obra, volviendo su estilo inconfundible. “Cruz es un fabulador, un acróbata del guion que no le teme a las más riesgosas piruetas argumentales” (Aurrecochea y Bartra, 1994, p. 195).

Adelita y las guerrillas o la Revolución Mexicana en viñetas

Si bien el proyecto de *Adelita y las guerrillas* nació en las páginas de *Paquito* en 1936 (Aurrecochea y Bartra, 1994, p. 194), sería tres años después en la revista *Pepín*, donde despegaría para posicionarse como una de las más populares historietas de la época. Cruz tenía la intención de hacer de *Adelita* la serie estrella de *Pepín*. Y definitivamente lo logró.

La trayectoria editorial de *Adelita y las guerrillas* es compleja. Se pueden distinguir distintas etapas de la serie. La primera versión de *Adelita* debutó en *Paquito*, de Editorial Juventud. Debido a causas desconocidas Cruz pasó su serie a *Chamaco Chico* (revista de la compañía Publicaciones Herrerías), hacia 1939. “Esto es lo que se deduce de la propaganda fechada en 1939” (Vigueras-Fernández, 2011, p. 138). Finalmente *Adelita* regresó a Editorial Juventud, esta vez a las páginas de *Pepín*, donde se publicó a diario hasta 1942, según los datos del Catálogo *Pepines* de la Hemeroteca Nacional³.

Por otra parte Cruz fue cambiando la historia original,

adaptándola a nuevas circunstancias. La primera versión de *Adelita* contó la historia de la joven Adela Negrete, quien se vio envuelta en una serie de aventuras, luego de que su hermano, el capitán Negrete, fuera asesinado por la temible villana *La Tigresa del Bajío*, líder despiadada de una banda de forajidos. [Imagen 3]

A partir de mi investigación en la Hemeroteca Nacional, puedo afirmar que *Adelita* comienza a aparecer en *Pepín* a partir del número 255 (miércoles 20 de septiembre de 1939). La historia continúa la trama original que presentó en *Paquito*, sin embargo, Cruz ya anuncia su futura transformación. [Imagen 4]



Imagen 3



Imagen 4



Imagen 5

Imagen 3. Publicidad de *Adelita y las guerrillas* en *Paquito*. c. 1939. Recreación del original por Eduardo Soto. (Soto, 2017, p. 12).

Imagen 4. *Adelita y las guerrillas*, episodio 35, *Pepín* #255, 20 de septiembre 1939. Hemeroteca Nacional de México.

Imagen 5. *Adelita y las guerrillas*, episodio 1, *Pepín* #260, 27 de septiembre 1939. Hemeroteca Nacional de México.

Años antes de que Stan Lee estableciera los cimientos del universo de *Marvel Comics*, José G. Cruz reunió en *Adelita y las guerrillas* a la mayoría de sus creaciones: la intrépida y moderna detective, Nancy, quien se convertiría en la compañera inseparable de *Adelita*, *Juan Sin Miedo*, valiente charro y nuevo interés amoroso de *Adelita*; el aventurero internacional, *Brenty*, además del perverso e inmortal *Monje Negro*, villano que termina enamorado de la protagonista. Cruz construyó todo un universo de personajes conectados entre sí, y con una trama prácticamente infinita.

José G. Cruz supo explotar el furor nacionalista del Cardenismo⁴ para publicar una historieta ambientada en la Revolución Mexicana. Sin embargo, más allá de pretender credibilidad histórica, Cruz apostó por utilizar la gesta revolucionaria como fondo para narrar las aventuras de *Adelita* y compañía, quizá presintiendo la facilidad del público para conectar con la temática de la Revolución, que en la época era omnipresente.

Como bien apuntó Ricardo Viguera-Fernández, *Adelita y las guerrillas* es “una especie de *parque temático* de la Revolución Mexicana” (Viguera-Fernández, 2011, p. 139). Las aventuras de *Adelita* comienzan en el corazón de Jalisco –la misma zona de donde es originario Cruz– y en ellas podemos encontrar múltiples referencias mezcladas libremente. En *Adelita* desfilan desde caudillos revolucionarios, como *Pancho Villa*, encarnado en el

simpático rebelde *Pancho Pistolas* [Imagen 6], hasta *Luke Morton*, un gánster de la época de la prohibición del alcohol en Estados Unidos (Aurrecochea y Bartra, 1994, p. 205).

La increíble habilidad narrativa de José G. Cruz y su aparentemente ilimitada capacidad de recursos, quedan plasmadas en un espectacular episodio en el cual, ante la inminente muerte de Nancy, la compañera de *Adelita*, en el último momento llega *Superman* –cuyas historias también eran publicadas en la revista *Pepín*– para salvar el día y detenerse a conversar momentáneamente con *Adelita*. [Imagen 7]

En las siguientes viñetas, *Adelita*, le explica a *Superman* lo que piensa de Cruz, su creador: “Ud. Sospecha que al autor de esta historieta le patina el coco, ¿no? Yo ya no lo sospecho... ¡ESTOY PLENAMENTE CONVENCIDA DE ELLO! ¡LOCO DE REMATE!” (Cruz, 1940). Cruz también fue un pionero en el uso de la *ruptura de la cuarta pared*, como se conoce al recurso de hacer al personaje ficticio consciente de su situación irreal, e incluso ponerlo a interactuar con el lector. Nuevamente, me permito señalar que, aquello que personajes actuales como *Deadpool*, de *Marvel Comics*, han vuelto una práctica popular y aparentemente novedosa, José G. Cruz lo había implementado con décadas de anterioridad. Otro recurso muy característico de Cruz era incluirse como un personaje más dentro de la historia. [Imagen 8]



Imagen 9



Imagen 10

Imagen 9. “Si Adelita se fuera con otro...” *Adelita y las guerrillas*, ep. 14, Pepín #267, 6 de octubre 1939. Hemeroteca Nacional de México.

Imagen 10. Josefina y José G. Cruz. Archivos familiares de José G. Cruz. (Soto, 2017, p. 35).

¿Femme fatale o superhembras? La mujer en Adelita y las guerrillas

Femme fatale o mujer fatal es una figura arquetípica procedente del cine *noir* de la década de los años cuarenta. Según la comunicóloga Núria Bou (2006), la *femme fatale* es una “figuración moderna de la imaginación seductora y nefasta de Pandora.” (*Ibid*, p. 20). La principal característica de estas mujeres es su empoderamiento, ligado al uso de su sensualidad como arma. Se le suele describir con un apetito sexual insaciable. La mujer fatal representa una subversión de los roles tradicionales, en el cual la mujer es pudorosa y sexualmente pasiva.

Herederas de Circe –la mítica hechicera que intentó evitar que el héroe Odiseo llegara a casa con su esposa– las mujeres fatales han sido explotadas por los grandes medios de comunicación, que a mediados del siglo XX comienzan a despuntar, apareciendo en *thrillers* de espionaje como *El halcón maltés* (1941), y en cómics como *Terry y los piratas* (1934) del citado Milton Caniff, o *The Spirit* (1940) de Will Eisner. La mujer fatal se convirtió así en un ícono de la cultura pop.

En *Adelita* el personaje que encarna a la perfección el papel de *femme fatale* es la temible villana y enemiga jurada de Adelita, *La Tigresa del Bajío*. Este personaje no sólo es responsable de la muerte del padre de Adelita, sino que además está obsesionada con *Juan Sin Miedo*, el eterno enamorado de la heroína, y en múltiples episodios intenta seducirlo. Pero no sólo *La Tigresa* posee características de una mujer fatal, las propias protagonistas Adelita y Nancy son en muchos sentidos similares a la villana. Todas son mujeres independientes que poseen valores tradicionalmente masculinos como la voluntad de liderazgo y la voz de mando, incluso llegan a hacer uso de la violencia física, velada para las mujeres sumisas.

Las de Cruz son mujeres *machas*. Mujeres que llegan a los golpes, pero de una manera casi erótica. “¿Simples machos acinturados, o la nueva mujer que anunciaban las sufragistas? Ni lo uno ni lo otro. Los desplantes viriles no les impiden exhibir sus variados encantos femeninos.” (Aurrecoechea y Bartra, 1994, p. 228).

Las bondades de la chica moderna

¿Qué es entonces *Adelita*? La heroína es una combinación caprichosa de diferentes personajes: soldadera, mujer fatal o mujer *macha*. Quizá el mejor calificativo para la heroína mexicana sea el de *chica moderna*. La investigadora Anne Rubenstein (2004) explica este concepto así: “Las chicas modernas, por otro lado no obedecían a nadie (...) Eran consumidoras actualizadas que trataban de verse deseables (...) Eran impacientes y podían decir las cosas con claridad” (*Ibid*, p. 92). En síntesis, eran lo opuesto de una mujer tradicional.

La historia de Adela Negrete comienza durante la Revolución, cuando después de perder a su padre y conocer al joven soldado *Juan Sin Miedo*, sufre una transformación, se vuelve otra, más fuerte y más valiente: *Adelita*. La metamorfosis de la heroína, de una señorita de buena familia a una bronca aventurera es en gran medida consecuencia de la amistad que traba con la detective internacional Nancy. Su compañera de aventuras es el opuesto complementario de Adelita. Nancy es originaria de la capital, mientras que Adelita es de provincia, la primera es mujer de mundo, la segunda apenas va a conocerlo. Estéticamente también son diferentes, una rubia y la otra morena. Adelita termina siguiendo los pasos de su amiga y se vuelve una investigadora aficionada. Pero es la personalidad de Nancy lo que más va a influir en Adelita. Ella es una mujer de ideas modernas. La misma Adelita lo subraya en una conversación con ella: “tú eres una muchacha de carácter e ideas ultramodernos.” (*Ibid*, p. 95).

Frecuentemente la acción de la serie se detenía para dar paso a discusiones entre las protagonistas sobre cuestiones de género. Nancy defendía que en esos tiempos las mujeres podían ser más independientes, ganar su propio dinero y además gastarlo como les diera su gana. Nancy en verdad disfrutaba su condición de *chica moderna* y buscaba contagiar a su amiga de estas ideas modernas. Nancy es una mujer independiente y moderna que tiene mejores cosas que hacer que conocer a la familia de su novio, como por ejemplo, ir a la lucha libre, aunque tenga que pagar ella los boletos (*Ibid*).

En un episodio en el cual resultan capturadas tanto Adelita como *La Tigresa* por los soldados federales del dictador Victoriano Huerta, la heroína es obligada a “cocinar para toda la tropa”,

mientras a su archienemiga le toca “trapear todo el piso del cuartel”, soportando las burlas de sus captores (Aurrecoechea y Bartra, 1994, p. 214). Cruz muestra que el peor castigo para una chica moderna es ser reducida a la condición más tradicional del género femenino: servir al hombre como una mujer abnegada.

Algunas conclusiones para seguir leyendo cómics

José G. Cruz construyó en *Adelita y las guerrillas* un vasto universo de personajes recurrentes en el cual los protagonistas vienen y van, permitiendo que la historia se prolongue por mucho tiempo. Muy parecido al estilo de las novelas de folletín decimonónicas, como *Los Bandidos de Río Frío* del escritor mexicano Manuel Payno. Así también la historieta de Cruz se extendió por varios años. Tal vez aquellos primeros recuerdos sobre la Guerra Cristera, sobre hombres armados combatiendo por ideales, y la tenacidad de su madre para salvar a su familia hayan sido la fuente principal de inspiración para contar historias, para construir heroínas. Se propuso hacer de *Adelita y las guerrillas* una de las historietas más populares y definitivamente lo consiguió. Creó a la primera heroína de México, y eso vale la pena recordarlo.

José G. Cruz se convirtió en uno de los protagonistas de *carne y hueso* en la industria del cómic nacional. Fue el creador de grandes clásicos del cómic mexicano, la mayoría de corte arrabalero, como *Carta Brava*, *Percal*, *Tango*, o *Tenebral*, por mencionar sólo algunas. El cenit de su carrera, sin duda, fue la fundación de su empresa, Ediciones José G. Cruz. Fue en esa época cuando lanzó la serie que terminaría por consagrarlo como una auténtica leyenda de la historieta mexicana: *Santo, el enmascarado de plata*. Sin embargo, el origen de todo su éxito comenzó con *Adelita y las guerrillas*. Aquella historieta que contó las aventuras de una *chica moderna* que se fue de vacaciones a la Revolución Mexicana.

Pienso que es necesario analizar el material aún disponible, difundir toda la información, y de ser posible constituir una red de estudios de la historieta mexicana. Los personajes e historias de nuestros cómics han reflejado el paisaje social de México, y aportado valiosos elementos al imaginario nacional. La prueba está en que sus lectores conectaron con sus mensajes. Los hicieron suyos. Quiero terminar con una frase del director M. Night Shyamalan, que me ha motivado a dedicarme al estudio del *Noveno Arte*:

He estudiado las historietas a fondo. (...) Creo que los cómics son el último vínculo con la antigua forma de transmisión de la historia. Los egipcios dibujaban en las paredes, muchos países aún transmiten su conocimiento a través de formas pictóricas. Creo que los cómics pueden ser una forma de historia, que alguien donde fuera vivió o experimentó. Entonces esa experiencia, esa historia, fue absorbida por la maquinaria comercial que la transformó en popular y la caricaturizó para la venta. (Shyamalan y Mendel, 2000)

Notas

1. Disponible en <http://www.pepines.unam.mx/>.

2. La Guerra Cristera (1926-1929), fue un conflicto armado entre las fuerzas del gobierno mexicano y grupos radicales católicos, los llamados *cristeros*, durante el mandato del presidente Plutarco Elías Calles, quien buscó limitar la injerencia de la Iglesia Católica en los asuntos políticos del país. Esta lucha se concentró en la región del Bajío (Guanajuato, Jalisco, Aguascalientes, Querétaro, Nayarit, Colima y Michoacán).

3. Disponible en <http://www.pepines.unam.mx/indice/index/idPublicacion/1/idSerie/30>

4. El Cardenismo es el nombre con el que se conoce al periodo del presidente Lázaro Cárdenas (1934-1940). Se caracterizó por defender la ideología revolucionaria y un fuerte nacionalismo. Uno de los episodios más importantes de esta época fue la Expropiación Petrolera (18 de marzo de 1938), mediante la cual la industria petrolera se nacionalizó.

5. Soldadera es el nombre con el que se denomina genéricamente a las mujeres que combatieron durante la Revolución Mexicana (1910). Ellas lucharon en igualdad de condiciones que los hombres, pero además eran las encargadas de mantener cierta estabilidad en los regimientos, cuidando a los niños y los heridos, actuando como esposas, madres, cocineras, contrabandistas, mensajeras y espías.

Referencias

- Aurrecoechea, J. M. (2015). *Catalogo Pepines de la Hemeroteca Nacional*. En <http://www.pepines.unam.mx/>
- Aurrecoechea, J. M. (2007). “La historieta popular mexicana en la hora de su arqueología”. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*. Vol. 7. Núm. 28. pp. 185-197.
- Aurrecoechea, J. M. y Bartra, A. (1993). *Puros cuentos II. Historia de la historieta en México 1934-1950*. México: Grijalbo/CONACULTA.
- _____ (1994). *Puros cuentos III. Historia de la historieta en México 1934-1950*. México: Grijalbo/CONACULTA.
- Bartra, A. (2001). “Debut, beneficio y despedida de una narrativa tumultuaria (1). Piel de papel. Los pepines en la educación sentimental del mexicano”. *Revista Latinoamericana de Estudios Sobre la Historieta*. Vol. 1. Núm. 2. pp. 67-90.
- Bou, N. (2006). *Diosas y tumbas. Mitos femeninos en el cine de Hollywood*. Barcelona: Icaria.
- Calderón, I. E. (2018). “De los ranchos grandes a los barrios pobres. La construcción de la identidad nacional en el cine de oro mexicano (1936-1957)”. *Doppelgänger*. Núm. 3. pp. 8-10. México.
- Coma, J. (1979). *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los cómics*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili S. A.
- _____ (1981). *Y nos fuimos a hacer viñetas*. Madrid: Ediciones Penthelon S.A.
- Cruz, J. (1939). *Adelita y las Guerrillas*. *Pepín* Núm. 260.
- Cruz, J. (1940). *Adelita y las Guerrillas*. *Pepín* Núm. 409.
- Del Río, E. (1974). “Las historietas, el método más barato para embrutecerse (o cultivarse... según)” en *Números agotados de Los agachados*. Tomo II. México: Ed. Posada. (Serie Clásicos).
- Eco, U. (1965/2011). *Apocalípticos e integrados*. DEBOLSILLO.
- Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*, Jackson: University Press of Mississippi.

- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península.
- Guiral, A. (1998). *Terminología (en broma pero muy en serio) de los cómics*. España: Ediciones Funnies.
- Rubenstein, A. (2004). *Del pepín a los agachados, Cómics y censura en el México posrevolucionario*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Shyamalan, M. N., Mendel B., Mercer, S. (productores) y Shyamalan, M. N. (director). (2000). *El protegido*. [cinta cinematográfica]. EEUU: Touchstone Pictures.
- Soto, R. E. (2017). José G. Cruz. *Apuntes autobiográficos. Compilación y notas de Eduardo Soto*. México: MUCAHI-BASSOCO.
- _____ (2018). *La banda monera del Pepín. 1936-1958*. México: MUCAHI-BASSOCO.
- Taibo II, F. I. (2006). *Pancho Villa: una biografía narrativa*. México: Planeta.
- Vigueras-Fernández, R. (2011). "Adelita: una heroína de papel para una Revolución en viñetas". *Nóesis. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*. México: disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85920910007>
- _____ (2016) "José G. Cruz: Hacedor de Santos y Demonios. Conversación con Griselda Cruz" Tebeosfera: disponible en https://www.tebeosfera.com/documentos/jose_g._cruz_hacedor_de_santos_y_demonios._conversacion_con_griselda_cruz.html
- Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid: Ediciones Nowtilus.

Obras revisadas

- Paquito*, núm. 320 bis, marzo de 1939.
- Pepín*, núm. 255, 20 de septiembre de 1939.
- Pepín*, núm. 260, 27 de septiembre de 1939.
- Pepín*, núm. 261, 28 septiembre 1939.
- Pepín*, núm. 267, 6 de octubre 1939.
- Pepín*, núm. 409, 24 de marzo de 1940.

Midori y Kierkegaard o pensar los personajes desde sus bordes

Historieta, manga y cultura popular: México y Japón a través de la cultura popular contemporánea

© The Author(s) 2021
ISBN(電子):978-4-910171-06-7
<https://nichibun.repo.nii.ac.jp>

国際日本文化研究センター
プロジェクト推進室
International Research Center for
Japanese Studies,
Promotion Office

Alan Alexis Cruz Castro

Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen

Este trabajo pretende hacer una interpretación del personaje Midori, la niña del *manga*: *Midori, la niña de las camelias* de Shueiro Maruo y de su versión animada hecha por Hiroshi Harada, a partir de la filosofía de Søren Kierkegaard. En concreto, se seguirá su forma de abordar a la figura del héroe trágico y de otros personajes literarios para establecer una relación entre los afectos que sienten (bajo el término pasión) los personajes y su condición existencial. Se trata de establecer una visión de la situación existencial del personaje, en este caso Midori, y del mundo en el que está inmersa.

Introducción

Søren Kierkegaard (1813-1855) fue un pensador danés considerado como el padre del existencialismo. Influenció a pensadores y escritores como: Franz Kafka, Karl Jaspers, Martin Heidegger y Jean-Paul Sartre. La particularidad y novedad de su pensamiento radica en que él reflexiona sobre la existencia a partir de los afectos que tiene los individuos y no desde una conceptualización formal y abstracta. Kierkegaard se pregunta por el individuo y la relación con su existencia; relación donde lo que tiene peso no es un concepto abstracto de verdad o de humanidad, sino que la verdad siempre está determinada por las pasiones, los sufrimientos y aquellas cuestiones que la filosofía, en su búsqueda de una verdad absoluta, ha dejado de lado.

El pensamiento de Kierkegaard emerge en un contexto donde la principal tradición filosófica buscaba elaborar un sistema filosófico absoluto; es decir, que se centraban en la elaboración de sistemas filosóficos que abordan todo el conocimiento humano. Era el momento de obras de pensadores como: Friederich Hegel (1770-1831) y Joseph Schelling (1775-1854) y anterior a ellos Immanuel Kant (1724-1804), quienes se proponían elaborar conceptos que explicaran todas las cuestiones de la humanidad. Kierkegaard, crítico de esta forma de hacer filosofía, se opondrá a ella reflexionando en torno al sujeto en su singu-

laridad, recuperando aspectos más humanos, como las pasiones, y determinar desde ellas una visión total de la existencia. El propósito, a grandes rasgos, de Kierkegaard no es encontrar un concepto que explique las pasiones o al individuo mismo, sino notar la relación pasional que el individuo mantiene con el concepto que sea verdadero para él, de manera que pueda conducir su vida de acuerdo a ese concepto.

Para abordar la cuestión de la pasión y la singularidad del individuo, Kierkegaard, en sus obras conocidas como obras pseudónimas, recurre a personajes literarios para explicar cómo opera la pasión, entendiendo por ésta la expresión de las afecciones del personaje. Así, Kierkegaard pondrá mucha atención en sus afectos, su sufrimiento y sus emociones. En este sentido es como se abordará el personaje de Midori del *manga*: *Midori, la niña de las camelias* (1984), hecho por Suehiro Maruo.

Lo que se pretende en este texto es pensar a Midori desde las afecciones que ella siente y desde ahí reconocer la relación pasional que mantiene con su existencia, pero que desde la perspectiva kierkegaardiana, no es posible un acceso total a esta relación, pues se trata de una relación propia del individuo con la existencia (como se desarrollará más adelante). Así, la pasión funge como una señal para entender la existencia de ese individuo, o en este caso, de un personaje. Esta sería la lectura desde el borde: aproximarse a la relación que tiene un singular con

la existencia en la que está inmerso a partir de sus afecciones; es decir, partir desde un aspecto que permita delinear toda la figura del personaje. Como apunta Kierkegaard en su texto *Siluetas*:

Las llamo «siluetas», por una parte para recordar, desde la misma denominación, que las saco del lado en penumbra de la vida y, por otra, porque igual que las siluetas, no son visibles de un modo inmediato. Cuando tomo en las manos una silueta, esta no me produce ninguna impresión, realmente no puedo hacerme ninguna idea de ella, y solo cuando la coloco contra la pared y dejo de observar la imagen directa para contemplar lo que aparece en el muro, solo entonces puedo verla (2016, p. 18)

Así la silueta de Midori planteada en este texto está proyectada desde los afectos del personaje que delimitan el mundo en el que vive y a la vez la delimitan ella misma.

Kierkegaard y la existencia

Para comenzar, se establecerán algunos puntos sobre la noción kierkegaardiana de existencia y mostrar que en lugar de un análisis abstracto de ella, se trata de ver la situación en que el individuo vive en toda su singularidad. Se trata de un intento por explicar aquello en lo que el individuo está inmerso: la vida. Por ello, en su visión de la existencia, Kierkegaard establece una serie de estadios (o esferas), los cuales pueden considerarse como momentos en la vida del individuo. Lo que él busca pensar es la forma en que el individuo tiene una relación particular con la existencia a partir de cierto estadio, relación que genera una perspectiva total de la existencia. Es decir, la forma en cómo se da la relación entre el individuo y la existencia será determinante para concebir a esta última.

Lo que hay que notar es que estos momentos no son en sentido temporal, como el momento de la niñez o la vejez, sino que abarcan un momento en la vida del individuo en relación a su comportamiento, como James Collins, en su libro *El pensamiento de Kierkegaard*, menciona: “Cada esfera encarna de forma concreta un modo total de vida” (1986, p. 62). Esta concreción de vida no se limita a ser una definición del comportamiento de los individuos, sino que muestra que conducirse dentro de un estadio existencial es comprometerse con una perspectiva total sobre la existencia. Así, Kierkegaard piensa que son tres los estadios existenciales: el estético, el ético y el religioso; que como sus nombres lo indican, el estadio religioso sería una vida relacionada con una creencia religiosa, o una vida en relación a lo ético y el estadio estético, tal vez el menos intuitivo, sería el dedicado a la satisfacción de los placeres¹. Según esta visión, las acciones de un sujeto se configuran a partir del estadio en que se encuentra inmerso. Desde ahí conduce su modo de vida, pero también consolida una visión del mundo. Es decir, vivir de manera religiosa implica pensar que existe alguna divinidad a la cual remitirse y un mundo en el que esa divinidad tenga influencia.

La importancia de esta visión sobre la existencia es que la vida no se ve definida por un concepto abstracto, sino desde

las acciones que el individuo toma. Por ejemplo, el actuar conforme a una creencia religiosa lleva a conducirse acorde a una normativa y a una escala de valores religiosos. En este sentido, la religiosidad está relacionada con un supuesto que toma por verdad y desde ahí determina lo que es bueno o malo. La verdad que Kierkegaard piensa se trata de una que permite al individuo conducir su vida. Catalina E. Dobre, en su ensayo *Søren Aabye Kierkegaard: Obras, seudónimos y comunicación indirecta*, escribe que: “la verdad es el proceso a través del cual el sujeto reduplica su pensamiento en su existencia, realizando posibilidades” (2009, p. 25). Así, reduplicar el pensamiento consiste en elegir las posibilidades de acuerdo a su verdad, o lo que él considera como verdadero, aunque esta verdad sea sólo para él y no absoluta. En este sentido, la determinación del mundo conforme a las posibilidades elegidas consiste en que el individuo continúe eligiendo las posibilidades dentro del marco de su verdad.

El hecho de que el sujeto configure su verdad y su existencia, no se trata de una proyección formal (científica) como si se tratara de una categoría que abarca a todos los individuos, sino que es un salto, o como Slavoj Žižek en su libro *Visión de paralaje* lo elabora: “Con Kierkegaard: en última instancia no existe teoría, sino una decisión práctico-ética fundamental respecto con qué tipo de vida pretendemos comprometernos” (2011, p. 109). La elección consiste en contemplar las distintas posibilidades que hay en la existencia y que no hay momento previo que permita discernir sobre lo que es mejor o verdadero en la vida. La reflexión sobre ésta, pensando en cualquier otra filosofía, opera desde un segundo orden, el cual es posterior al hecho de vivir. Lo que se trata en el caso más reflexivo es elaborar un compromiso con esa existencia, con la creencia de que tal tipo de vida es la que se debe o puede vivirse. Este compromiso se considera como la forma en que el individuo determina su existencia. Y que al decir, existencia aquí se habla de la totalidad del mundo que el individuo logra concebir.

Ya que hay una relación entre la posibilidad elegida y la determinación del mundo, la verdad tiene que ser lo suficiente fuerte para soportar los acontecimientos adversos que puedan sobrevenir en la vida, y que no por ello existe una garantía de éxito y felicidad. Aún en la fe se requiere de un sacrificio, así lo piensa Kierkegaard en su texto *Temor y temblor* (2010b), donde se cuestiona lo necesario para llevar una vida religiosa. Se trata de mostrar que en la existencia hay una infinidad de posibilidades con a las que el individuo se enfrenta. Y desde esta perspectiva, se genera una noción de subjetividad a partir de la tensión entre las posibilidades de la vida y el individuo. La existencia puede pensarse como el vacío a donde todos saltan por el hecho de vivir. Por ello, encontrar una verdad va más allá de un compromiso abstracto, se requiere de una pasión que conduzca al individuo a dar el ‘salto’, y a elegir con su verdad el mundo en el que desea, o que puede, vivir. La pasión, que se tratará en el siguiente apartado, refleja la tensión entre el individuo y la existencia.

Personajes secretos

En el apartado anterior se planteó la forma de concebir la verdad desde el pensamiento kierkegaardiano, que de manera general consiste en la relación entre la existencia y el individuo que está

inmerso en ella. La figura del estadio existencial muestra cómo un individuo al comprometerse con una verdad determina al mundo en esa elección, observando posibilidades de acuerdo a la verdad que él ha elegido. Entonces, ¿cómo los otros pueden entender aquello que es producto de la vida propia de un individuo? Kierkegaard en el marco de sus obras pseudónimas², y aunque no lo diga directamente, ve en la pasión la respuesta, pues ella muestra los sufrimientos y la disposición que el individuo tiene que enfrentar para seguir sosteniendo su verdad.

La pasión como la entiende Kierkegaard se trata de la respuesta afectiva del individuo ante lo que sucede en la existencia. Desde esta perspectiva, elegir una vida participando de los placeres o una vida ascética no es algo que se pueda elevar a una forma apta para todos, sólo los que *sientan* esa verdad. Kierkegaard por ejemplo, opta por una vida religiosa como el tipo de vida que reconcilia al individuo con el mundo, como menciona en *Temor y Temblor* “para resignarse no es necesaria la fe, pero sí lo es si se quiere obtener cualquier cosa superior a mi conciencia eterna” (2010b, p. 279). La fe permite el acceso a la eternidad, en el sentido de que la fe permanece a todo el azar de la existencia. Para él este es el tipo de vida que le entrega todo lo que busca. Elegir las posibilidades no es otra forma que decidir vivir. Y vivir conforme a la fe, desde la visión kierkegaardiana, no se trata de reproducir normas de algún credo religioso, sino que se siente la fe en términos pasionales, en creer a pesar de los reveses de la existencia.

Por ello, conocer la verdad con la que el individuo se compromete sería conocer al individuo por sí mismo y en ese sentido la verdad se oculta. El paso de la verdad al secreto radica en que la verdad es reinterpretada por los otros, pero sin acceder plenamente a ella, como Darío González, en su texto *Søren Kierkegaard pensador de la subjetividad* comenta:

En efecto, los secretos de la existencia pueden ser reinterpretados. Ése es, de alguna manera el tema de todas las obras de Kierkegaard. El secreto, que no es otra cosa que el espacio «interior» en el que el sujeto puede estar a solas consigo mismo, cobra en algunos casos la forma de la desesperación. En otros ese mismo espacio encierra nada menos que la posibilidad de la fe. (2010, p. XXXVIII)

La verdad se convierte en el espacio íntimo del sujeto, incommunicable, pero no por ello falso. Lo que se busca Kierkegaard es cómo interpretar ese secreto y cómo determinar su señal en la vida y acciones del individuo. La pasión es la señal para acercarse al secreto, pues ella refleja el sentimiento de individuo al enfrentar lo que se le presente en la vida. Así, para alcanzar el secreto de la existencia de cada individuo, nuestro pensador recurre a personajes. Se trata de interpretar la relación del personaje con su existencia. Puede verse cómo la tensión que se produce entre él y el cúmulo de posibilidades con el que se relaciona va determinando su existencia.

Para mostrar la tensión existencial la obra de Kierkegaard tiene como recurso distintos personajes, los cuales son ya conocidos como Antígona, personaje de la tragedia homónima; o el Abraham bíblico, pero también creados por él mismo, como el caballero de la fe o de la resignación infinita en *Temor y Temblor*

(2010b). Con cada uno de estos personajes se trata de representar la tensión de un individuo con la existencia. Para este trabajo nos centraremos en dos textos que pertenecen a las obras pseudónimas: *Siluetas* (2016) y *Repercusión de la tragedia antigua en la moderna* (2010a), ya que en estos textos el análisis de Kierkegaard se centra en la pasión de los personajes. En *Siluetas*: analiza la situación de algunas mujeres en relación a su situación amorosa. Recurre a: Margarita, de la historia de *Fausto*, que en su versión literaria más conocida existe la escrita por Johann Wolfgang von Goethe; a Doña Beumachais, de la obra *Clavijo* del mismo Goethe y a Doña María, enamorada de Don Juan, de la historia de *Don Giovanni*. La problemática se sitúa en cómo a partir del amor romántico se va constituyendo el secreto, o si se quiere la verdad, de cada una de los personajes femeninos de estas parejas (algo que más adelante trabajaremos, y que se relaciona con el pathos) en relación a su situación de enamoramiento. Y en *Repercusión sobre tragedia antigua en la moderna* (2010a), Kierkegaard revisa la cuestión del personaje trágico frente a su destino, sobre su sufrimiento y culpa. En ambos textos los personajes tratan de ejemplificar la relación con la existencia a partir de su pasión.

En los personajes trágicos la pasión es generada por la tensión entre el individuo y la existencia ¿Es el destino el que hace a los personajes que sufren o ellos, con sus actos, los que construyen su destino trágico? Kierkegaard, piensa que en la tragedia se pueden las dos opciones. Aunque elabora una separación entre estos dos tipos de tragedias. El primer tipo corresponde a la tragedia antigua y el segundo a la moderna³. La diferencia se basa en la idea de reflexión, los héroes trágicos antiguos padecen su destino, los modernos reflexionan sobre su dolor, lo que para Kierkegaard, conduce a cierta responsabilidad de los actos. De esta forma se establece la relación entre la verdad singular del individuo con la representación trágica del personaje.

El paso de la reflexión a la responsabilidad ocurre porque el héroe trágico se pregunta por su propia existencia y al cuestionarse se separa de todo lo que le rodea para averiguar la causa de su desdicha, como escribe Kierkegaard: “El héroe trágico tiene conciencia reflexiva, y de esta reflexión sobre sí mismo no sólo le pone fuera de todo contacto directo con el Estado, la familia y el destino, sino que con frecuencia lo desvincula incluso de su vida misma anterior. Lo que nos ocupa entonces es un preciso momento de su vida” (2010a, p. 46). Lo anterior no se debe entender como desvinculación con la existencia, sino con los posibles aspectos de su vida a los que pudiera culpar de su desgracia. Esta reflexión justo trata de situar al héroe trágico en una relación con su desventura y con su dolor, reconociendo en éste una configuración de la existencia que hace posible su sufrimiento. Como se vio en el apartado anterior, sería el momento en que asume la verdad, en este caso bajo la forma del sufrimiento (su pasión es el dolor que vive), y desde él determina su existencia, el mundo en el que ocurre su tragedia.

Este momento de reflexión es importante en la media que el individuo repara en su existencia, aunque para el personaje trágico sea por medio de un gesto doloroso. Por eso Kierkegaard pone especial énfasis en el dolor del personaje, ya que es algo que se vive en carne propia. Como señala él mismo: “La primera duda que en realidad da paso al dolor es la siguiente: ¿por qué me acontece esto precisamente a mí; por qué no suceden las

cosas de otra manera?” (2010a, p. 54). La cuestión por el dolor, es la cuestión por la vida misma del personaje, ya que lo lleva a reflexionar en torno a lo que le rodea para poder encontrar una justificación a su dolor. Desde el dolor trata de determinar las posibilidades que permitieron que sucediera su destino. Es así como se puede visualizar el secreto del personaje trágico, mirando la situación existencial en la que está inmerso.

Mediante el dolor que aqueja al héroe, éste manifiesta su relación con la existencia. Su sufrimiento muestra una existencia percibida a través del dolor, pero además, se sitúa al individuo, o sea a él mismo, en ese mundo. D. Gonzáles en su texto *El «reflejo» de lo trágico*, comenta: “El problema que se señala consiste en que el elemento «reflexivo», en este caso, no sólo se diferencia de la substancialidad del pathos al intentar expresarla, no se desentiende meramente de ella adoptando un rumbo diferente, sino que *reduce totalmente* lo substancial adecuándolo a los propios límites de la subjetividad” (1998, p. 118). Siguiendo las difíciles palabras de esta cita, lo que dice es que el elemento reflexivo da un lugar al héroe trágico en las determinaciones que vive, en el mundo en el que está inmerso, situando toda la carga trágica ya no en un destino que se debe cumplir, sino dentro del propio individuo en el que reflexiona sobre las causas que llevan a que éste sufra. Pero, al buscar las causas de su sufrimiento, el héroe hace una introspección sobre su propia individualidad; y así como hay una comprensión del mundo a partir de la pasión, el propio individuo queda determinado.

El ‘pathos’⁴ que menciona la cita anterior es ese dolor característico del personaje, se trata de la aficción, la dimensión más personal del sufrimiento, por eso influye en la determinación de la subjetividad del héroe. La aficción crece en la reflexión pues ésta hace personal, interno, al motivo del sufrimiento. Dicho en palabras de Kierkegaard: “En la tragedia la pena es más profunda y el dolor es menor; en la moderna el dolor es mayor, la pena menor. La pena, mucho más que el dolor contiene siempre algo sustancial. En el dolor siempre hay una reflexión sobre el sufrimiento, reflexión que la pena desconoce.” (2010a, p. 51) Así la diferencia se establece en que la pena supone una condición de las desgracias como trabajo del destino, o del mundo, pero el aspecto reflexión viene a ser una cuestión íntima del héroe. El punto en los personajes trágicos es mostrar su condición existencial, a través de su sufrimiento. La pena y el dolor en las obras trágicas corresponden a la relación que tiene el personaje con la existencia, su sufrimiento puede ser representado por una pena o por el dolor, según sea el caso. Pero así como el sufrimiento permite ver la relación que tiene el héroe con la existencia, también existen otras formas del pathos que, de igual forma, establecen condiciones para configurar una existencia.

Para revisar otro tipo de relación entre la pasión y la existencia se aborda la obra *Siluetas*. En ella Kierkegaard retoma a algunas mujeres de la literatura para dar cuenta cómo la pasión configura la existencia de estas mujeres. De lo que se trata es, como en la tragedia, de reparar en el pathos que siente el personaje. En este caso se trata de una pasión amorosa. En ese sentido el pathos tiene algunos matices, como el mismo Kierkegaard escribe:

Sin embargo, en ocasiones la aficción se oculta todavía mejor y el exterior no nos permite intuir nada, ni lo

más mínimo. Puede esquivar nuestra atención durante mucho tiempo, pero si por casualidad un gesto, una palabra, un suspiro, un eco en la voz, un parpadeo de los ojos, un temblor en los labios, una torpeza en las manos traicionan pérfidamente lo que con celo se había ocultado, entonces se despierta la pasión, la lucha comienza. (2016, p. 22)

El carácter esquivo de la aficción, en este punto, consiste en que no es explícito como en la tragedia. Ahora no es una cuestión sobre el destino que dispone los acontecimientos para que el héroe sufra, sino la de un estado interno desde el cual el personaje ahonda en su aficción.

En este estado de aficción, en el que el individuo sufre por su situación, lo que sucede es que su aficción funciona como una lente desde el cual observa la realidad. Ya no se pregunta por el destino cruel que lo llevó a sufrir, sino que a partir de su estado, comienza a percibir al mundo, y con el mundo a él mismo, como escribe Juan Fernando Selles, en su texto *Los primeros métodos noéticos kierkegaardianos de acceso a la intimidad*: “La pena, permite que el que la sufre se conozca, pues quien la padece se experimenta, desde luego, apenado, pero también como existente, y no en general, sino con una existencia particular” (2012, p. 166). La relación entre el mundo y el afligido es en cierto sentido una determinación entre ellos. Entonces la relación entre el pathos del personaje y esta doble determinación individuo/mundo, posibilita la idea de que una visión de existencia es posible a partir de la aficción que el personaje tiene. Lo que sigue es que el personaje elija una verdad desde la cual hacer frente esta aficción. Aunque también puede ser que elija la pasión misma como esa verdad, y digamos rápidamente, consumirse en esa pasión sería su verdad.

Desde las aproximaciones que Kierkegaard hace a personajes literarios se explora la posibilidad de conocer el secreto de la existencia, además se trata de reconocer que en la pasión es donde se establece la relación con la existencia. Y donde esta pasión se refleja en sus actos, la angustia, el amor, el dolor que el personaje pueda sentir son apenas manifestaciones de lo que es la verdad de él y desde donde observa la existencia. Desde esta perspectiva es que se analizará al personaje de Midori, del *manga: Midori, la niña de las camelias* para ver qué pasión refleja esta niña desde la existencia en la que está inmersa.

Midori, la niña

Antes de analizar el personaje de Midori hay que brindar un poco de contexto para situar por un lado la relación entre ella y el mundo en que vive, y así identificar la pasión que ella expresa. La historia de Midori es una leyenda popular que parece estar situada entre la era Meiji (1868-1912) y la era Showa (1926-1989) aproximadamente. Suehiro Maruo hizo una versión en *manga* en 1984 y en 1992 se hizo una adaptación animada hecha por Hiroshi Harada, que es la que se analiza en este trabajo. Esta versión animada fue mal recibida por lo fuerte de sus imágenes. En una entrevista hecha al animador, titulada *Hiroshi Harada the one-band man*, menciona que cuando entregó la animación para su venta comercial, al revisarla 26 escenas fueron modificadas por los censores (Marcroos, 2013). Entonces la historia de Mi-

dori es presentada por una obra en clave violenta.

El recurso a la violencia marca el tipo de obra que es, y brinda claves para entender al personaje. Como las imágenes explícitas y violentas están presentes tanto en el *manga* como en la animación y debido a que no hay alguna diferencia de relevancia entre ellos, en lo que se refiere al personaje de Midori como en la historia y el desarrollo de los sucesos, serán tomados indistintamente. Aunque sea importante señalar que la experiencia de un *manga*, como la imagen y un texto impresos en papel, y la de una animación, para un espectador, pueda generar una experiencia distinta.

En este marco, el *manga* de S. Maruo está permeado por el uso de imágenes grotescas, violentas y explícitas, a la vez que recurre a figuras infantiles para sus personajes –Midori misma, por ejemplo– para hacer crítica o referencia otras cuestiones, como se menciona en una entrevista que se le hizo a Maruo: “él dibuja niños por ser personajes muy vulnerables” (Luna, 2017). De esta forma, el estilo de este dibujante de *manga* no sólo trata de exponer una imagen violenta por una búsqueda de escandalizar, sino de manera implícita recurre a estos elementos para generar un efecto en el espectador. El contraste entre una excesiva violencia y un personaje excesivamente vulnerable es el eje principal del *manga* de Midori.

A partir de este recurso a las imágenes violentas y explícitas

es como aparece Midori. Aquí se contrasta la figura de una niña que está inmersa en un mundo lleno de horrores. Como la describe C. Bertherat en su tesis *Eros, thanatos and the hybrid body*: “Midori represents the innocent flower that blooms among monstrosity, we never know if the horrible things that happen to her (violence, rape, traumatism) are nightmares induced by her fear of the freaks she lives with, or if it really happened.” (2017, p.50) Entonces, el recurso es la exposición de imágenes, que bien a bien no están relacionadas, recordando que el diseño de la niña Midori es estilizado [Imagen 1], pero siempre en contacto con cuestiones bizarras, violentas y de desamparo. La cuestión se centra en distinguir qué efecto produce este juego y a qué crítica apunta un contraste de este tipo.

Es aquí donde se recupera la perspectiva Kierkegaardiana, que es desde donde se abordará el contraste entre la niña y su vida. Midori está inmersa en un estadio existencial. Ella tiene su secreto, su verdad desde el cual actúa y para el cual vive. Su condición se trata de una niña desamparada, la cual busca refugio en un circo tras la muerte de su madre. Y sin embargo no parece reducirse a un simple sufrimiento; el carácter onírico de Midori es aquella verdad que desborda su sufrimiento. Y todo lo que sucede podría considerarse una metáfora de algo más, una señal que indica el camino para situar la pasión de esta niña.



Imagen 1. S. Maruo, *Shōjo tsubaki* (Seirindō 1984), en *Mr. Arashi's Amazing Freak Show*, Blast Books, 1993, p 51.

Midori, una angustiada

Antes de continuar con la problemática sobre la pasión de Midori, menciono lo que escribe J. Berndt, en su ensayo *Considering Manga Discourse: Locatiom, Ambiguity, Historicity*:

While signs in mainstream comics often appear transparent, that does not necessarily mean that they should be “read” as having specific meanings; for example, words in a speech balloon may merely indicate the presence of a speaker. This ambiguous status of words in comics may make content-centered interpretations appear arbitrary. In order to avoid that, the fundamental aesthetic ambiguity of comics must be taken seriously (2008, p. 298)

Considerando que este trabajo es una aproximación desde

el pensamiento kierkegaardiano a el *manga* de Midori, no se pretende agotar y cerrar una interpretación total sobre esta obra. Sino que a partir de este estatus ambiguo que tiene la propia obra *manga* brindar una interpretación más y de ser posible enriquecer la producción de *mangas* y la reflexión sobre los mismos. Así retomar el pensamiento de un filósofo como Kierkegaard, es sólo una de las posibles lecturas que se le pueden hacer.

Entonces, desde la perspectiva de Kierkegaard, Midori es un personaje que manifiesta un pathos, una pasión o un afecto, y es desde ahí es que encarna un secreto incommunicable. Pues sólo ella siente esa pasión, que tiene lugar por la tensión entre el mundo que la rodea y ella misma. Lo que aquí se propone es un desplazamiento de perspectiva, a partir de las nociones Kierkegardanas, aunque ella sufra violencia por parte de los otros miembros del circo, su pasión va más allá, no se trata sólo de un personaje pasivo que recibe injurias. Esta niña determina su existencia de manera más amplia y su secreto es más profundo.

La situación en la que vive es clara desde el inicio, es una niña que vende flores sumergida en la pobreza, ella está en una situación de vulnerabilidad antes de su llegada al circo. La señal que indica esto es el pequeño monólogo con el que inicia la película animada: “Sueños de magnolias del primer trimestre. Girasol y princesas del segundo trimestre. Jazmines del tercer trimestre, sauces en el cuarto trimestre. Todas mis flores se han marchitado. Las casas se incendian. Un perro ciego corre. Las camelias gotean el agua” (Harada, 1992). Así entender la aficción de Midori se plantea, por un lado, como la situación de vulnerabilidad en la que está inmersa, pero también sobre la consciencia que ella misma tiene de su situación.

Con su llegada al circo y el abuso que ella recibe, se traslada su sufrimiento a su cuerpo y no sólo es posible encontrarlo interiorizado en su mente. Esto es lo que vuelve explícito al secreto de su existencia. Las imágenes fuertes revelan una encarnación de sufrimiento que ya estaba presente en el personaje de Midori, como menciona Alberto Chimal: “Las visiones de Maruo, espantosas, totalmente personales, permiten atisbar una imagen de la existencia en la que la carne sólo puede ofrecer mal y dolor”. (2009) El sufrimiento de Midori se vuelve corporal en el sentido de que en su cuerpo recae toda su existencia. Sobre esto la Dra. Elsa Torres en su tesis *Kierkegaard Dramaturgo* escribe: “La pasión, el pathos existencial, en otras palabras, el cuerpo y el yo, serán el único haber que el individuo posee para soportar la vida en los límites de su poder de modificación y de dominio de la realidad.” (2010, p.12). El cuerpo se vuelve una expresión del dolor que ella vive. Pero que al igual que el dolor digamos espiritual, el de la mente, el dolor del cuerpo es también incommunicable. La representación de los abusos que ella sufre corporalmente, viene a mostrar cuan personal es este dolor para ella.

La relación con el pensamiento de Kierkegaard, desde la forma que expusimos en las partes anteriores, se establece como la tensión entre el individuo y su existencia. En el caso de Midori, la pregunta es saber cómo ella establece una relación, y una reflexión, con esa existencia horrible. La relación entre el individuo y la existencia es una que solo sabe a ciencia cierta quien la vive y se convierte en secreto para los demás. Por eso aunque se aborde a este personaje desde el pensamiento kierkegardiano, no se pretende inscribir definitivamente a Midori en una categoría de personaje kierkegardiano o trágico. Se trata de resaltar la particularidad de la construcción de una existencia como la del personaje de la niña de las camelias; es decir, de la pasión que refleja construir imágenes y figurar como las que aparecen en esa obra.

Así, el matiz kierkegardiano en Midori, requiere de alguna noción de Kierkegaard desde la cual observar la existencia de ella. En esta lectura, se presenta la angustia como la verdad de la niña de las camelias. La angustia, para Kierkegaard, es un estado de la conciencia que se relaciona con la libertad. Esta relación pasa por la forma en que se percibe la libertad. Como escribe Kierkegaard en *el Concepto de la angustia*: “La angustia puede compararse con el vértigo. A quién se pone a mirar con los ojos fijos en una profundidad abismal le entran vértigos. Pero ¿dónde está la causa de tales vértigos? La causa está tanto en sus ojos como en el abismo. ¡Si no hubiera mirado hacia abajo! Así es la angustia el vértigo de la libertad.” (2012, p. 118) De esta forma la mente que cobra conciencia de la libertad sentirá vértigo. Se

trata de una relación entre el individuo y todas las posibilidades que lo rodean en el mundo. La angustia viene a ser la posibilidad de acción, es la conciencia que tiene el individuo de que es libre, de que puede actuar. Así ésta se convierte en una condición existencial de la vida.

Cabe resaltar que ante esta visión de la angustia (y de lo dicho sobre la pasión y la subjetividad) el mundo se convierte en un cumulo de posibilidades donde el individuo toma esa decisión de que hablamos en la parte anterior. La angustia para Kierkegaard, al igual que el dolor trágico o la aficción amorosa, puede configurar el mundo del angustiado. Como escribe, Á. E. Garrido-Maturano: “La angustia en su dimensión más profunda, no se angustia de tener que elegir una posibilidad determinada u otra, sino que (mucho “antes” y como condición de toda angustia ante una posibilidad objetiva) se angustia de mi ser como pura posibilidad de poder.” (2009, p. 175) La angustia se convierte en reparar en la pura posibilidad de que algo suceda. Es como si se volcaran sobre el individuo todas las posibilidades de alguna situación, tanto lo bueno como lo malo pueden suceder, y sin embargo, todavía no sucede nada.

Puesto que una de las características de la angustia es que no es nada, como escribe Kierkegaard: “En individuo posterior a Adán la angustia es más refleja. Esto se puede expresar de otro modo, diciendo que la nada –que es el objeto de la angustia– se torna cada vez un algo.” (2012, p. 119) La mención a Adán es porque Kierkegaard está pensando cómo relacionar la religiosidad y una psicología sobre la angustia. Lo que hay que resaltar es esa tensión donde la nada se vuelve algo. En otros términos, es contemplar la posibilidad de algo, del instante en que alguna cosa aparezca. Desde la perspectiva de la angustia, se pensaría que Midori es libre, y cuando se observa su situación parece todo menos eso, pero en varias ocasiones se le muestra contemplando el horizonte [Imagen 2 y 3]. Es en esos momentos donde se presenta la posibilidad de su libertad. Ella, en esos momentos, expresa otra cosa que no es solo sufrimiento. Es esta contemplación la que muestra su condición de libertad, no tanto en el sentido de acción, sino en el de la posibilidad. Aunque no acontezca nada. Midori, en su estado contemplativo, lo que mira es la posibilidad que todavía no es algo.

A lo largo de esas escenas, donde Midori contempla el horizonte, ella trata de ver o vislumbrar algo. No ya como una cuestión del porqué de su sufrimiento, esto la convertiría en una tragedia, sino desde contemplar la posibilidad. Busca otras posibilidades, alguna otra cosa que le permita vivir y salir de ese estado de abuso. En este registro es que se puede leer la aparición del enano mago, que viene a dar un giro a la vida de Midori. Y aunque la relación entre ella y el mago es un elemento que puede ser interpretado de muchas formas, aquí sólo resaltaremos un punto en específico: el mago viene a mostrarle otras posibilidades a la niña de las camelias. Pues con él su vida en el circo mejora, ya no sufre abusos por los otros miembros del circo; además que éste le muestra una vida donde está con sus padres y va a la escuela, le muestra otro mundo (véase el minuto 35 de la versión animada). Sólo en ese momento ella decide irse del circo con el enano. Pero al final el enano muere. En el final, Midori, aparece corriendo [Imagen 4]. y buscando al enano, pero se encuentra con los miembros del circo. La escena, con tintes oníricos, parece anunciar que al final irse con el mago

era sólo otra posibilidad. Una de entre las infinitas que hay, tantas como que se repita su vida en el circo. En el manga, con una viñeta de toda una página, donde aparece Midori pequeña, y todo lo demás en blanco muestra todo el cúmulo de posibi-

lidades que tiene la existencia [Imagen 5]. Todo está en blanco porque al final, las posibilidades son eso, posibilidades. No son nada.



Imagen 2



Imagen 3

Imagen 2. H. Harada, *Chika gentō gekiga shōjo tsubaki* (Mippei eigeiki Kiryuu-kan 1992) (Midori, la niña de las camelias)

Imagen 3. S. Maruo, *Shōjo tsubaki* (Seirindō 1984), en *Mr. Arashi's Amazing Freak Show*, Blast Books, 1993, p 111.



Imagen 4

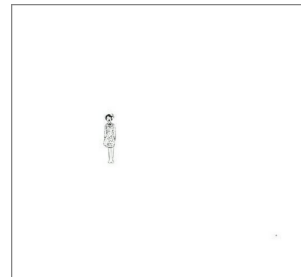


Imagen 5

Imagen 4. H. Harada, *Chika gentō gekiga shōjo tsubaki* (Mippei eigeiki Kiryuu-kan 1992) (Midori, la niña de las camelias)

Imagen 5. S. Maruo, *Shōjo tsubaki* (Seirindō 1984), en *Mr. Arashi's Amazing Freak Show*, Blast Books, 1993, p 148.

Conclusiones

Como se planteó al inicio, el motivo de este trabajo fue interpretar a la niña Midori desde la visión existencial de Kierkegaard, es decir, desde la relación que existe entre el individuo y la existencia. Relación que nunca es posible entenderla del todo, ya que sólo quien vive esa situación conocerá todos los detalles, por ello la pasión, o el afecto que le produce esa relación, es un indicador del tipo de relación, que a la vez que determina al individuo, determina a la existencia misma.

Pensar en la condición existencial de Midori consiste en verla como el desamparo. No sólo hasta en un nivel de abuso y de vulnerabilidad de la niña de las camelias, sino en un nivel más profundo. Midori representa esa angustia inherente a la existencia, que cualquiera puede sentir, sobre lo que pudiera llegar a acontecer. Siempre está la posibilidad de que ocurra algo bueno o algo malo. Pero al no tener certeza de ello sólo queda observar

el horizonte y despedirse del tren lejano como deseando que nos lleve lejos del lugar donde habitamos [ver imagen 2]. La manera de abordar las imágenes violentas de esta obra consiste en verlas kierkegardianamente. A pesar de todo lo explícito de la imagen o de la crueldad, jamás se alcanzará a saber a ciencia cierta el dolor de Midori. Este es el borde kierkegardiano desde el que se puede leerla.

Este intento por interpretar la historia de Midori en clave existencial, apoyados netamente en el pensamiento de Kierkegaard, es una forma de abrir el diálogo entre la producción del mundo del cómic, *manga* o *anime* con la filosofía. No en el sentido de inscribir llanamente estas producciones en un ámbito filosófico y generar estatus como animes propiamente filosóficos. Sino que, desde su propia línea, estas producciones abonan a la reflexión filosófica y en general a otras discusiones, como sociales o pedagógicas; y a su manera, permiten seguir reflexionando sobre lo que es el secreto del *anime* y del *manga*, es decir, preguntarse por

la existencia de esas producciones y sobre lo que pueden decirle a los espectadores. Reflexionar sobre este tipo de contenido consiste en hacerse la pregunta (entre muchas otras): ¿qué produce y con qué puede estar en diálogo? Aunque esta sería una pregunta que queda abierta, pues busca seguir la discusión sobre este tipo de producciones.

Notas

1. La formulación de los estadios no es algo que Kierkegaard haga explícitamente, sino que está de fondo a lo largo de toda su obra. En este trabajo no se ahonda en el estudio de estos estadios, para ello véase la sección dedicada a los estadios del libro de J. Collins (1986) y también la tesis de Elsa Torres, (2010).

2. La obra de Kierkegaard es amplia, pues como tal no escribió alguna obra enteramente filosófica, sino que tiene ensayos, sermones, discursos y sus diarios. Dentro de la forma de organizarla se determinan tres grupos: las obras pseudónimas son aquellas que fueron firmadas con pseudónimos, y donde se concentran la mayor parte de reflexiones de corte filosófico (aquí se pueden encontrar textos, como *El concepto de la Angustia*, *O lo uno o lo otro*, *La repetición*, entre otras), el segundo grupo son los escritos religiosos, donde entran los textos de un carácter más religiosos, firmados con el nombre de Kierkegaard. Por último el Diario, donde Kierkegaard anotaba lo que sucedía en su vida, además de notas sobre sus escritos. Esta clasificación en general, no trata de jerarquizar los textos de Kierkegaard, sino que muestra los distintos ángulos desde los que este autor condujo sus reflexiones, que como hemos venido viendo, son sobre la existencia. Sobre esta cuestión véase: Catalina E. Dobre (2009, p. 27) en adelante.

3. En General Kierkegaard establece una distinción partiendo de la diferencia de época de las tragedias. Por un lado la tragedia antigua responde a los problemas de la sociedad griega, y la moderna responde a la situación de la sociedad del tiempo en que escribe Kierkegaard. Para ahondar en este planteamiento véase Kierkegaard, *Repercusión de la tragedia antigua en la moderna*, (2010, pp. 41-45).

4. Del griego pathos (πάθος) que significa afición, pero también pasión, emoción o afecto.

5. Sobre este punto véase el texto de *Ero Guro and macabre eroticism: Eros, thanatos and the hybrid body*, de C. Bertherat (2017), donde analiza a profundidad el contexto histórico de ese periodo, donde elementos como la apertura de Japón al ámbito internacional influyeron en el modo de expresión a través de lo extraño y lo bizarro.

Bibliografía de Kierkegaard

Kierkegaard, S. (2012). *El concepto de la angustia*. (Demetrio Gutiérrez, trad.) España: Alianza. (Obra original publicada en 1844)

_____ (2010a). *Repercusión de la tragedia antigua en la moderna* (Demetrio Gutiérrez, trad.) España: Gredos.

_____ (2016). "Siluetas". En *Pasión femenina*, (Victoria Alonzo y Rodrigo Crespo, trad.) Colombia: Taurus.

_____ (2010b). *Temor y Temblor* (Demetrio Gutiérrez, trad.) España: Gredos.

Bibliografía complementaria y referencias

Berndt, J. (2008). Considering manga discourse. Location, ambiguity, historicity. En MacWilliams, M. W. (Ed.) *Japanese visual culture, explorations in the world of manga and anime*. Routledge.

Bertherat, C. (2017). *Ero Guro and macabre eroticism: Eros, thanatos and the hybrid body*. Tesis para obtener el grado de maestría, Univesidad Waseda, Tokyo.

Chimal, A. (2009). Las Historias. Suehiro Maruo, Midori y otros. Recuperado de: <http://www.lashistorias.com.mx/index.php/archivo/suehiro-maruo-midori-y-otros/>

Collins, J. (1986). *El pensamiento de Kierkegaard*. México: FCE.

Dobre, C. E. (2009). Søren Aabaye Kierkegaard: Obras, seudónimos y comunicación indirecta. En Guerrero M., L. (coord.) *Søren Kierkegaard. Una reflexión sobre la existencia*. México: Universidad Iberoamericana.

Garrido-Maturano (2009). El amargo sabor de la eternidad. Dimensiones y praxis de la angustia en el pensamiento de Søren Kierkegaard. En Martínez., L. G. (coord.) *Søren Kierkegaard Una reflexión sobre la existencia*. México: Universidad Iberoamericana.

González, D. (1998). El «reflejo» de lo trágico. Nota sobre la Antígona de Kierkegaard. En *Persona y Derecho*; Pamplona, España Tomo 39, (1998-1-1), disponible en <https://search.proquest.com/openview/8f88fead3b6524162283b119b7482220/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1818609>

González, D. (2010). Søren Kierkegaard, Pensador de la subjetividad, estudio introductorio a las obras de Kierkegaard. En *Kierkegaard*. 1 edn, Madrid: Editorial Gredos.

Harada, H. (1992). *Chika gentō gekiga shōjo tsubaki*, Tokyo: Mippei eigeki Kiryuu-kan. (Versión al español, *Midori, la niña de las camellias*. Sub español, Guardians Osiris.) [Archivo de video]

Luna, J. S. (2017). Entrevista a Suehiro Maruo. Recuperado de: <https://www.mondosonor.com/blog-musica/entrevista-suehiro-maruo/>

Marcroos (2013). *Making of MIDROI (Shoujo Tsubaki) - DVD extra* [Subbed]. [Archivo de video]

Maruo, S. (1984). *Shōjo tsubaki*, en *Mr. Arashi's Amazing Freak Show*, New York: Blast Books, 1993.

Selles, J. F. (2012). Los primeros métodos noéticos kierkegaardianos de acceso a la intimidad. *Pensamiento y Cultura*, 15 (2). pp. 159-17. Universidad la Sabana, Cundinamarca, Colombia, disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70128606002>

Torres G., E. E. (2010) *Kierkegaard dramaturgo. La Estética, el Teatro y las Mujeres*. Tesis para obtener el grado de Doctora en filosofía, UNAM-FFyL, México.

Žižek, S. (2011). *Visión de paralaje*. (Marcos Mayer, trad.) Argentina: FCE.

La identidad friki-yucateca y sus prácticas culturales

Historieta, manga y cultura popular: México y Japón a través de la cultura popular contemporánea

© The Author(s) 2021
ISBN(電子):978-4-910171-06-7
<https://nichibun.repo.nii.ac.jp>

国際日本文化研究センター
プロジェクト推進室
International Research Center for
Japanese Studies,
Promotion Office

Nadiezhdá Palestina Camacho Quiroz

Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen

Este artículo aborda el fenómeno de la cultura friki en Yucatán, México, desde dos ejes principales. Por un lado, la emergencia y consolidación de esta cultura en la entidad, desde la proyección de las primeras animaciones japonesas en televisión abierta hasta la conformación y consolidación de las dos convenciones de *anime*, *manga* y videojuegos más importantes de Yucatán: la *Tsunami* y la *Senka*. Y por el otro, las características principales que conforman la identidad friki-yucateca, así como sus prácticas culturales, desglosadas en cuatro categorías de análisis: 1) Adscripción, 2) Iniciación, 3) Dificultad y 4) Lecciones aprendidas. En la primera se describe ¿Cómo definen al friki los sujetos investigados? y ¿Cómo se definen como tales? En la segunda, el proceso a través del cual éstos se constituyeron como frikis. En la tercera, si ha sido fácil o difícil ser friki. Y finalmente, en la cuarta, las enseñanzas, valores o preceptos de vida que éstos han encontrado en alguno de los diversos universos fantásticos que componen la cultura friki. La metodología empleada para llevar a cabo esta investigación fue de corte cualitativo-hermenéutico, utilizándose dos técnicas del método etnográfico: la observación participante y la entrevista en profundidad.

Introducción

La emergencia y consolidación de la cultura friki, en particular las comunidades de fans (*fandom*) que la conforman, así como los diversos usos y significados que pueden encontrar sus miembros en los productos y manifestaciones culturales que le son propias, se han convertido en objeto de estudio -en tiempos recientes- de diversas disciplinas de las ciencias sociales y las humanidades, entre ellas la comunicación, la antropología, la sociología, los estudios literarios y la semiótica.

A pesar de ello, en México existen muy pocos estudios realizados sobre esta cultura, abordándola como la comunidad de *fans* que es, y las investigaciones que existen sobre alguna de sus comunidades de *fans*¹. Además de estar notablemente dispersas, siguen siendo muy pocas para la magnitud del fenómeno, que lejos de menguar o desaparecer con el paso de los años, se ha ido consolidando en toda la República Mexicana; como lo refleja el número y variedad de convenciones de *anime*, *manga*, comics, videojuegos, etcétera, que se organizan a lo largo y ancho del país. Por ejemplo, la convención anual de comics y cultura popular *Conque*, albergó en su primera edición celebrada en Querétaro, del 5 al 7 de mayo de 2017, un total de 50 mil personas (Vázquez, 4 de mayo de 2018).

El objetivo del presente artículo, derivado de la tesis de Maes-

tría en Comunicación que concluí en 2013, en el Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, es contribuir, en lo posible, a la comprensión de este fenómeno, por demás complejo, contingente, difícil de delimitar y por tanto de conceptualizar. La cultura friki está viva y en constante transformación, al igual que quienes se reconocen en ella, dentro de su diversidad. De ahí la dificultad de asirla, describirla o analizarla. Los estudios locales o regionales representan una gran oportunidad para lograr dicha comprensión.

Metodología

La perspectiva teórico-metodológica que guía la investigación realizada, y en la cual se basa esta investigación, es de corte cualitativo-hermenéutico. Cualitativo, porque se trata de comprender los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas estudiadas utilizando técnicas que nos permiten involucrarnos con nuestro objeto de estudio (Orozco, 1997). Para este caso particular, la observación participante y la entrevista a profundidad. Y hermenéutico, porque su objetivo es tratar de comprender un fenómeno social a través de la interpretación sistemática de lo que los otros interpretan, para poder llegar a una comprensión profunda de los hechos (Thompson, 2002).

El estudio se hizo en Mérida, Yucatán, México, entre diciembre de 2011 y hasta enero de 2013. A partir de la observación participante, se seleccionó a los sujetos de investigación en función de varios aspectos. Primero, tenían que auto-definirse como frikis; segundo, tenían que ser miembros de alguno de los *fandom* que conforman la cultura friki. En total se entrevistaron

a diez jóvenes: seis hombres y cuatro mujeres, con una edad promedio de 25 años; tres de ellos eran estudiantes y siete, profesionistas. De los 10 entrevistados, siete se identificaron como *otakus*, cuatro como *gamers*, dos como *comiqueros* y dos como *cosplayers*. [Figura 1]

Fandom	Descripción	Sexo	Profesión	Edad
Otaku	Aficionado al anime y manga japonés.	F	-Estudiante para Educadora de Prescolar	20 años
		F	-Estudiante de preparatoria	17 años
		M	-Contador Público	26 años
		M	-Arquitecto	26 años
		F	-Lic. en Comunicación	28 años
		F	-Arquitecta	26 años
		M	-Lic. en Historia y Docente.	26 años
Gamer	Aficionado a los videojuegos.	M	-Estudiante de Ingeniería en	24 años
		M	Biotecnología	26 años
		M	-Contador Público	26 años
		F	-Arquitecto	26 años
			-Arquitecta	
Comiquero	Aficionado al cómic estadounidense.	M	-Lic. Letras Hispánicas. Escritor y	28 años
		M	Docente.	29 años
			-Lic. Letras Hispánicas. Docente.	
Cosplayer	Aficionado a disfrazarse de algún personaje de anime, manga, videojuegos, etc.	F	-Estudiante para Educadora de Prescolar.	20 años
		F	-Estudiante de preparatoria	17 años
K-poper	Aficionado al pop coreano.	F	-Lic. en Comunicación	28 años
Bronie	Aficionado a la caricatura <i>My Little Pony</i> .	M	-Estudiante de Ingeniería en Biotecnología.	24 años

Figura 1. Características de los sujetos de estudio. Elaborada por el autor.

Emergencia y consolidación de la subcultura friki en Yucatán

Para que pueda comprenderse el fenómeno que se investiga, antes debemos definir brevemente qué vamos a entender por friki, así como por cultura friki. De acuerdo con el Diccionario de la Lengua Española (2012), el friki² (en su tercera acepción) es “una persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición” (*ibid.*). Sin embargo, ser un friki es mucho más complejo que eso. En primer lugar, el friki no es un aficionado de todo producto mediático o manifestación cultural, sino específicamente del *anime* y *manga* (animación e historietas japonesa, respectivamente); de los cómics (particularmente estadounidenses); de los juegos de rol y/o los videojuegos; del *cosplay* (disfrazarse de algún personaje perteneciente a alguno de estos universos fantásticos); así como de las películas, series de televisión y/o libros de ciencia ficción, fantasía heroica o terror, principalmente (Camacho, 2013). Además de la especificidad de sus aficiones, el friki se relaciona con estos productos o manifestaciones culturales de un modo particular: es ante todo un fanático que se construye a sí mismo alrededor de ese fanatismo; su forma de consumo, el modo en que sus aficiones se vuelven parte de él, es precisamente lo que lo definen como tal (Soifer, 2012).

Hay que señalar que, si bien en la actualidad, tanto en la academia como de manera coloquial, términos como *geek*, *nerd* u *otaku* –los primeros de origen anglosajón, y el segundo de origen japonés– llegan a usarse como sinónimos de friki, originalmente denotaban características, más que diferentes, bien específicas. El *geek* era caracterizado por ser un entusiasta o experto del campo o la actividad tecnológica; el *nerd*, por ser un devoto esclavizado de sus ambiciones intelectuales o académicas, además de tener un aspecto poco atractivo y de ser considerado socialmente inepto; y el *otaku* occidental, por ser un fanático de todo lo relacionado con la cultura japonesa, en particular, del *anime* y el *manga* (Diccionario Merriam-Webster de la Lengua Inglesa, 2012; Camacho, 2013).

Ahora bien, para poder definir qué es la ‘cultura friki’ debemos comenzar explicando ¿qué vamos a entender por cultura? De acuerdo con Gilberto Giménez, “la cultura es la organización social del sentido, interiorizado de modo relativamente estable por los sujetos en forma de esquemas o de representaciones compartidas, y objetivado en <formas simbólicas>, todo ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados” (2005, p. 5). Una de sus funciones principales es la de diferenciar a un grupo de otros, por lo que, en ese sentido: “representa el conjunto de rasgos compartidos dentro de un grupo y presumiblemente no compartidos (o no enteramente comparti-

dos) fuera del mismo” (*ibid.*).

Para fines de este artículo, vamos a entender a la cultura friki como una comunidad, de carácter más bien heterogénea, conformada por diversos grupos o *fandom* (comunidades de fans), entre ellos: los aficionados al *anime* y/o *manga* japonés (*otakus*), a los videojuegos (*gamers*), al *cosplay* (*cosplayers*), a los cómics – predominantemente estadounidenses– (*comiqueros*), al cine, televisión y/o literatura fantástica, de ciencia ficción y/u horror, principalmente (Camacho, 2013).

¿Cuáles son los elementos que comparten todas estas aficiones? Primero que nada, todas parten de narrativas fantásticas, mundos imaginarios, realidades alternativas. En segundo lugar, a excepción del cine y la literatura fantástica, de ciencia ficción y horror, todas son productos culturales resultado

de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Todas ellas han trascendido su plataforma de expresión original y han expandido sus historias hacia otros medios de comunicación, por lo que sus narrativas pueden considerarse “transmedia” (Scolari, 2013). La práctica de cada una de estas aficiones siempre está acompañada de un carácter lúdico y, finalmente, la gran mayoría de las historias que están detrás de los *animés* o *mangas*, los videojuegos, los cómics, el cine, la televisión y/o literatura fantástica, de ciencia ficción y/o horror, pueden considerarse re-elaboraciones de los viejos mitos originarios, ya sea que hablemos de la mitología del Lejano Oriente, de la griega, celta, nórdica, entre otras. [Figura 2]

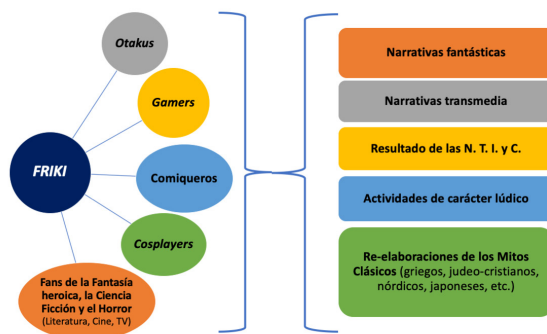


Figura 2. Comunidades heterogéneas y elementos compartidos. Elaborada por el autor.

Situar el origen de esta cultura, contingente y etérea, en el tiempo y espacio puede resultar polémico, así es que por cuestiones prácticas habremos de ubicarlo en Estados Unidos, a finales de la década de los setenta, a partir del lanzamiento de la primera película de *Star Wars*, *Episodio IV: Una nueva esperanza* (George Lucas, 1977); pues como plantea Alejandro Soifer (2012), el estreno de este filme fue el gran parte-aguas dentro de la historia del *frikismo* porque su creador, George Lucas, entendió muy bien “algunas de las reglas básicas del sistema de referencias y mecanismos” (p. 40) que constituyen el ecosistema friki:

La referencialidad y rescritura de productos previos, el aprovechamiento de las herramientas que brindaba la ciencia ficción menos cerebral (es decir, la vertiente *space opera*) mezclado con la épica baja traspolada de la literatura de *sword and sorcery*, los seriales de aventuras clase B en los cines, el *western* y *La fortaleza escondida*, de Akira Kurosawa (1958), así como un estudio intenso de la construcción de los mitos según el experto Joseph Campbell (Soifer, 2012, pp. 40-41).³

No por nada, el Día del Orgullo Friki se celebra en España, México, Argentina y Estados Unidos, el 25 de mayo, día en que se estrenó *Star Wars: A new hope*, en la nación estadounidense. Además del estreno de esta saga, otras simientes importantes de

esta cultura fueron la llegada del Atari 2600, primera consola de videojuegos para el hogar; la aparición de la serie de televisión *Star Trek* (1966- 1969); la publicación del primer juego de rol con fines comerciales: *Dungeons and Dragons* (1974), y, finalmente, la masificación de las computadoras y del Internet (Soifer, 2012).

Si ubicar el nacimiento de la cultura friki, de manera global, resulta un ejercicio polémico y complejo, rastrear su origen y reconstruir su historia en nuestro país no es menos difícil. De inicio, porque el término *friki* en México tiene poco tiempo de haberse integrado a la jerga de la comunidad de aficionados antes mencionada, tanto de manera coloquial como por los propios frikis, para autodefinirse. Además, lo que ahora se engloba dentro de la cultura friki, era hasta hace no mucho, una diversidad de *fandoms* con delimitaciones poco claras. Por otro lado, los registros que se tienen sobre el nacimiento y consolidación de esta cultura son muy pocos.

De acuerdo con Tania Cobos (2010), Tomás Serrano y Rocío Trejo (2011), la llegada del *anime* a Latinoamérica y en particular a México, en la década de los setenta, fue fundamental para el surgimiento de los primeros *otakus*. *Animés* como *Heidi* (Nippon Animation, 1974), *Candy Candy* (Toei Animation, 1976-1979) y *Remi* (Tokyo Movie Shinsha/TMS Entertainment Limited, 1977), por mencionar algunos, transmitidos en televisión abierta y doblados al español, fueron el germen de los futuros aficionados

a las caricaturas japonesas.

El éxito de estas animaciones en México fue tal, que para la década de los noventa, *animés* como *Los Caballeros del Zodiaco* (Toei Animation, 1986), *Sailor Moon* (Toei Animation, 1992), *Supercampeones* (Tsuchida Productions, 1983), *Las Guerreras Mágicas* (Tokyo Movie Shinsha, 1994), *Ranma ½* (Studio DEEN, 1989), *Dragon Ball* y sus secuelas *Z* y *GT* (Toei Animation, 1986), eran transmitidas en los horarios *prime time* de Canal 5, de Televisa, y Azteca 7, de TV Azteca.

Para ejemplificar el impacto que tuvieron estas animaciones en los futuros frikis mexicanos, se presenta un fragmento de la entrevista realizada a uno de los sujetos investigados durante la fase de trabajo de campo:

K (26 años): Todo empezó cuando mi papá llegó con un *Nintendo* y una caja de juegos como de 30 × 30 [cm]. Me obsesioné con ellos, ahí me volví *gamer*. Tendría como cinco o seis años (...) Después vería *Caballeros del Zodiaco* y *Dragon Ball Z* en la tele. Ahí empecé a relacionar los juegos y *animés* con las cosas japonesas. Yo creo que el *anime* que más me marcó fue *Dragon Ball Z*. Hasta quise hacer artes marciales por él.

Otra pieza fundamental del rompecabezas friki-mexicano fue la publicación del cómic, ahora de culto, *La muerte de Superman* (DC Comics, 1990), publicada por Editorial Vid, a principios de los noventa. En entrevista, varios *comiqueros* (M. Civeira González, 5 de noviembre de 2012; C. Pacheco Quijano, 11 de enero de 2012; R. Pérez Navarrete, 10 de noviembre de 2012) coinciden en señalar este suceso como el detonante del *boom* del cómic estadounidense en México. Su éxito fue tal, que diversos cómics de la misma compañía (DC Comics), y de otras como Marvel, Image y Vértigo llegaron finalmente a nuestro país.

Maik (28 años): En 1992 murió *Superman*, fue algo muy impactante, recuerdo que salió en la tele, en los periódicos... De un momento a otro, todo mundo empezó a leer cómics, entre ellos yo. Estaba en la primaria. Sin embargo, fue pasando el tiempo y mientras todos dejaban de leer cómics, yo seguí haciéndolo. Empecé a coleccionar cómics formalmente por ahí de los 15 años, cuando estaba en tercero de secundaria. Recuerdo que me dio varicela y me quedé en mi casa dos semanas, sin hacer nada, fue ahí cuando comencé a comprarlos y a coleccionarlos.

Otros fenómenos importantes que contribuyeron a la consolidación de esta cultura en México fueron la publicación de diversos mangas como *Video Girl Ai* (Masakazu Katsura), *Card Captor Sakura* (CLAMP), entre otros; la apertura de tiendas especializadas a lo largo de la República Mexicana, y finalmente la organización de las primeras convenciones de anime, manga, videojuegos, etcétera, en varios estados del país.

En 2001, un grupo de *otakus* yucatecos, motivados por el crecimiento de estas aficiones en Mérida, organizaron en una cafetería llamada *Tiempos*, la primera convención de *anime*, *manga*, juegos de rol y videojuegos, entre otras aficiones, de la que se tenga registro en esta ciudad. Aunque en términos de asistencia

el resultado no fue el deseado, tan solo asistieron 200 personas (Meneses, entrevista, 7 de mayo de 2012), de esta convención se derivaron las dos más importantes que existen en el estado: la *Tsunami* y la *Senka*.

De acuerdo con uno de los organizadores de la *Tsunami*, Tenoch Meneses Turriza, el promedio de asistencia por evento, en 2012, era de 6,000 personas (4). Además de celebrarse dos veces al año (generalmente una en primavera y otra en invierno), ambas se han realizado en uno de los centros de convenciones más importantes del estado: el Centro de Convenciones y Exposiciones Yucatán Siglo XXI.

Cuando comenzamos había sólo cuatro estantes de productos japoneses, todos pertenecientes a tiendas locales, entre ellas la nuestra. Ahora hay más de treinta estantes de diversas tiendas especializadas del país. Los eventos más importantes de las primeras jornadas eran las proyecciones de *anime*, los torneos de videojuegos, las tarjetas coleccionables (TCG's), los concursos de dibujo y de karaoke. Actualmente, traemos actores de doblaje y *cosplayers* reconocidos, tanto nacional como internacionalmente (Meneses Turriza, 2012).

Identidad friki y prácticas culturales

Las convenciones de *anime*, *manga*, cómics y videojuegos, como la *Senka* o la *Tsunami*, son un espacio único de socialización, convivencia, intercambio de significados y comunión de sentidos entre los frikis. Es ahí donde éstos refuerzan su identidad friki: primero, a través de las relaciones tanto afectivas como orientadoras que establecen con sus aficiones, mismas que expresan a través del consumo de todo aquello que se relacione con ellas (ya sean playeras, tazas, peluches, figuras de colección, DVD's o CD's, de sus *animés*, cómics, películas o series de televisión favoritas); y segundo, a través de su interacción con otros frikis como ellos. Como señala Néstor García Canclini (2009, p. 69), "intercambiamos objetos para satisfacer necesidades culturales, para integrarnos socialmente y distinguirnos de los otros". Además de ser espacios vitales de encuentro e interacción social, las convenciones son rituales. En ellos, los frikis seleccionan y adquieren diversos sentidos para regular sus vidas, a través del consumo de determinados objetos simbólicos, mismos que son signos de su identidad, pues como sostiene Giménez (2005), la identidad es un proceso de "apropiación distintiva de ciertos repertorios culturales que se encuentran en nuestro entorno social, en nuestro grupo o en nuestra sociedad" (p. 1). Al respecto, uno de los sujetos de estudio señala:

Charles (26 años): [Las convenciones] son como La Meca, es el lugar donde tienes que ir por lo menos una vez al año, si no todas las veces que sean posibles, porque es el lugar donde uno puede ser uno mismo sin tapujos, donde me puedo olvidar de lo que va a pensar el otro de mí, porque el que está al lado de mí, piensa igual que yo. Todo mundo puede ser como quiere, no hay límites.

Características principales de la identidad friki-yucateca y sus prácticas culturales

A partir de los resultados obtenidos en las entrevistas en profundidad se construyeron cuatro categorías de análisis: 1) Adscripción, 2) Iniciación, 3) Dificultad y 4) Lecciones aprendidas.

Adscripción

Primero, ser friki es, ante todo, una identidad, una frontera entre un *nosotros* y los *otros*; dicha auto-identificación, tiene que ser reconocida por los demás sujetos con los que interactuamos para que exista “social” y “públicamente” (Giménez, 2005). Es por ello que para los frikis resulta fundamental que los *no frikis* los reconozcan como diferentes, aunque la forma como unos y otros entiendan esa diferencia, no siempre sea la misma.

Segundo, los sujetos investigados definen al friki en función de: a) sus características de personalidad (por ejemplo, su *intensidad*, en el sentido de *obsesión* o *apasionamiento* con aquello que les gusta); b) su diferencia con relación a los otros (de ahí su afirmación de que *no son personas promedio*) y c) a partir de la especificidad de sus aficiones, a las que consideran poco aceptadas socialmente. Entre ellas están: la animación japonesa, los videojuegos, los cómics, el cine de fantasía heroica, ciencia ficción o terror, entre otros.

Tercero, el friki yucateco se resiste a abandonar sus primeras aficiones porque, el significado que obtiene al leer, ver, jugar, ciertos cómics, películas, videojuegos, etcétera, no se agota una vez que los termina, sino que revive cada vez que regresa a ellos. Es en este sentido que la figura del friki como una “máquina re-interpretativa” (Soifer, 2012) cobra total sentido.

Finalmente, la intensidad con la que viven sus aficiones, sus prácticas coleccionistas, sus arreglos o vestimentas, son características que comparten con los frikis de otras latitudes (España, Argentina, EUA).

Charles (26 años): Para mí, un friki es, ante todo, una persona que es muy intensa, es muy clavada para cierto tipo de cosas, particularmente con cosas que no necesariamente son socialmente aceptadas.

Raúl (29 años): Yo creo que, en esencia, un friki es un aficionado a ciertos aspectos de la cultura del entretenimiento, pero, además, es vivir eso. Tu forma de pensar, de vestir, gira en torno a eso, es parte importantísima de tu personalidad, más allá de comprar ciertos objetos, de coleccionarlos, es una forma de vida.

Iniciación

La televisión abierta, y concretamente programas nacionales como *Caritele* (TV Azteca, 1993-1998), o animaciones japonesas como *Supercampeones*, *Dragon Ball Z*, *Sailor Moon*, entre otras, fueron una suerte de semilleros de los futuros friki-*otaku* yucatecos.

El Internet ha sido el medio principal a través del cual han

podido acceder a esa cultura y especializarse en algún aspecto de ella. Ejemplo de esto son las miles de páginas, foros, blogs, etcétera, que existen en el ciberespacio, creados por y para aficionados, dedicados a difundir (de manera gratuita) *mangas*, cómics, *animes*, entre otros, muchos de los cuales, nunca fueron transmitidos por la televisión pública o privada de nuestro país, ni publicados por editorial alguna, así como informar sobre las novedades en el mercado, generar debates entre fans, o incluso, publicar historias alternativas a las ya conocidas (*fanfictions*).

La adolescencia es la etapa de la vida en que los frikis se identifican como tales:

Raúl (29 años): El momento en el que dices: ¡Soy un friki! Es en la secundaria, entrar en esa jungla, cuando te ven raro porque lees... “¡Mira, ese tipo está leyendo, qué extraño es, no está pateando un balón!” En el momento en el que te sientas tu solito, en un rincón de tu salón, a leer un comic de los *Hombres X*, ahí es cuando te das cuenta de que eres diferente. Yo nunca dije: ¡Tengo esta etiqueta! Los demás te la ponen: “Eres un raro. Nosotros somos los populares y tú no”. Ahí es cuando dices: Soy diferente.

Dificultad

Los frikis son individuos estigmatizados. Ya sea por sus aficiones particulares, ya por ciertas características de su personalidad. Suelen ser relegados, discriminados, marginados socialmente, e incluso, ser víctimas de *bullying*, sobre todo en el entorno escolar. En el ámbito familiar, tampoco suelen encontrar la comprensión y la aceptación que necesitan.

El momento más difícil para ser friki es durante la adolescencia; y el espacio menos idóneo es el de la escuela. Esa dificultad se desvanece, aparentemente, con la edad, particularmente cuando ingresan a la universidad y se encuentran con otros *como ellos*, igual de *diferentes*.

Maik (28 años): Fue difícil al principio, sobre todo en la adolescencia. Porque cuando eres niño (...) y te gustan los videojuegos o los superhéroes nadie lo ve raro. Cuando estás en la adolescencia sí. Para mí fue muy difícil, muy duro. Yo recuerdo haber querido encajar y darme cuenta que no podía. Haber tenido ese sentimiento de que (...) a nadie más le interesa lo que a ti te interesa. El que no puedas hablar con casi nadie. Estar en una fiesta, por ejemplo, mirar a todos desde lejos y no poder interactuar (...) Conforme fui creciendo se fue haciendo más fácil (...), vas encontrando otras personas como tú, solitos van cayendo en tu vida. Ya cuando estaba en la carrera, no había ningún problema con eso, no sentía que debía ocultar nada, que debiera parecer normal, ni nada de eso. Ya se vuelve muy cómodo, se siente uno bien.

Lecciones aprendidas

Gracias a estas aficiones, los frikis estudiados conocieron otros marcos culturales, otras formas de interpretar el mundo. Hicieron amistades internacionales y consolidaron relaciones locales. Aprendieron lecciones de vida, principios que los guían

y les ayudan a enfrentar las dificultades que se les presentan día con día.

Por otro lado, vale la pena señalar que la mayoría de los personajes favoritos seleccionados por los sujetos investigados son, además de los protagonistas de las historias a las que pertenecen, los héroes/superhéroes de esas narrativas. Estos personajes fungen como modelos aspiracionales, reflejan lo que estos individuos desean ser, pero también contribuyen a definir quiénes son.

Hoil (26 años): Lo que más me ha dejado esto es que he aprendido muchas cosas. Me ha llevado a interpretar de manera distinta el mundo (...) Porque no sólo veo la caricatura o la imagen en sí, si no que puedo sacar alguna enseñanza de ésta, sea cual sea el concepto que se maneje.

Aii (20 años): He aprendido muchas cosas: la cultura, que definitivamente es punto y aparte a la nuestra, a lo que estamos acostumbrados (...) Siempre me ha gustado aprender de otras culturas, no quedarme solo con lo mío, buscar qué más hay, no cerrar mi mente, no cerrar las puertas, todo está sujeto a cambio, todo es importante en realidad, no solo lo que tú piensas.

Maik (28 años): *Superman* me ha servido en momentos difíciles, cuando pienso: ¿Qué haría Superman en esta situación? Me respondo: Se levantaría y seguiría peleando contra *Doomsday*.

Conclusiones

Es posible concluir que los rasgos distintivos de los frikis estudiados contribuyen a construir su identidad y, por tanto, su adscripción a esta cultura. De allí su insistencia por subrayar su *diferencia* frente a los *otros*: los *no frikis*, que con frecuencia los marginan y rechazan. Estos frikis reivindican su unidad grupal, los valores aprendidos gracias a sus aficiones, y su mentalidad más abierta, en comparación con la del resto de la sociedad a la que pertenecen.

Si bien, las animaciones japonesas transmitidas en televisión abierta, a principios de los 90, fungieron como una suerte de semilleros de los futuros *otakus/frikis* mexicanos, el Internet ha sido el medio principal a través del cual los *frikis* yucatecos han accedido a diversos contenidos propios de esta cultura. Sin su existencia y posterior masificación es poco probable que esta identidad cultural se hubiera conformado como la conocemos hoy día.

Para los frikis yucatecos la imagen que *los otros* tienen de ellos, particularmente sus pares adolescentes, no es precisamente la que quisieran. Esta imagen, más bien denigrante, repercute hasta tal punto en su autoestima, que terminan, muchas veces, aislándose del resto, hasta que encuentran a sus iguales, otros frikis como ellos; lo cual les permite habitar en lo que Pedro José García (2011) llama “una esfera inmune a los ataques del

exterior” (p. 173).

Finalmente, en cuanto a los valores, lecciones o preceptos de vida aprehendidos a partir de las narrativas fantásticas propias de los diversos productos o manifestaciones culturales pertenecientes a la cultura *friki*, vale la pena señalar que, aunque suele acusarse a los *frikis* de no poder distinguir entre la fantasía y la realidad, todos los sujetos investigados tenían muy claro que los personajes o las historias que les inspiran no son reales; pero eso no implica que fueran menos significativos para ellos.

¿Qué le depara el futuro a la cultura e identidad *friki*? Es difícil pronosticarlo. Lo cierto es que *el friki, el raro, el diferente, ese otro* que no comprendemos y que de alguna manera se rehúsa a ser comprendido, mutará con el tiempo, se caracterizará seguramente por consumir otras aficiones; pero su necesidad de diferenciarse de *los otros*, y la manera tan intensa como vive lo que consume, serán las bases sobre la que construya su identidad.

Notas

1. Las comunidades de *fans* o *fandom* son los grupos de aficionados que se constituyen alrededor de ciertas manifestaciones o productos culturales, como los *otakus* (aficionados al *anime* o *manga* japonés), o los *gamers* (aficionados a los videojuegos).

2. El término *friki* es una hispanización del término “*freak*”, monstruo o fenómeno en inglés.

3. Soifer se refiere al estudio de Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito* (1949).

4. De acuerdo con el *Diario de Yucatán*, en la Convención Tsunami-Mérida, celebrada en julio del 2018, asistieron alrededor de seis mil personas.

Referencias

- Arce Cortés, T. (2008). Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología*, 6(11), 257-271. Recuperado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S166932482008000200013
- Bote Tun, A. (2018). Cerca de seis mil personas recibe el Tsunami 2018. *Diario de Yucatán*. 16 de julio de 2018, Recuperado de <https://www.yucatan.com.mx/merida/cerca-de-seis-mil-personas-recibe-el-tsunami-2018>
- Camacho Quiroz, N. (2013). *El friki yucateco ante el friki de la cultura mainstream*. (Tesis inédita de maestría). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Cobos, T. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, (72). Recuperado de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2012). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=IUmogtr>
- Diccionario Merriam-Webster de la Lengua Inglesa (2012). Recuperado de <http://www.linguee.es/ingles-espanol/traducción/merriamwebster+dictionary.html>
- García Canclini, N. (2009). *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Random House

Mondadori.

- García García, P. (2011). Lo geek vende. Transformaciones de los topoi sobre el adolescente inadaptado en las series de televisión norteamericanas. *Frame* (7), 159-190. Recuperado de <http://fama2.us.es/fco/frame/frame7/estudios/1.8.pdf>
- Giménez, G. (2005). La cultura como identidad y la identidad como cultura. Ponencia. *Instituto de Investigaciones Sociales de la UNAM*. Recuperado de <http://mediosexpresivoscampos.org/wp-content/uploads/2012/04/LA-CULTURA-COMO-IDENTIDAD-Y-LA-IDENTIDAD-COMO-CULTURA1.pdf>
- Orozco, G. (1997). *La investigación en comunicación desde la perspectiva cualitativa*. Guadalajara: Universidad Nacional de la Plata/ Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Serrano Avilés, T. y Trejo Hernández, R. (2011). *La vida es una historieta: El papel del cómic en la vida cotidiana de jóvenes universitarios en el estado de Hidalgo*. México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Soifer, A. (2012). *Que la fuerza te acompañe. La invasión de las culturas nerd, geek y friki*. Buenos Aires: Marea.
- Thompson, J. (2002). *Ideología y cultura moderna*. México: UAM.
- Vázquez, V. (4 de mayo de 2018). Auguran 50 mil visitantes a la Conque 2018. *Diario de Querétaro*. Recuperado de <https://www.diariodequeretaro.com.mx/gossip/auguran-50-mil-visitantes-a-la-conque-2018-1659671.html>

Nihon Rokku: El ignorado éxito comercial de Japón en México

Historieta, manga y cultura popular: México y Japón a través de la cultura popular contemporánea

© The Author(s) 2021
ISBN(電子):978-4-910171-06-7
<https://nichibun.repo.nii.ac.jp>

国際日本文化研究センター
プロジェクト推進室
International Research Center for
Japanese Studies,
Promotion Office

Gabriela Alcalá Cuevas

Centro de Lenguas Extranjeras de la Universidad del Valle de Atemajac

Resumen

Casi alcanzando el fin de la década actual, pocos han sido los estudios realizados sobre la influyente presencia de la industria musical japonesa en países latinoamericanos tales como México. El presente artículo expone un recuento de algunas muestras de los diversos niveles de aceptación y adaptación que esta industria nipona ha producido en la escena mexicana, centrándose en el porqué del éxito inadvertido pero rentable que el negocio de la música japonesa ha generado para las empresas locales. No sólo para algunas de las empresas ya establecidas, sino también para las crecientes y nuevas compañías que encontraron en el surgimiento de la cultura pop japonesa una oportunidad para innovar y reclamar estos nuevos intereses a través de la moda, la música, la gestión cultural y la difusión.

Introducción

Bajo el contexto actual es difícil imaginar individuos en desconocimiento del papel que Japón juega en las influencias culturales de la modernidad. Desde tecnología, animación, o moda, la aceptación y reterritorialización de los productos japoneses ha progresado exitosamente, contribuyendo a la iniciativa de generar la prevalencia de Japón como marca.

En México es fácil encontrar manifestaciones culturales de dicho fenómeno en diversos formatos y tamaños, desde la primera convención de cómic, la *Convención Quetzalcóatl (CON-QUE)* en 1994, hasta la apertura de fundaciones y empresas de difusión japonesa en el territorio nacional, como el Centro de Estudios del Japón (CEJA) o la Fundación Japón.

A partir del convenio cultural entre ambas naciones en 1954 (Yoneda, 1997), se ha mantenido bilateralmente una estrecha y cada vez más fructífera relación comercial y cultural. No obstante no todas las industrias compartidas entre México y Japón son reconocidas propiamente y existe una agravante carencia de difusión en industrias tales como la de la música que, pese a su creciente éxito en territorio nacional, aún se reconoce como parte de la escena *underground*.

Es por ello que el presente artículo versará sobre la influencia musical que ha marcado Japón en México, los alcances del

creciente mercado nipón en territorio nacional y las muestras de adquisición que se han manifestado en la industria local.

Japan: The Land of the Rising Sound

En la cultura pop se conoce como *JMusic* a las expresiones musicales provenientes de Japón que han sido influenciadas por occidente; abarcando cada género contemporáneo desde el *JPop*, el *Hip hop* y el *JRock*, término generalizado que abarca el jazz rock, algunas muestras de blues, rock psicodélico, alternativo y varios subgéneros del metal; y que se separan de la forma *Hōgaku*, es decir las formas tradicionales de la música japonesa.

Esta ola de modernidad en la música japonesa comenzó a desarrollarse a principios de los 50's luego de la Segunda Guerra Mundial, en medio de la invasión cultural norteamericana en oriente (Cope, 2007); contexto que derivó en el acelerado posicionamiento de Japón como creciente potencia (principalmente tecnológica) en el ambiente internacional, y propició el desarrollo de su cultura mediática llegando a la cumbre cuando en la siguiente década, la canción conocida como *Sukiyaki (Ue o Muite Arukō)*, 1961, de Kyu Sakamoto, escaló posiciones en los charts de Estados Unidos, volviéndose el primer éxito japonés en ser número uno en el extranjero (Breihan, 2018).

Para el comienzo de los 60's, a través de los nuevos medios

de masas américo-japoneses, influenciados altamente por la presencia remanente de las tropas estadounidenses en el país luego de la ocupación americana, artistas como Elvis Presley y *The Beatles* habían obtenido un renovado público juvenil y una consecuente oleada de representantes nacionales denominados *eleki* (por el uso de guitarras eléctricas) como *Sharp Five* y *Blue Comets*, e *Idoru* (idols) que aventuraban el principio del *JPop*, mientras que las bandas como *The Shadows*, *The Spiders* y *The Ventures*, agrupaciones de jazz, ácido, rock, blues y psicodélico que surgieron durante los primeros años de esta década, demostraron su inconformidad contra los grupos pop, y formaron los principios del *JRock*, donde la influencia de personajes como Bob Dylan traía la moda de los canta-autores que usaban poesía japonesa como inspiración para sus letras.

Con el tiempo, la incipiente mezcla cultural producto de las manifestaciones culturales occidentales no gustó a la sociedad conservadora de Japón. Los cambios originados por la influencia americana provocaron una gran resistencia, y la búsqueda de la autonomía y la incomodidad general que la Guerra de Vietnam despertaba, derivó en una nueva serie de movimientos pro-nacionalistas promovidos por los jóvenes (Yohichi, 2008).

En tanto, las agrupaciones de *foku rokku* (folk) como *Happy End* comenzaron la moda de la escritura de letras sólo en japonés, y los líderes de los movimientos estudiantiles organizaban festivales de música donde expresar su oposición a los intentos del gobierno por apagar los levantamientos juveniles, a través de lo que ellos denominaron como *Foku gerira* o guerrillas folk (Moreno, 2011).

Este ambiente subversivo propició el debut de nuevas bandas tomando elementos del punk y del mock rock, añadiendo la idea de que la imagen de los integrantes y el escenario era una forma de expresión también y bandas como *Lizard* con sus tendencias al travestismo, vinieron a conmocionar a la industria a nivel nacional (*ibid*).

A finales de los 60's había debutado en Tokio la banda de rock psicodélico, *Flower Travellin' band*; su música, pesada, con *riffs* de guitarra agresivos y rápidos, habría de responder a bandas como *Black Sabbath*, y se convertiría en un ícono nacional al volverse un éxito en ventas no sólo dentro de Japón sino en occidente cuando consiguió el elogio de la crítica con el álbum *Satori* en los 70's.

El éxito del álbum impulsó, durante aquella década, el crecimiento de bandas como *Flied egg*¹ y *Murasaki*, consideradas como pioneras del *hard rock* y *heavy metal* en la música japonesa, así como *After dinner* y *Cosmo's Factory* lo serían en el progresivo, construyendo los primeros escalones del llamado *boom* de bandas de los 80's, llamado así dada la afluencia de grupos que surgieron en dicho periodo, y que explotó los movimientos *underground*.

La bandas empezaron a tomar elementos de las tendencias populares en Europa; géneros como el *doom metal*, *noise*, *new wave*, *power metal* y sobre todo el *Heavy*, *glam* y *punk*, se apoderaron de la industria.

Fue aquí, en los 80's, que los medios de comunicación empezaron a llamar al género *JRock* en lugar de *underground*. La popularidad de bandas como *Boowy*, *Sekimatsu*, *The Pillows*, *Loudness* y *Phew!* permitió al *JRock* volverse mediático y comenzar su auge.

Entre las nuevas bandas surgiría el movimiento que causaría

la sublimación de las modas rock alternativas y que dio origen a bandas como *X Japan* (agrupación que alcanzaría reconocimiento internacional a finales de los 80's), *Luna Sea*, *Malice Mizer*, *Buck Tick*, *Kuroyume* y *L'Arc-en-Ciel*: El *visual kei*, género –o mejor dicho, agrupación de géneros– que se caracteriza por la ausencia de un límite de estilo musical, ya que engloba y permite a los artistas conferidos en el término, la práctica y mezcla de todos los posibles; pero que prioriza la presencia de aspectos estéticos mezclados con la música como un complemento necesario de cada presentación.

Durante los 80's y 90's el *visual kei* se volvería tan popular que dejaría los estándares de *indie* y sería motivo de varios festivales, comenzando con el *Xtasy Summit* en 1988 y atrayendo la atención internacional al punto en que, para 1992, *X Japan* había realizado todo lo que tuvo al alcance para firmar un contrato con la disquera estadounidense Atlantic Records. Pero dada la recepción de la banda en los medios norteamericanos el contrato no habría de culminar favorablemente para la agrupación; el rechazo al idioma japonés –principalmente– hubo de retenerlos dentro del archipiélago (McHugh et al, 2016).

El fracaso comercial desalentó a muchos y llevó a creer que con el milenio también llegaba el fin del *visual kei*. El renovado interés por el *Jpop* y el bombardeo de música occidental bajó el índice de popularidad en el interior del país, y el movimiento tuvo que reinventarse para perseverar, generando el que habría de conocerse popularmente como *Neo Visualism*²; es decir, la reforma que modernizó al movimiento imprimiendo en sus variantes influencias comerciales más populares y renovando los viejos movimientos, buscando anticipar la preferencia del mercado y atraer más fanáticos.

Será de la mano de éste género, del *JPop*, y de la oleada de bandas que surgieron con él, que un nuevo atractivo para los seguidores de la cultura japonesa en el extranjero haría aparición: La *JMusic* se transformaría en uno de los pilares de la cultura pop japonesa, y no sólo abriría una nueva plataforma dentro y fuera de Japón con la cual habrían de identificarse los fans, sino que representaría uno de los productos más efectivos para su exportación internacional.

Cool Japan y la invasión de la cultura pop japonesa

El nuevo milenio trajo la revolución del Internet y con él una oleada de interés en la cultura y entretenimiento japonés, creando el perfecto ambiente para una nueva era mediática de *JMusic* en compañía de la popularidad del *anime*, presente en México desde los 70's, los *mangas* japoneses y los videojuegos; logrando invadir los centros culturales de la República en una sinergia cultural que formula una fuerza mercadotécnica única en la cultura pop³.

Dicha sinergia mundialmente exitosa es conocida como *Cool Japan*, nombre dado al fenómeno en ventas a nivel internacional como parte de la estrategia del Ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI) con base en el uso de los productos nacionales altamente populares para la apertura económica y política con el exterior (Mandujano, 2016).

Esta amalgama traería las primeras muestras de música japonesa a territorio nacional en su versión *Formato TV size*, del que

Tania Lucía Cobos (2010) comenta:

(...) Las series animadas están compuestas por temporadas, donde cada una se distingue usualmente por tener su propio video musical y canción de entrada, llamado *opening*, así como su propio video musical y canción de cierre, llamado *ending*. Estas canciones son de un minuto treinta segundos de duración y son conocidas como *formato TV size*. Además, son interpretadas por artistas y bandas musicales japonesas de trayectoria, en ascenso o en lanzamiento. Las canciones son cantadas en japonés y en pocos casos en otros idiomas como inglés. (*ibid.*, p.10)

Tras la llegada del manga y la animación japonesa a México con *Astroboy* en 1974, (Romero, 2012) su éxito ante el público permitió que nuevas series de anime se proyectaran dobladas al español en los canales nacionales, trayendo a las familias mexicanas las aún denominadas caricaturas: *Candy Candy*, *Heidi y Meteoro*, que antecedieron al culmen de la popularidad inicial en los 90's con la proyección de series como *Saint Seiya*.

La popularidad de animes como éstos permitió la llegada de muchos más y amplió el grado de aceptación –y el interés– de las personas por la música y el idioma japonés, aún cuando su popularidad no se elevó con la misma facilidad con la que lo hizo la animación.

Probablemente debido a la accesibilidad del doblaje que incluía la traducción y reinterpretación de los *openings* y *endings* de la mayoría de las canciones, las versiones japonesas fueron menos conocidas entre los televidentes.

No obstante, la necesidad a la que respondía la iniciativa del doblaje –atraer un público más amplio al presentar la programación en su idioma– resultó en una variación de las actividades de fanáticos. El *сандуб*, o doblaje de fan, la traducción de manga, así como la interpretación de *covers*, se volverían parte de los medios locales para la reproducción y difusión de la cultura japonesa en México, que se manifestó abiertamente dentro de las convenciones.

Dichas actividades de producción y planificación de eventos, ejercieron el primer paso para la reterritorialización de la cultura pop japonesa en México: no se hablaba únicamente de aceptación y gusto por los productos presentados, sino de una adaptación de ellos. Va más allá de la difusión, se trata de la *absorción* de la cultura, retomar las muestras culturales y volverlas una hibridación de ésta, conjuntando ambas, la cultura propia y la adquirida. Como Anthony Giddens menciona, esto es conocido como “colonización a la inversa” (citado en Cobos, 2010, p. 2), es decir cuando las naciones provincianas impactan culturalmente en las naciones potenciales y generan una retroalimentación entre ambas; evidente en el caso de México en el uso de los productos culturales provenientes de Japón y, a su vez, la latinización de éstos durante el surgimiento de la subcultura *Otaku* en el país.

Este proceso de adquisición de la cultura nipona llevó a la imitación de estéticas, vocabulario y comportamientos observados en los medios; y a su vez, con la latinización, derivó en proyectos de creación híbridos como el llamado *JRock en tu idioma* que comenzó Edgar Zermeño⁴ en Guadalajara a inicio de los 2000. En una entrevista a la que accedió el mencionado, nos comenta:

Fueron loqueras de adolescencia, [risas]. Por ahí de 2001 adapté *good bye* de Hide y comencé a tocarla con mis amigos y pensé que sería buena idea hacer eso con más canciones a nivel banda para que la gente tuviese un acercamiento más cómodo por el tema del idioma. [...] en sí somos unas 20 o 25 personas, y es gente que puede o no gustarle el *Jrock* pero quieren grabar y echar relajo, me he topado con mucho pinche[sic] prejuicio sobre la música japonesa, dicen que el idioma es el problema nada más. Me dan la razón de porqué se comenzó todo esto. [...] Ya van más de 100 adaptaciones. (Zermeño, 2018).

Además de proyectos como el de Edgar la popularidad de las interpretaciones de *JMusic* en español fue en aumento, dando a los actores de doblaje y a los intérpretes de *covers* fama y éxito local. A su vez, el interés de los mexicanos por aprender el idioma se elevó y aumentó el gusto por las presentaciones de artistas japoneses en territorio nacional.

Seiji Murrieta (2014), catadrático de la Academia Mexicana-Japonesa Tokyo Tanaka A.C. dijo al Universal que con apoyo de la difusión de la *JMusic*, hubo un aumento en personas que se inscriben a aprender japonés para tener un mejor acercamiento a la música y los músicos, siendo las series de televisión de *anime* y la particularidad de las propuestas las razones fundamentales para ello. Murrieta afirma que:

Quienes musicalizan los programas o caricaturas(...) generalmente son bandas conocidas. Cuando el público se engancha con sus canciones, empieza a buscar más referencias hasta hallar la manera de adquirir sus discos y así, logran que las bandas salgan de Japón. (Murrieta, 2014).

Con la llegada de Youtube y Facebook se volvió más fácil para las audiencias nacionales tener acceso a la música e información de los artistas y la industria en general con los artistas auto-promoviéndose en las redes sociales.

Esto renovó el interés y éxito internacional en la escena *JMusic* y propició un exorbitante nacimiento de bandas sedientas por conseguir éxito entre los medios. El *visual kei*, por ejemplo, tuvo tal demanda a nivel internacional que hay bandas japonesas aclamadas en occidente que se consideran *indie* en Japón (Murrieta, 2014). Ante este fenómeno, las empresas empezaron a generar bandas con ideales comerciales, generando cuestionarios sobre los gustos del público y sobre qué preferirían ver en una banda, manteniendo disponibilidad a través de los medios masivos de Internet y abriendo admisión a los clubs de fans oficiales para seguidores occidentales.

A su vez, el interés en las nuevas bandas y la nostalgia por sus orígenes provocó un nuevo auge para las bandas clásicas de la industria, como *X Japan*, *Luna Sea* y *Siam Shade*, que volvieron a reunirse, recobrando y acrecentando su *fan base* y extendiéndose hacia el extranjero.

Con la creciente notoriedad en occidente, surgió una nueva necesidad en los artistas: recorrer los países donde su música era adquirida.

Las bandas comenzaron a salir de Japón, primero a Europa,

luego a Norteamérica hasta llegar a Latinoamérica. El éxito en ventas en el extranjero superó las expectativas, agrupaciones como *Larc-en-ciel* y *X Japan* abarrotaron foros como el Madison Square Garden en Nueva York en 2012 y 2014 respectivamente.

En el caso de México, la presencia de bandas japonesas o de estilo japonés pero de origen occidental, –a tratar posteriormente– en eventos locales, marcaba para los 2000, uno de los ingresos mayores durante las convenciones, y se volvió uno de los eventos principales dentro de la programación de las mismas (García y García, 2013).

Mexijuku: Moda y música japonesa en México

Gracias a páginas de difusión cultural y seguimiento de artistas japoneses, se mantiene un registro colectivo de conciertos

japoneses en México desde 2005, año en que la banda de metal *Blood* se presentó en Guadalajara y la Ciudad de México en su tour *Vengeance for blood 7*, dando paso al período más activo de intercambio comercial musical, especialmente del género rock, entre ambos países.

Desde entonces a la fecha, el número de conciertos ha aumentando tanto en su frecuencia como en variedad y éxito comercial, consiguiendo en el último lustro su mayor índice de eventos por año y el mayor rango en ventas.

El éxito en la última década de dichas presentaciones no sólo ha llevado a duplicar el índice de eventos en que se realizan, comparando los habidos durante el periodo 2005-2008; sino el número de espectadores que asisten a éstos, las ciudades involucradas y la magnitud de los foros y los artistas invitados (JaME, 2018), como se puede comprobar en la figura 1.

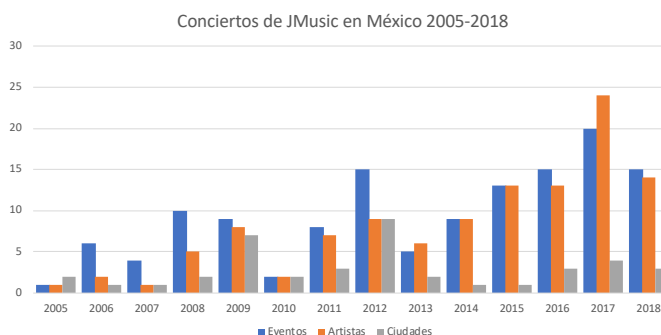


Figura 1. Tabla elaborada por la autora con datos de: JaME World México y XiahPop. La tabla muestra el rango de eventos de JMusic programados en México desde 2005 a 2018, confirmados a Julio 19 de 2018. En la primer columna se expresa la cantidad de eventos celebrados durante el año, seguido por la cantidad de artistas que se presentaron en dichos eventos, incluyendo eventos que presentaban más de un artista. Finalmente la cantidad de ciudades en que se realizaron los eventos, incluyendo aquellas ocasiones en que un mismo evento tuvo presencia en diferentes partes de la República.

El triunfo de estas mecánicas no es aleatorio, ha surgido de la estrategia de grupos de fans que se han movilizado y organizado en comités centrados en la difusión y coparticipación con las agrupaciones japonesas, buscando la inclusión de México en giras abiertas o proponiendo eventos privados. Fue de hecho en las convenciones de fans donde las primeras participaciones musicales en vivo se dieron (Colin, 2016).

Los grupos de fans organizaron aquellas primeras convenciones en formato de reuniones a modo de obtener un sitio donde exponer la cultura que tanto habían admirado, y con el tiempo, aquellos mismos fans, insatisfechos con el corto alcance de estos movimientos, comenzaron sus propios negocios buscando promover la música japonesa en el territorio nacional.

Tal es el caso de LoveJapan Entertainment, empresa mexicana fundada en 2012 por Erika Rodríguez y Karla Bravo, promotoras que se han encargado de traer algunos de los eventos principales de los últimos años desde su primer concierto en 2014, donde invitaron a la afamada banda *AnCafe* a la Ciudad de México; y el grupo Ninshi Conciertos, empresa México-Japonesa fundada en

2010, creadores del festival anual de música y moda japonesa *J'Fest*, y que en conjunto con los clubes de fans, ha traído a diversas agrupaciones niponas, por ejemplo el concierto de G.L.A.M.S el pasado 2016, realizado en conjunto con la promotora y el fan-club mexicano.

Éstas promotoras, en conjunto a Dilemma Conciertos – pioneros junto a Ninshi en el comercio de bandas japonesas en México, pero que no trabajan exclusivamente JMusic– atrajeron el interés de empresas como Zepeda Brothers, e incluso Ocesa; que, durante el 2017 planificó el concierto de la banda *One Ok Rock*, que no pudo realizarse debido al terremoto de septiembre del mismo año.

A estas empresas mexicanas les tomó una década desde el principio de las convenciones⁵ el generar sus propias campañas de difusión a gran escala. Los primeros conciertos de agrupaciones japonesas se daban en las salas de exposición y centros de convenciones, dándole a los artistas apenas un pequeño espacio para sus presentaciones, y donde la variación de músicos visitantes se reducía a los intérpretes de anime y de doblaje, sin

conseguir atraer la presencia de los artistas que los fans más deseaban ver.

No fue sino hasta 2006, cuando la Expo TNT fue considerada como evento calificativo para las competencias de *cosplay* en Japón por la organización World Cosplay Summit⁶ que las convenciones de cómics en México empezaron a atraer artistas más consolidados (Colin, 2016).

En aquellos años, cuando las convenciones representaban el único acceso posible a música japonesa, los conciertos se reducían a presentaciones cortas, y los costos de entrada usualmente no superaban los 100 pesos mexicanos⁷. Sin embargo, en los últimos años ha incrementado el mercado, y las promotoras mexicanas que manejan artistas japoneses han ido aumentando su rango de presentaciones, el número de éstas y el alcance de sus difusiones, consiguiendo presentaciones exitosas en locaciones como Sala José Cuervo, Teatro Metropolitano, El Plaza Condesa, el Pepsi Center en la Ciudad de México, entre otras; logrando eventos en *sold out* y la presencia de más de 3500 espectadores, pese a que en la última década los boletos han prácticamente cuadruplicado su costo⁸.

Durante 2015 fueron los eventos de temática asiática los que brindaron la mejor apuesta comercial a la empresa Dilemma Conciertos (Santamaría, 2015). El rango de bandas interesadas en tocar en México aumentó, y números con mayor prestigio fueron incluyéndose en el calendario de presentaciones. *VAMPS*, *The Gazette*, *Dir en grey*, *Babymetal*, *Versailles*, son algunas de las bandas, entre otros artistas *major* de fama internacional, que se han presentado en México, asistiendo en el caso de cada uno de ellos en más de una gira mundial a nuestro país. En palabras de Alejandro Bonilla, director del *J'Fest*, en su entrevista con *El Universal*:

Hace 5 años no había oferta pero sí había mucha demanda por el contenido musical y de moda de Japón. Entonces nosotros fuimos pioneros en traer música japonesa junto con Dilemma [...], entonces al ser los primeros congregábamos muchísimo público y obviamente al ver que había mucha demanda la oferta empezó a crecer. No es casualidad que si vieron que había negocio empezaran a surgir otras empresas que se dedicaran a esto, hasta que comenzó la saturación de la empresa. (Bonilla en Colin, 2016)

No obstante, la proliferación de conciertos y la creación de promotoras no son las únicas formas de iniciativa comercial nacional que han surgido ante el intercambio acaecido por la presencia de la música japonesa en México. La ausencia de mercancía oficial, de sitios de compra seguros y accesibles, en contraposición con un alto rango de piratería traída a las convenciones principalmente desde Taiwán, donde empresas como Miya Records, compañía de *bootlegs*⁹ de música y animación japonesa, comercian réplicas de productos japoneses a bajo precio, provocó por principio una dependencia a la piratería que causaría, posteriormente, el surgimiento de comercios oficiales.

El desagrado progresivo por dichos productos que se decían originales pero que no lo eran, el crecimiento del mercado y los comentarios de algunos artistas sobre la presencia de piratería de sus productos en México había llegado al punto

en que durante la gira de *LM.C* en 2012, Maya, vocalista principal de la banda, saliera a grabar los puestos de venta fuera del foro¹⁰. Esto desencadenó el aumento de una serie de micro empresas de temática japonesa que han ido ganando popularidad entre los fans que, buscando distanciarse del mercado ilegal, han acudido a éstas para la obtención de productos oficiales como álbumes, mercancía y ropa.

El ejemplo más célebre debe ser sin duda el de *Shiba*, inmigrante Japonés en México que abrió una serie de locales en los cuales vende mercancía oficial traída de Japón con acuerdos comerciales con las disqueras y las bandas, o con empresas de segunda mano japonesas de las que obtiene la mayoría de sus productos.

Tiendas como la suya existen en toda la República, localizadas en las plazas temáticas como las *frikiplazas*, o con mercancía en movimiento a través de páginas de internet, y se han vuelto un negocio medianamente rentable, no comparable, sin embargo, con el éxito de JPU Records, disquera fundada en 2012 con la intención de editar y distribuir música japonesa en Europa de modo autorizado. A través de re-ediciones europeas que permiten a los compradores conseguir material sin precio de importación, JPU Records ha comercializado y difundido la música japonesa con gran éxito; e incluso ha abierto de tal modo el mercado para los artistas japoneses que, el pasado junio, uno de los productos presentados por la empresa se volvió número uno en ventas en siete naciones y estuvo presente en el top-ten europeo en 2018 (JPU Records, 2018); marcando el inicio de una prometedora evolución para el mercado e imponiendo las nuevas metas para el gremio en América Latina.

Finalmente surgiría en México un medio de reterritorialismo muy interesante: el origen del *visual kei* Mexicano. En 2003, en el grupo online *Visual Garden*, se formaría *Tenshi no Yume*, grupo pionero del visual mexicano, que haría su debut a finales de año en la primer edición del Festival Visual en México; y para abril de 2004 surgiría *Seele und blood*, posteriormente rebautizada como *Sadism und Blood*, a los que pronto se unirían nuevas agrupaciones como *Le Renaissance* y *4th avenue cafe*.

Esta tendencia, presente a nivel mundial, encabezando las participaciones de países como Chile, Suecia, Argentina y Alemania, comenzó con las bandas tributo que asistían a las convenciones a modo de completar los programas de participación de los números musicales, pero que con el tiempo, fueron permitiendo el desempeño de los artistas en el sentido de la producción original de material musical.

El boom del *visual kei* mexicano se dio en 2005 cuando se incrementó el número de bandas y surgieron *Eimin*, *IORU*, *Morbid Dolls*, *Garnet*, *Lady Violet* entre otras. Estas bandas han emprendido carrera entre los medios, presentándose como teloneros de artistas japoneses, creando festivales e incluso grabando material propio en producción local (Alveláis, 2011). Circula por ejemplo, una colaboración en conjunto entre catorce bandas locales en un disco titulado *V.A. Compilation Visual Kei Mexico* en el cual las bandas presentaron *covers* y producciones originales.

Las bandas incluidas en estas listas buscan imitar la estética descriptiva del género *visual kei* que desean representar, optan por el uso de apodos japoneses y cantan en inglés, español y japonés. Su origen en común se ha ido auspiciando con el tiem-

po y ha abierto posibilidades cada vez más amplias, como la producción de la revista *Music Anime* que surgió en 2003; la apertura de radios online o la producción de las pasarelas visuales o *caminatas Harajuku*, que son caminatas comunitarias donde los participantes se atavian con atuendos inspirados en los estilos visual, y que se han realizado desde hace cinco años anualmente por las calles de la capital rebautizándose como *Mexijuku Fashion Walk*, ampliándose a la ciudad de Guadalajara desde agosto de 2017; una muestra más del impacto cultural y el efecto de recreación que ha provocado la *JMusic* en México.

Conclusiones

Así pues, a partir de que el mercado japonés abrió sus puertas e impulsó la popularización de su cultura popular en occidente, se fue generando en México un interés creciente en dichos productos culturales, y pronto se comenzó a expandir dicho interés hacia otros aspectos de su cultura popular debido en gran parte a la importación de animación y la música que la acompañaba. Posteriormente, el crecimiento en las manifestación de la cultura pop japonesa en México, derivó en la creación de grupos que imitaban las formas estilísticas de dicha cultura, generando productos de marcada influencia nipona, pero orientados hacia el mercado nacional; con ello, a su vez, se suscitó la creación de grupos dedicados a la difusión de dichos productos.

Los años probaron la iniciativa un negocio redituable y si bien el paso de la música japonesa apenas ha empezado a pavimentarse en México a través de empresas selectas de difusión y comercialización, su éxito progresivo ha demostrado la certeza del crecimiento de la industria y la importancia que juegan los elementos de promoción para su afianzamiento, sobre todo en las áreas donde la cultura de fans no alcanza a gestionar.

Notas

1. Acotación sobre la pronunciación del vocablo inglés "Fried".
2. En 2008 debutó la canción *Neo Visualizm* del músico japonés *Miyavi*, el éxito que obtuvo y la fama del artista revitalizaron el movimiento y el título se acuñó por los seguidores como referencia a los artistas que siguieron la estela de su intérprete.
3. Según estudios de la Organización Japonesa de Comercio Exterior en 2001 el consumo de productos de cultura pop japonesa en el extranjero dio ingresos por más de 17 mil millones de dólares al país (Cobos, 2010).
4. Líder de la banda de *Jrock* mexicana *4th Avenue Cafe*, pionero en el movimiento mexicano de *Jrock*.
5. La Expo Manga Comic TNT del 2001 se considera como la primera convención oficial en albergar eventos musicales.
6. Aichi TV realizó una visita a Expo TNT en 2006 y tras el evento determinó que por el tamaño del evento, México estaba validado para enviar un representante nacional a la competencia de *cosplay* internacional realizada en Japón anualmente.
7. Equivalente a 5 dólares a Julio de 2018.
8. El costo promedio de los conciertos de *JMusic* en México era de \$300 a \$800 pesos (Colin, 2016), mientras que en la actualidad un boleto para un concierto de *JMusic* en el área general tiene en promedio un costo mínimo de \$700 y los boletos VIP van desde los \$1200 a los \$170 dls., como fue el caso del con-

cierto de *The Gazette* en 2016 (Jrockradio, 2016), récord a batirse por la misma banda que se presentará a mediados de 2019 en el Pabellón Cuervo y cuyos boletos VIP se venderán en \$3900 pesos mexicanos.

9. Ediciones no autorizadas por el autor o la compañía receptora de los derechos de éste, de elementos de música, libros, videojuegos, animación o filmes.

10. El vídeo original posee derechos de autor, no obstante se cuenta con el vídeo de un fan a las afueras del Circo Volador donde se ve al vocalista y a su staff yendo a revisar la mercancía. (El vídeo puede verse en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=yi82EQWDd7Q>)

Bibliografía

- Alveláis, A. (2011), Breve historia del Visual Kei en México 2001-2007. Recuperado de <https://www.facebook.com/notes/equis-matsuri/breve-historia-del-visual-kei-en-m%C3%A9xico/105193702917794/>
- Breihan, T. (2018). The Number Ones: Kyu Sakamoto's "Sukiyaki". *Stereogum*. (Mayo 23 de 2018). Recuperado de <https://www.stereogum.com/1997488/the-number-ones-kyu-sakamoto-sukiyaki/franchises/the-number-ones/>
- Cobos, T. L., (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra* (Mayo-Julio). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046> ISSN 1605-4806
- Colin, G. (2016) Japón. Pop y rock desde el otro lado del mundo. *El Universal*. Recuperado de <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/espectaculos/musica/2016/08/15/japon-pop-y-rock-desde-el-otro-lado-del-mundo#imagen-1>
- Cope, J. (2007). *Japrock sampler: How the Post-War Japanese Blew Their Minds on Rock 'n' Roll*. London: Bloomsbury.
- García, R.; García, D. (2013) Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay. *PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad*, [S.l.], n. 5. ISSN 2007-3607. Recuperado de <http://www.suv.udg.mx/paakat///index.php/paakat/article/view/207/297>
- JaME. (2018). Conciertos 2018-01. [online] Disponible en: <http://www.jame-world.com/mx/concerts.html> [Accesado 15 Jul. 2018].
- Mandujano Salazar, Y. Y. (2016). El camino hacia una política de promoción cultural en el Japón contemporáneo y los inicios de una campaña de fortalecimiento de la identidad nacional. *Estudios de Asia y África*, 51(1), 77-104. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-654X2016000100077&lng=es&tlng=es. DOI: <http://dx.doi.org/10.24201/ea.v51i1.2183>
- Moreno, J. (2011). Rokku. Llinars del Vallès, BCN: Quarentena.
- Murrieta, S. (2014). Mexicanos aprenden Japonés para simpatizar con bandas. (Notimex, entrevistador). (08 de mayo de 2014). Recuperado de <http://archivo.eluniversal.com.mx/espectaculos/2014/mexicanos-aprenden-japones-bandas-musicales-1009173.html>
- McHugh, J., Platt, J., Battsek, J. (Productores), y Kijak, S. (Director). (2016). *We are X* [Documental]. EU. JP: Passion Pictures.

- Romero, J. (2012). Influencia cultural del anime y manga japonés en México. *Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma del Estado de México*. Recuperado de <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/214>.
- Santamaría, J. (2015) Alternativas en crecimiento. Las promotoras independientes en México apuestan al mercado de géneros 'underground', pues las grandes corporaciones tienen olvidado el nicho. *Excelsior*. Recuperado de <https://www.excelsior.com.mx/funcion/2015/12/29/1065793>
- JPU Records. (2018). The Gazette New Album NINTH Goes to #1 Across Europe. Recuperado de <http://www.jpurecords.com/the-gazette-ninth-number-1-in-europe/>
- Jrockradio (2016). THE GAZETTE WORLD TOUR 2016 – DOGMATIC – TROIS – Fechas de venta y precios para Argentina – Brasil y México. (12016). Jrockradio. Recuperado de <https://jrockradio.net/2016/01/the-gazette-world-tour-2016-dogmatic-trois-fechas-de-venta-y-precios-para-argentina-brasil-y-mexico/>
- Yohichi, S. (2008). Okinawa (Japón): un amplio movimiento popular contra la dominación militar y colonial de los Estados Unidos. *VientoSur*. Recuperado en: <https://vientosur.info/spip.php?article570>
- Yoneda, H. (1997). Las relaciones culturales nipo-mexicanas (1952-1996) Contexto y evolución de la presencia cultural de México en Japón. *The semiannual periodical of the Faculty of Foreign Languages* 46, p. 101-127 Recuperado de https://ci.nii.ac.jp/els/contentsinii_20190118120808.pdf?id=ART0008910818
- Zermeño, E. (2018). Comunicación personal (Gabriela Alcalá, Entrevistadora). (30 de enero de 2018).

Esta compilación contiene artículos presentados en el programa del evento:

Historieta, manga y cultura popular: México y Japón a través de la cultura popular contemporánea, realizado del 1 al 4 de febrero, 2018, en la Escuela Nacional de Antropología e Historia, y la Biblioteca Vasconcelos, Ciudad de México.

Programa académico de Simposio y mesas de discusión.

Representantes:

Olivia Domínguez Prieto

Daniel Goldin

Eiji Ôtsuka

Equipo organizador:

Laura Ivonne Quiroz Castillo

Karina Juárez Morales

Alejandro Gutiérrez Lizardi

Álvaro David Hernández Hernández

Datos de la publicación:

Historieta, manga y cultura popular:

México y Japón a través de la cultura popular contemporánea

Abril, 2021

Editado por HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ Álvaro David y QUIROZ CASTILLO Laura Ivonne

Publicado por el International Research Center for Japanese Studies,

Project Promotion Office

3-2, Goryo Oeyama-cho, Nishikyo-ku, Kyoto 610-1192 JAPAN

発行： 国際日本文化研究センター プロジェクト推進室

〒 610-1192 京都市西京区御陵大枝山町 3 丁目 2 番地

ISBN(電子):978-4-910171-06-7

<https://nichibun.repo.nii.ac.jp>