



Universidad Católica Andrés Bello  
Facultad de Humanidades y Educación  
Escuela de Comunicación Social  
Mención Audiovisual  
Trabajo de Grado

Creación de un Comic estilo Manga Shôjo:  
Proyecto Cute Girl & Daniel

Tesista: Lianny Daly Pérez Pulgar

Tutor: Arturo Serrano

Caracas, Marzo de 2007

*A Dios, por iniciar el mundo.*

*Al Dios del Manga Osamu Tezuka-sama, por iniciar el mundo... del  
manga.*

*A todas las (y los) dibujantes y guionistas de manga shôjo, que me han  
inspirado durante años.*

*A todos los que me ayudaron a llegar hasta acá. Son tantos, e  
intervinieron de tantas maneras, que en hacer repaso y agradecerles se me iría  
una resma entera por ambas caras, y aún me faltarían nombres.*

*A las musas inspiradoras, especialmente a la de alitas de mariposa.*

*A ti, que te has tomado la molestia de leer esto.*

## **AGRADECIMIENTOS**

Ante todo, hay muchas personas a quienes quiero agradecer, quienes han tenido y tienen una gran importancia en mi vida y en este proyecto, y me es imposible decir quien es más o quien es menos importante. Para empezar, agradezco a mi madre Fagui Pulgar, y a mi padre, Lorenzo Alexander Pérez González, por haberme dado a la vida y traerme a este mundo. Ella me inculcó el gen artístico; y él, el arte de echar cuentos.

Acto seguido agradezco a mi tutor, Arturo Serrano, por haber confiado en mi proyecto cuando ni yo misma creía en él.

Agradezco también a Carlos Galindo “Sancho” y a Ricardo Arévalo, que de forma más o menos directa me guiaron en el arte de dibujar.

Doy gracias especiales a mi muy querido Tulio Jesús Ramírez, quien ha estado dándome amor, soporte, y, en más de una ocasión, ideas para completar el proyecto.

También doy gracias a muchas personas, contactos cibernéticos y no tanto que llegaron a ver parte del proyecto.

Y el agradecimiento final, pero no menos importante, a Dios y a mí misma. Porque decidí comenzar esto y luchar para terminarlo.

## INDICE

AGRADECIMIENTOS .....	3
INTRODUCCIÓN .....	6
I EL MANGA: CONCEPTOS BÁSICOS .....	7
1) Manga: definición.....	7
2) Breve Historia del Manga .....	11
3) Características del Manga y Comparación con el Comic. ....	15
II MANGA: TIPOLOGÍA Y CLASIFICACIÓN .....	24
III MANGA SHÔJO: PARA NIÑAS Y MUJERES.....	35
1) El Shôjo como parte de la industria del manga .....	35
2) Breve historia del género Shôjo.....	37
3) El shôjo como género narrativo.....	39
4) El Shôjo como estilo gráfico .....	41
IV MAGICAL GIRLS O CHICAS MÁGICAS: EL SUBGÉNERO MÁS REPRESENTATIVO DEL SHÔJO .....	44
1. Bases, variantes y características del género. ....	45
2. El trasfondo y la simbología en las Magical Girls .....	51
V EL PROYECTO .....	55
VI EL GUIÓN.....	78

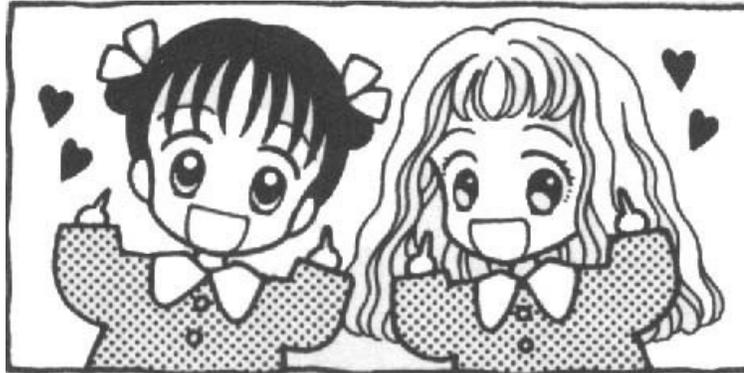
VII EL COMIC.....	130
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	143
BIBLIOGRAFÍA .....	146
ANEXOS .....	149

# INTRODUCCIÓN

En los últimos años una nueva tendencia ha estado surgiendo desde el lejano oriente: el comic de origen japonés, también llamado manga. Debido a su particular estilo artístico y la gran variedad temática y narrativa que abarca, la popularidad del manga se ha incrementado en los últimos años, ganándose su lugar en el gusto de las personas más allá del mero hecho de la curiosidad cultural. Niños, jóvenes y adultos, hombres y mujeres, todos pueden encontrar un manga a su gusto y según sus necesidades. La influencia del manga ha sido tal que no pocos artistas occidentales (como Frank Miller, Frédéric Boillet, Paul Pope, por sólo citar algunos) imitan, con relativo éxito según el caso, el estilo visual y los modos narrativos característicos.

En este trabajo se intenta crear un comic que tenga el aire y el estilo visual y narrativo que se identifica con el manga destinado al público femenino. Los primeros 4 capítulos de este trabajo dan una explicación de lo que es el manga y una amplia descripción sobre el género en el cual se trabajó: el género del manga para chicas, en específico una historia de *Magical Girls* (chicas mágicas). El quinto capítulo describe a profundidad el proyecto. El sexto y el séptimo capítulo muestran un guión del proyecto, y varias páginas finalizadas. En los anexos se incluye, además, parte del arte destinado al proyecto.

## I EL MANGA: CONCEPTOS BÁSICOS



Dibujos de Wataru Yoshizumi para su manga **Marmalade Boy**

### 1) **Manga: definición.**

En la actualidad, ningún diccionario en español tiene una definición de la palabra “manga” más allá de los conceptos de la Real Academia Española:

**Manga.** (Del Lat. *manica*).

1. f. Parte del vestido en que se mete el brazo.

[...]

**Manga 2.** (Del port. *manga*).

1. f. Árbol de los países intertropicales, variedad del mango, con el fruto sin escotadura.

*2. f. Fruto de este árbol.*

*3. f. C. Rica y Ven. Variedad de mango más grande que el común, que se obtiene mediante injerto. (RAE, 2001)*

Sin embargo, estas definiciones no corresponden al sentido que a la palabra daremos a lo largo del presente trabajo, de “manga” como un determinado tipo de historieta. No exactamente cualquier tipo de historieta: las historietas que son producidas en Japón.

Una definición de manga, que puede ser funcional para los fines del presente trabajo, puede ser la siguiente:

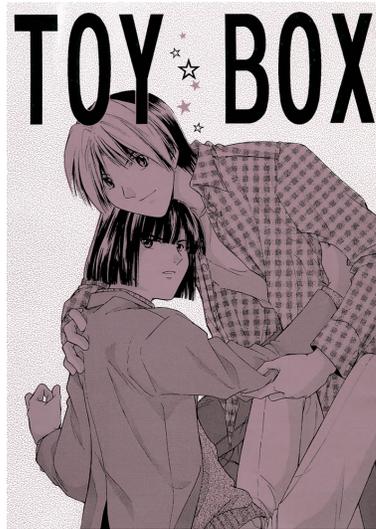
### ***Manga***

*El equivalente japonés para los comics, aunque las temáticas utilizadas son más variadas y el dibujo incluso mucho más detallado y artístico que sus contrapartes norteamericanas. Existe el manga **shôjo** para las mujeres, y manga **Shônen** destinado a la audiencia masculina. (The Anime Café, 2003. Traducción libre)*

El término **manga** significa, literalmente “Dibujo caprichoso”. Se deriva de los ideogramas chinos “MAN” garabato o dibujo de un personaje, y “GA” caprichoso o deforme. Actualmente este término es el que se utiliza en Japón para denominar a lo que en Occidente se conoce como “historieta”, “comiquitas”, “tebeos” o simplemente “*Comics*”. Aunque esta concepción es bastante acertada, muchos aficionados y estudiosos no se encuentran de acuerdo, pues insisten en que el manga y los *comics* son obras estética y conceptualmente diferentes, y que la situación de ambos en sus países de origen es bastante diferente. Sobre este tema se hablará más adelante.

Un error de concepto bastante frecuente consiste en llamar “manga” a la animación japonesa, basándose en la conexión directa entre la publicación de mangas, y su posterior adaptación a la televisión y al cine. El término especial para denominar a la animación japonesa es **anime**, presumiblemente derivado de la palabra francesa “Animeé”, que significa “animado”. El mundo del anime corre paralelo al del manga, teniendo un origen y una temática parecidas, y su amplitud como género es tal que merece por sí sólo un estudio completo y aparte.

Otra situación común consiste en confundir las obras manga con obras de aficionados, situación bastante más frecuente de lo que cabría esperarse. El auge del manga en Japón es tal, que muchos aficionados (frecuentemente agrupados en “círculos” o pequeños grupos organizados) dibujan sus propios mangas, frecuentemente parodias sobre sus series preferidas. Estos mangas hechos por aficionados se denominan **doujinshi** (o **doujin** para abreviar), y son comparables al fenómeno occidental del **fanfiction** (historias alternativas escritas por los fanáticos) y del **fanzine** (pequeñas revistas monográficas elaboradas por aficionados). La calidad gráfica de los doujinshis puede llegar a equipararse a la de los autores originales, e incluso ser estéticamente idénticos. Los doujinshis más populares (que no los más numerosos) tanto en Oriente como en Occidente son los de temática pornográfica, y habiendo sido mencionado que frecuentemente los dibujantes amateur llegan a emular el estilo de los autores originales, pueden crearse confusiones entre la obra original y su respectiva parodia.



Ejemplo de doujinshi: **Toy Box**, doujin yaoi de Hikaru no Go

Aunque parezca inconcebible para el sentido de *copyright* occidental, los doujinshi se elaboran para su venta en convenciones, existiendo incluso convenciones especialmente para la venta de doujinshis; y con mucha frecuencia autores aficionados terminan pasando al mundo profesional y a publicar en editoriales grandes y revistas, convirtiéndose en **mangakas** (dibujantes de manga) profesionales. Así mismo, dado que el mundillo del doujinshi es más libre que la industria manga, no es infrecuente que algunos mangakas profesionales que tengan el tiempo para permitírsele saquen doujinshis de sus propias obras con lo que no pueden incluir en las publicaciones “oficiales”.

En Japón existen dos tendencias mayoritarias del manga, dependiendo del género a quien va dirigido. Los mangas especialmente destinados al público de niños y jóvenes varones se le denomina **Shônen manga** o *shônen* a secas, mientras que el que va destinado a niñas y chicas jóvenes se le llama **Shôjo manga**, o sencillamente *Shôjo*. Por supuesto que no son los únicos géneros existentes, pero de ello se hablará en profundidad más adelante.

## 2) Breve Historia del Manga

La historia del manga corre paralela a la historia del comic occidental. Algunos precedentes históricos del manga pueden rastrearse hasta los antiguos “libros de almohada” (pequeños manuales con ilustraciones de carácter sexual) y los aún más antiguos rollos budistas Choju-Giga, utilizados para enseñar a la aristocracia y a los monjes.

El primer uso de la palabra “manga” para referirse a un determinado estilo artístico surgió del artista plástico **Katsushika Hokusai** (seudónimo, no se conoce su verdadero nombre, 1760-1849). Hokusai fue un pintor y grabador reconocido, del que se conservan más de 30.000 obras y cuyos trabajos se recopilaron en 15 volúmenes publicados entre 1814 y 1878. Los dibujos y grabados de este artista se distanciaron del estilo extremadamente estudiado de los artistas de su época, representando paisajes, personajes y escenas ordinarias dibujadas deslizando la pluma o el cepillo casi al azar, lo que le hizo a estas obras merecedoras del apelativo “manga” (que, recordemos, originalmente significaba “dibujo caprichoso”). Las obras de Hokusai rebozaban frescura y originalidad, diferentes tanto en temática como en estilo de otros artistas japoneses contemporáneos.



La Ola, uno de los cuadros más conocidos de Hokusai

Si bien las obras de Hokusai no pertenecen propiamente al arte secuencial, el estilo fresco y despreocupado de este artista influenció el espíritu de los artistas posteriores, y no solamente en Japón: a mediados del siglo XIX numerosas reproducciones de grabados de Hokusai llegaron a Europa durante la moda romántica de las “*chinerías*” y terminaron en manos de quienes terminarían protagonizando la revolución del Impresionismo.

Hacia la década de 1860 Japón, que hasta ese entonces se había aislado del resto del mundo por casi 400 años, empezó a recibir influencia y presencia extranjera, lo cual ocasionó que la situación política y el sistema social de castas se reajustasen rápida y violentamente. A esta turbulenta época se le conoce como Revolución Meiji, y fue gracias a ella que finalmente ciudadanos del resto del mundo pudieron ingresar al país nipón. Los extranjeros que llegaron a Japón trajeron consigo sus costumbres, y entre ellas estaba la de las caricaturas humorísticas en los periódicos, tanto serios como satíricos, así como las entonces incipientes tiras cómicas. Los diarios japoneses no tardaron en adoptar las caricaturas y las tiras cómicas, adaptándolas a su sentido de lectura.

Durante muchos años las tiras e historietas eran mayormente de carácter ideológico o de mero entretenimiento humorístico sin mucha sustancia. Después de la II Guerra Mundial y la aplastante derrota de Japón, los comics japoneses estaban en decadencia, y algunos incluso presagiaban su muerte. Pero todos estos presagios desaparecieron con la llegada de **Osamu Tezuka** (192-1989), un joven médico que terminó como mangaka por vocación y por su gran talento.

Tezuka estaba profundamente influido por la animación occidental (principalmente las películas de Walt Disney y los dibujos animados de los hermanos Fleischer) y eso se reflejaba en su estilo gráfico, de formas redondas y enormes ojos expresivos. También creó una gran plantilla de personajes

memorables, y publicó las historietas que definieron varios géneros del manga. Su primer gran trabajo fue *Shin-Takarajima* (La Nueva Isla del Tesoro), un manga inspirado en "La isla del tesoro" de Robert Louis Stevenson publicado en 1947, el cual poseía una narrativa y un estilo novedosos para su época. *Shin-Takarajima* tuvo un gran éxito editorial, y fue el inicio no sólo de una larga y próspera carrera para Tezuka sino también de un nuevo aire de popularidad para el manga que perdura hasta hoy.

Entre las obras más memorables de Tezuka se encuentran *Tetsuwan Atom* (*Astro boy* para los espectadores occidentales), que definió buena parte de las convenciones en las series para niños y en las historias de robots; *Ribon No Kishi* (*La Princesa Caballero* para Latinoamérica), uno de los primeros mangas explícitamente dirigido a las niñas y definidor de algunas de sus características; *Jungle Taipei* (literalmente "El emperador de la jungla", aunque fue conocido en Occidente como "Kimba el león blanco"), del que se dice fue inspiración para la película de Disney "El Rey León"; y *Black Jack*, uno de los primeros mangas de temática madura. Tezuka siguió dibujando hasta su muerte, y se estima que dejó varios millones de páginas entre todas sus obras. Gracias a la enorme influencia que ejerció, aficionados y mangakas de todo el mundo llaman a Tezuka "El Dios Del Manga".



Ilustración con los personajes de algunas de las obras más conocidas de Osamu Tezuka

Durante los años 1950 y 1960's la influencia del manga fue creciendo, gracias a autores como Tezuka, Shotarō Ishinomori (*Cyborg 009*, *Kamen Rider*) y Mitsuteru Yokohama (*Tetsujin 28 Go – Gigantor* para los occidentales), pero el manga era principalmente creado para un público infantil, y en general era visto como tal. Para cuando llegó la década de 1970 el público ya había crecido y madurado, literalmente. Muchos de los niños que habían crecido leyendo mangas durante las dos décadas anteriores eran ahora jóvenes adultos que demandaban historias más apropiadas a su nivel, y los mangakas que ingresaron en esta década tenían un deseo enorme de expresarse y transgredir. Surgieron autores como Go Nagai, con obras violentas y polémicas; Leiji Matsumoto, con un estilo visual particularmente distintivo e historias más reflexivas; y el dúo Fujio Fujiko, que alcanzaron la fama gracias a las graciosas ocurrencias de su *Doraemon*. Los años 70 fueron también los años en los que se consolidó el manga Shōjo, apareciendo multitud de mujeres mangakas que crearon obras arriesgadas para su época, donde empezaron a explorar las preferencias sexuales, los romances trágicos y la naturaleza del alma femenina.

Durante la década de 1980 el manga terminó de adquirir madurez. Surgieron nombres que se transformarían en sinónimo de calidad para los nipones, nombres que no tardarían en darse a conocer por todo el mundo: Akira Toriyama, Rumiko Takahashi, Katshushiro Otomo... Esta década marcó el inicio de la proliferación de los círculos de doujinshis en Japón, así como el inicio de la exportación del manga.

En la última década del siglo 20 el manga ya estaba perfectamente establecido en Japón, había perneado fuera de la isla del Sol Naciente, y empezaba a hacerse rápidamente de un importante número de aficionados alrededor del mundo. Aunque muchos de los autores de las décadas anteriores seguían trabajando y cosechando éxitos, se incorporaron muchos mangakas nuevos que empezaron a refrescar el panorama. Muchos de los nuevos autores venían de círculos de doujinshis; tal es el caso de Kazuma Kodaka, Ken Akamatsu y el grupo de artistas CLAMP.

En el siglo XXI, el manga es disfrutado en Japón por personas de todas las edades. Hay mangas para todos los públicos y sobre cualquier tema, desde historias cómicas hasta auténticos dramas, desde series creadas para ayudar a publicitar juguetes hasta mangas de intenciones educativas, desde historias contemporáneas hasta mangas históricos y fantasías futuristas. Mientras, en el resto de mundo, la popularidad del manga es enorme y sigue aumentando.

### ***3) Características del Manga y Comparación con el Comic.***

Anteriormente hemos dicho que el manga es el equivalente japonés a los *comics* occidentales. Sin embargo, eso no implica que el comic y el manga sean completamente idénticos. Aunque hay similitudes obvias producto del origen común, hay características que diferencian al manga de los productos culturales similares, a la vez que lo definen como un género particular.

- **Forma de edición**

En Occidente, los *comics* suelen editarse, o directamente en forma de suplemento periódico (caso de los famosos *comic books* de superhéroes), de libro (tendencia más relacionada con los comics “de arte” o con las escuelas europeas), o en forma de tira diaria para la prensa (raramente recopiladas, salvo algunas excepciones como tiras muy populares o historietas discontinuadas de gran valor histórico y cultural). La tendencia general de los mangas, en cambio, es a publicarse en revistas periódicas de entre 300 a 500 páginas por número (el número varía según la periodicidad, público meta, y los géneros que trate la revista), junto con otros mangas. Sólo después de que un manga ha tenido suficiente popularidad y material publicado en la revista es cuando se recopila en forma de tomo o **tankoubon**. Por lo general, un tankoubon recoge unas 200 páginas del manga: entre tres y seis meses de publicación dependiendo de la periodicidad de la revista.



El mismo título, distintas presentaciones:  
A la izquierda, una portada de la Weekly Shōnen Jump presentando un capítulo del manga *Bleach*.  
A la derecha, el tankoubon o tomo del mencionado título.

En Occidente, se presupone que los *comics* son, o monográficos (un sólo libro, o a lo más unos pocos números), o de duración indeterminada hasta que la editorial lo decida o el autor fallezca, y aún en este último caso se han dado casos de historietas que han sobrevivido décadas al fallecimiento o al abandono del autor original, gracias al mantenimiento de la historia por parte de un grupo de artistas y guionistas. Aunque en el manga también ocurren casos similares (existen mangas con más de 30 años publicándose, con más de 150 tankoubon, o incluso mangas que son mantenidos por equipos editoriales completamente ajenos a sus fenecidos autores originales), lo más común es que las historias tengan un inicio y un final, es decir, que tarde o temprano el propio autor (o la editorial) decida cuándo terminar la obra. Un manga exitoso tiene una vida media de entre 2 a 6 años. Es raro el caso de que algún manga logre sobrepasar ese tiempo, y más raro aún el que logre rebasar la década de publicación.

Por último, sólo los tankoubon se editan en papel de calidad. La gran mayoría de las revistas de manga se editan en un papel reciclado muy similar en calidad al del papel periódico. La razón es meramente económica: puesto que una revista de manga típica de publicación semanal publica aproximadamente diez historias por número (entre las series regulares y los **one-shot** o comics de un único episodio) más las páginas dedicadas a publicidad y espacio editorial, un número puede sobrepasar fácilmente las 300 páginas, y si se publicaran en un papel de mejor calidad terminaría resultando extremadamente costoso, tanto para la editorial como para el público.

- **Estilo gráfico**

Se dice que el manga es fácilmente diferenciable del *comic* por el estilo de dibujo, pero esto es una verdad a medias. Es cierto que el estilo

típico del manga es el de un dibujo limpio de ojos gigantes, pero también es cierto que existen tendencias que practican un dibujo más realista (el caso *Akira*, de Katshushiro Otomo) o un dibujo caricaturesco muy asimilable dentro de la estética “feísta” que tan de moda ha estado en Occidente durante los últimos años (un ejemplo reciente es *Crayon Shin-chan*, de Yoshito Usui). Y también es cierto que, desde la década de 1990, muchos artistas no japoneses han intentado emular, con cierto éxito, el estilo típico y el dibujo preciosista del manga. Pero aún así, existen ciertas señales que permiten diferenciar con cierta facilidad cuando una página pertenece a un auténtico manga japonés, y cuando no es así.

El principal identificador de un manga típico son los ojos enormes tamaño plato, que recuerdan los ojos de los personajes de las viejas películas de Disney. Grandes, brillantes, y muy expresivos, con apariencia de globos de cristal, que sólo toman proporciones más “normales” en los personajes muy adultos y/o de carácter muy frío. A simple vista esto hace a los dibujos indistinguibles de un artista a otro, pero el aficionado pronto aprende a diferenciar el típico ojo acuoso lleno de brillos que caracteriza a las dibujantes de mangas shôjo de los ojos más simples (aunque no por ello opacos) propio de los dibujantes de manga para chicos, e incluso distinguir a un mangaka de otro. Muchas veces, los ojos son el sello particular que distingue a un dibujante determinado. En la mayoría de los casos basta ver los ojos de los personajes para descubrir si la página que nos muestran pertenece a un manga o no.



Demostración Visual de distintos diseños de personajes.

Otra característica visual muy representativa del manga es la expresividad del dibujo. A menos de que sea un manga de temática muy seria y adulta, la mayoría de los dibujantes introducen expresiones chistosas y exageradas en determinadas situaciones. No son sólo expresiones dentro del plano “posible” y “realista”, sino que a veces son expresiones realmente exageradas y con obvia intención de ser graciosas, que ayudan al lector a comprender mejor los sentimientos y emociones de los personajes. Existen convenciones tácitas al respecto: las gotas enormes sobre las cabezas de los personajes para indicar vergüenza, las venas inflamadas en la frente para indicar molestia, los ojos como pequeños puntos para indicar extrañeza, los sonrojos de diferentes tipos para indicar el grado de vergüenza, enamoramiento o timidez, las lágrimas tipo chorro-de-fuente propias de los personajes muy emocionales en mangas humorísticos... y como ellas, existen todavía más. Por no hablar de los **super deformed** o **SD**, versiones de los

personajes proporcionalmente más pequeñas y cabezonas. En el manga habitualmente se trabaja con la escala artística habitual de 7 a 8 cabezas de altura, pero los super deformed no suelen pasar de las 3 cabezas (razón por la cual a veces se les llama **chibi**, “pequeño” en japonés) y de expresión más exagerada y cómica, frecuentemente utilizados como recurso humorístico. Estas características del arte manga la acercan más con la caricaturización, e irónicamente hacen más realistas las historias.

El dibujo manga suele ser muy dinámico, y con una técnica que se ha dado en llamar “cinemática”. Leer un manga es, a veces, como ver el *storyboard* de una película, siguiendo los movimientos de los personajes, creando atmósferas y fondos realmente espectaculares. En ciertos comics la tendencia pareciera ser una sucesión de paneles de personajes uno al lado de otro. En un manga puede haber cortes, saltos, zooms, paneos, cámaras lentas, y otros recursos tomados del cine. De esta manera el manga se convierte en más que una historia contada gráficamente, y agrega profundidad a lo que de otra manera sería una sucesión consecutiva de dibujos.

Pero si hay algo que sea completamente característico del manga es que se dibuja y se publica en monocromo, es decir, el arte es en blanco y negro. Las razones originales para ello estaban en la necesidad de economizar y para facilitar el tiraje, pero se ha mantenido más como norma estilística. Para sombras, texturas y tonos intermedios, los artistas suelen recurrir a técnicas como la aguada (degradados hechos con tinta china diluida) o a las texturas que proveen las tramas autoadhesivas. Como variante, algunas revistas tienen la costumbre de cambiar el color de la tinta de impresión: es muy común que las revistas shōjo se impriman en tintas de colores pasteles, como rosa, naranja o verde claro. Rara vez se publican páginas a color, al menos dentro de las revistas; sólo desde hace unos pocos años se han empezado a incluir páginas a

todo color para portadillas o capítulos especiales de mangas populares, para las primeras páginas del nuevo manga de un autor famoso, o directamente para los tankoubon o para los libros de ilustraciones. En épocas recientes se han llegado a imprimir mangas completamente a color, aprovechando las nuevas técnicas que permiten imprimir grandes tirajes a color a bajo costo, pero esto aún no es la norma en Japón.



Ejemplo de arte manga monocromo: página de *Kamikaze Kaitou Jeanne*.  
Esta página, reproducida tal cual apareció en la revista *Ribon*,  
fue impresa en tinta de color, práctica común en revistas Shōjo.

- **Estilo narrativo y temáticas utilizadas.**

Entablar diferencias temáticas entre el manga y los *comics* occidentales podría ser injusto. El que los *comics* de superhéroes y las tiras diarias de origen norteamericano sean las obras más representativas del *comic* no implica que el humor y la “heroicidad” sean las únicas temáticas del *comic*. Aunque, si hay algo cierto, es que por norma general el *mainstream* del manga ha permitido la publicación de temas que los *comics* tratan tangencialmente, que se tratan en las publicaciones de artistas independientes o que simplemente no tratan. Puntos de partida como el deporte, la vida escolar o laboral, el romance,

el ambientalismo, la fantasía y muchos más sirven para desarrollar historias donde los personajes suelen experimentar un crecimiento o aprender una lección.

A menudo la línea entre el bien y el mal en los argumentos del manga es borrosa, teniendo los villanos razones tan buenas como los héroes, y muchas veces los del bando de los “buenos” actúan de una manera reprobable; y en muchas historias el bando de los protagonistas intenta tratar de ver porqué su oponente actúa de tal manera. Incluso en los mangas infantiles o juveniles donde el tradicional plot bien-blanco contra mal-negro es mucho más claro, a veces el enfoque no está en el enfrentamiento en si, sino en las circunstancias alrededor de él.

Otro tema interesante a discutir en el manga es el de la caracterización de personajes y la profundidad de las historias. En los mangas, los personajes suelen estar muy bien desarrollados. Los mangakas tienen buen cuidado en crear unos personajes lo más reales posibles, con personalidad, con una forma de pensar determinada, con sentimientos posibles y acciones coherentes con el mundo donde se desenvuelven; en definitiva, personajes con que la gente se pueda identificar. Por otra parte, aunque existen historias sin un argumento principal trabajado, o que se desarrollan bajo el esquema de episodio auto-conclusivo no relacionado con los demás, la mayoría de los mangas suelen tener argumentos muy bien desarrollados, cuyos personajes a menudo suelen tener razones profundas para su comportamiento, y que enfocan situaciones que podrían pasar realmente (si, incluso en los mangas más fantasiosos).

Pero si hay algo característico del estilo narrativo está en que la acción del manga tiende a ser presentada en partes y secuencias, más que como una historia continua y lineal. Es posible notar que las partes de la historia y las partes de la acción en manga pueden alternar o seguir

uno tras otro, como un storyboard para película. Esto enlaza con las técnicas cinematográficas que son típicas de muchos mangas.

Los japoneses son un pueblo de gran tradición mística, y suelen plasmarlo en sus historias. Japón es, de hecho, un país con un gran respeto por sus tradiciones, y los mangakas no pierden tiempo en incorporarlas a sus narraciones; no es infrecuente que los traductores tengan que incorporar profusas notas sobre detalles culturales muy propios de los japoneses, que para ellos son de lo más obvio pero que a los occidentales se nos escapa. También existe una cierta preferencia por las historias de ciencia ficción, y por los argumentos donde la tecnología, más que amenaza, se convierte en aliada y hasta en interés romántico. Algo curioso por lo recurrente es la amenaza al mundo y la destrucción de ciudades (siendo Tokio, la capital del país, la víctima predilecta), posiblemente por una herida en el inconsciente colectivo derivada del ataque atómico a Hiroshima y a Nagasaki.

## II MANGA: TIPOLOGÍA Y CLASIFICACIÓN



Dos revistas manga. A la izquierda, un número de la *Shōnen Weekly*, de la editorial Kodansha, presentando *Mahou Sensei Negima* de Ken Akamatsu en portada. A la derecha, un número de la revista shōjo *Ribon*, de la editorial Shueisha, mostrando en portada *Shinshi Doumei Cross*, de Arina Tanemura.

El mundo del manga es bastante amplio y diversificado. Es muy difícil generalizar las características del manga, dada la gran cantidad de títulos y temas tratados. Si estereotipar el manga por cuestión de estética no es difícil, hacerlo por cuestiones de tema es casi imposible. Aunque algunos de los títulos manga favoritos en Occidente son los que contienen grandes dosis de erotismo y/o de violencia, no se puede decir que todos los mangas sean de contenido erótico y violento. En este punto es necesario hacer una diferenciación, para orientar a los posibles lectores.

Para un estudio detallado del manga, es necesario hacer distinciones y clasificaciones. Para nuestros fines, diremos que hay dos clasificaciones, que habitualmente se usan mezcladas a conveniencia. Veamos cada una de las clasificaciones por separado.

## 1. Clasificación por temáticas

La clasificación por temas es la clasificación más elemental que se puede obtener. Es usada para definir el tema tratado dentro del manga. Funciona para dar una orientación de a quien podría interesarle más el título en cuestión.

Una calificación bastante básica sería:

- A. *Aventura*. Este género no necesita demasiada descripción. Un personaje decide vivir experiencias poco habituales, en busca de emoción o de cumplir alguna meta particular.
- B. *Fantasía*: historias de tema fantástico, sea por temas medievales, sea por temas sobrenaturales.
- C. *Futurista*: a veces emparentado con el de aventura. Generalmente se sitúan dentro del ámbito de la *space opera*, aunque también se meten con la ciencia ficción más dura.
- D. *Histórico*: aquel que se ambienta en el pasado de Japón. Las historias de samurai son las más prototípicas.
- E. *Femenino*: el que trata temas femeninos (como romance, problemas de las chicas) o el que esta destinado a las mujeres.

F. *Romance*: aunque no parezca, no es exclusivo del género femenino; hay revistas masculinas que publican historias románticas.

G. *Hentai*: con esto se refiere a los mangas de carácter abiertamente erótico y pornográfico.

H. *Para niños*: el destinado al público infantil, con una gráfica muy colorida y temas muy sencillos.

Sin embargo, una revisión de temas nos demuestra que en el manga la cantidad de temas es bastante más amplia de lo arriba mostrado. La mayoría de los trabajos no se pueden clasificar fácilmente bajo sólo una categoría, pues a menudo mezclan diferentes tipos de temas en una misma historia.

Izawa (2002) da una larga lista de algunos temas utilizados en mangas, con la advertencia de que habitualmente se combinan, y de que en el manga hay más temas de los ya mencionados. Entre los temas que menciona que no están incluidos en las categorías anteriores se encuentran los deportes (desde artes marciales a deportes de equipo, incluyendo competencias hípcas), la cocina, historias de fantasmas, historias de terror, e historias de vida normal y crecimiento personal.

## **2. Clasificación por público meta**

Esta clasificación (y su terminología) es más popular que la clasificación por temas, y es bastante usada entre los empresarios, los fans, y los estudiosos de la historieta y la animación japonesas. Se basa en los rangos de edad y sexo a los que va destinado determinado manga o revista de manga. Su valor está no en la exactitud de la clasificación, sino en la ubicación de un determinado título en determinada categoría, más que por el tipo de historia, por el público al

que (en teoría) se dirige. De esta manera puede explicarse que existan historias de romance puro en revistas supuestamente destinadas a un público masculino adulto, e historias de “acción paranormal” en una revista para chicas adolescentes: simplemente, esas historias están adaptadas al público al que van, aunque a primera vista no lo parezca. Muchos títulos son clasificados por la categoría a la que pertenece la revista donde se publicaron originalmente más que por la categoría que podrían tener por sí mismos.

Sato (1999) presenta un cuadro donde se muestran los géneros del manga, ubicados según el sexo y la edad del público al que va destinado, así como por si contiene referencias al sexo.

**TABLA 1**  
Géneros del manga

	<b>PRE-MADUREZ SEXUAL</b>	<b>POST-MADUREZ SEXUAL</b>
<b>HOMBRES</b>	Shônen Manga	Seinen Manga Manga Adulto
<b>MUJERES</b>	Shôjo Manga	Josei Manga

Estos son los géneros clásicos, aunque no se limitan a estos cuatro. Podemos mencionar siete categorías de manga en total, diferenciadas claramente por temática general y público meta.

1. *Kodomo manga*

Es el manga destinado a un público infantil. Generalmente trata tramas simples, y suelen tener un grafismo más sencillo que el de los mangas

destinados a los chicos mayores. Esto no significa que todos los mangas de grafismo simple son especialmente para niños.



Ilustración de Doraemon

Es muy difícil conseguir exponentes de este tipo de manga en Occidente, pero como ejemplo podríamos poner el clásico “*Doraemon*”, del dúo Fujio Fujiko.

## 2. *Shônen Manga*

Es el manga destinado al público masculino joven (aproximadamente entre los 11 y los 25 años). Aunque no es norma, la mayoría de los títulos se inclinan hacia las historias de aventura y acción, combinadas con casi cualquier tema existente, de preferencia fantasía, deportes o ciencia ficción. La violencia contextualizada, es decir, necesaria y justificable dentro del desarrollo de la trama, es un elemento que suele estar presente, pero no es obligatoria. En los títulos para jóvenes mayores, además, suele haber presencia de **fanservice**, es decir, escenas de personajes femeninos de gran atractivo con escasa o nula vestimenta que no aportan mucho a la

trama, aunque sí al disfrute de sus lectores. La mayoría de los autores de shônen son hombres, aunque existen autoras como Rumiko Takahashi (“*Ranma 1/2*”, “*Inu-Yasha*”), que publican sus historias en revistas Shônen.



Página de *Chobbits*, de CLAMP

El shônen manga es el género más popular, tanto en Oriente (con más de la mitad de mercado en Japón, entre revistas y tomos publicados) como en Occidente, por la sencilla razón de que la mayor parte del público con poder adquisitivo es masculino, y porque las tramas de acción suelen ser más atractivas para el público en general. Incluso las chicas pueden disfrutar las historias.



Tres Shōnen manga de fama internacional: *Saint Seiya*, de Masami Kurumada; *Slam Dunk*, de Takehiko Inoue; e *Inu-Yasha*, de Rumiko Takahashi

Para mencionar típicos mangas shōnen podemos nombrar “Dragon Ball” de Akira Toriyama; “Saint Seiya” de Masami Kurumada; y “Slam Dunk” de Takehiko Inoue. Pero no es necesario nombrar mucho: gran parte de las series de anime preferidas en occidente provienen de mangas shōnen.

### 3. *Shōjo (a veces escrito shoujo) manga*

Es el manga destinado a un público femenino joven, entre los 11 y los 24 años, los mismos rangos de edad que el shōnen. Las historias más comunes tratadas en el shōjo se refieren a problemas románticos y a historias de crecimiento personal, aunque las historias fantásticas con toques mágicos, las historias de temas sobrenaturales y las historias de terror no son precisamente infrecuentes. La violencia es escasa, pero hay la tendencia de proponer otros temas algo polémicos sobre la sexualidad y el puesto de la mujer en la sociedad.

El shōjo manga es un fenómeno bastante curioso. Ocupa una buena porción del mercado en Oriente, pero en Occidente casi no se comercializaba hasta hace muy pocos años; quizás fuese por la falta de

equivalentes culturales, ya que en Occidente es casi nula la producción de *comics* para el público femenino. Aún así, las versiones animadas de mangas shôjo suelen ser bastante populares y queridas por el público en Occidente, aparte de que no suelen irritar a los críticos de la violencia en televisión. Más adelante se profundizará en las características del manga shôjo, en el apartado especialmente dedicado a su estudio.



Dos ejemplo de Shôjos célebres: a la izquierda, *Candy Candy*, de Yumiko Igarashi, a la derecha, una ilustración para *Marmalade Boy* de Wataru Yoshizumi

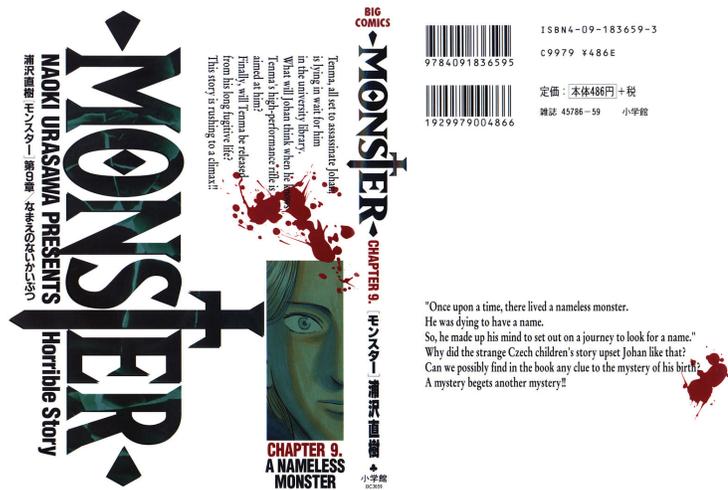
“Candy Candy” de Yumiko Igarashi y Kyoto Mizuki, cuya versión animada ha sido transmitida por toda Latinoamérica, es un ejemplo de manga shôjo clásico y arquetípico, pero también son shôjo “Sailor Moon” de Naoko Takeuchi, y “Card Captor Sakura”, del cuarteto de mangakas CLAMP.

#### 4. *Seinen Manga o manga para adultos*

El manga seinen está destinado a personas adultas, de más de 20 años, en general oficinistas y asalariados. A diferencia de lo que el término “para adultos” sugiere en Occidente, el género seinen no se enfoca en el sexo.

Generalmente son historias densas, con temas serios como la política y la sociedad, y de difícil digestión para las mentes más jóvenes. Incluso pueden utilizar términos complicados de leer para los más jóvenes.

Un ejemplo de seinen manga podría ser “Monster”, de Naoki Urusawa.



Cubierta de uno de los tomos de *Monster*, de Naoki Urusawa.

### 5. Josei Manga, o manga para damas.

Es el manga destinado a las mujeres de más de veinte años, mayormente oficinistas, empleadas de bajo nivel y amas de casa. De poca difusión, pero de gran aceptación dentro de su público. Generalmente historias sobre la vida cotidiana y los anhelos de vida de estas mujeres, a menudo exageradas o parodiadas.

*Oruchuban Ebichu* de Risa Ito, es un josei manga adaptado por el estudio de animación GAINAX para su serie-compilación *Ai no Awa awa*. Otro josei manga es *Kimi wa Pet* de Yayoi Ogawa, que fue adaptado a una exitosa miniserie semanal.

## 6. *Koma-manga*

Los koma-manga (de “koma”, recuadro o viñeta) son las tiras para los periódicos. A diferencia de las “tiras diarias” occidentales, los koma-manga son verticales, y presentan un número promedio de 4 recuadros. Son mayoritariamente de carácter humorístico o paródico.

En muchos casos, los mangas normales presentan entre sus extras (también llamados **omake**, literalmente “extra” en japonés) simpáticas tiras koma con parodias de sus personajes. También hay historias desarrolladas exclusivamente en forma de koma-manga dentro de revistas que publican historias en formato tradicional. Un caso particular es el del manga “Azumanga Daioh” de Kiyohiko Azuma, que inició como una tira koma bastante popular dentro de la revista “Dengeki Daioh”, y cuya popularidad se incrementó hasta el punto en que se recopiló en tomos e incluso se adaptó a animación con gran éxito.

## 7. *Manga Hentai y ecchi.*

El manga erótico tiene su propio término, **hentai**, que significa literalmente “extraño”, aunque su connotación más usual es la de “pervertido”. Las personas más pudorosas abrevian llamándolo “**H**”, que en japonés se pronuncia **ecchi**. Sin embargo, en la actualidad muchos fans prefieren llamar “ecchi” a las obras de carácter erótico más suaves, mientras que reservan el término “hentai” para los mangas abiertamente pornográficos.



Imagen proveniente del manga erótico *Dance Till Tomorrow*.

El Hentai no necesariamente se emparenta con el porno occidental. Hay desde historias sin plot, hasta historias donde el sexo abundante tiene su puesto en la historia, y desde historias con prácticas “convencionales” hasta parafilias e historias que sólo pueden calificarse en el campo de lo exagerado y lo imposible, anatómica y biológicamente hablando. El hentai y el ecchi tienen una interesante y profusa terminología, que no es cuestión de analizar en este punto.

Estas clasificaciones, como se dijo arriba, se suelen utilizar mezcladas, más que nada con fines de segmentación y mercadeo. Y la inclusión de un manga en un género determinado no implica que otro público no lo pueda disfrutar. Muchas veces los mangas shônen con un elenco masculino son devorados por legiones de fans femeninas en busca de subtexto romántico, y a la inversa, algunos mangas que habitualmente califican como shôjo son leídos por público masculino.

### III MANGA SHÔJO: PARA NIÑAS Y MUJERES.



Ilustración de "Daa! Daa! Daa!", de Mika Kawamura.

#### **1) El Shôjo como parte de la industria del manga**

En el capítulo anterior se definió brevemente el manga shôjo como el manga destinado a niñas, adolescentes y mujeres jóvenes, el cual no es un mercado precisamente pequeño. No nos engañemos: el mercado del manga está dominado por el manga shônen. Para demostrarlo, veamos el ranking de las 8 revistas manga más vendidas.

**TABLA 2**

## Tiraje de revistas manga en Japón

Revista	Editorial	Tiraje	Género
Weekly Shōnen Jump	Shueisha	5,930,000	Shōnen
Weekly Shōnen Magazine	Kodansha	4,260,000	Shōnen
Ribbon (Monthly)	Shueisha	2,280,000	Shōjo
Weekly Young Jump	Shueisha	2,080,000	Shōnen
Weekly Shōnen Sunday	Shogakukan	1,800,000	Shōnen
Young Magazine	Kodansha	1,800,000	Shōnen
Nakayoshi	Kodansha	1,800,000	Shōjo
Big Comic Original	Shogakukan	1,750,000	Shōnen

Entre las 8 revistas de manga más vendidas, 6 pertenecen al género shōnen. Sin embargo, las restantes son revistas shōjo: Ribbon, de la editorial Shueisha, y Nakayoshi, de la editorial Kodansha. Y estas no son ni de lejos las únicas revistas de manga para chicas. Aunque las demás revistas en el mercado no tengan individualmente el mismo nivel de ventas que la Ribbon (o que la Nakayoshi, competidora directa de la Ribbon), en conjunto forman un mercado bastante importante, y en crecimiento. Decenas de revistas publican mangas para chicas y mujeres de todas las edades, con temas que oscilan desde el clásico romance telenovelesco hasta historias de amor y superación personal, pasando por temas que en Occidente escandalizarían, como el sexo, las relaciones homosexuales, los problemas juveniles de los escolares, a veces tratados en forma cruda y realista, otras veces enredándolos con situaciones fantásticas y casi irreales. Pero es cierto: las chicas compran manga, y lo leen.

¿Cómo se entiende este fenómeno? Para comprender mejor el mundo del shōjo tenemos que decir dos cosas. Primero, que más de noventa por ciento

de quienes escriben y leen manga shôjo son mujeres. Segundo, que hoy en día, aún con los cambios sociales que han ocurrido en el mundo, la diferencia entre la “cultura masculina” y la “cultura femenina” en Japón es bastante grande y no hay indicios de que la situación cambie en un corto plazo. El mercado editorial japonés ha descubierto un filón en el mercado juvenil femenino y lo ha mantenido bien alimentado, proporcionándole a las lectoras justo lo que quieren, material para soñar.

¿Y que obtienen las lectoras japonesas? De todo un poco. Revistas para niñas que no sobrepasan los 14 años, que traen regalitos del mismo tipo que dan las revistas para adolescentes en este lado del mundo. Revistas para quinceañeras que cubren un amplio aspecto de temas, con historias que oscilan desde las dignas herederas del romance trágico que pulularon en el shôjo de los años 70 hasta historias más contemporáneas y realistas. Incluso revistas dedicadas a publicar exclusivamente historias románticas (algunas bastante explícitas) entre hombres, el famoso género Yaoi (también llamado Juné, por el nombre de la revista pionera del género) que tantos escándalos y quebraderos de cabeza ha dado en Occidente. El manga para mujeres no es más que una lógica consecuencia del shôjo: las chicas que en su adolescencia se entretuvieron leyendo mangas seguirán leyéndolos cuando lleguen a la adultez, mientras se le ofrezcan obras que llamen su atención.

## ***2) Breve historia del género Shôjo.***

Los primeros pasos del manga para chicas se dieron junto a los del manga en general. En esta época era muy poco común el que las mujeres salieran a la calle a trabajar o tuvieran una profesión; por esta razón, la mayoría de los mangas para chicas fueron producidos por artistas varones como Osamu Tezuka y Mitsuteru Yokoyama. Sería después de la guerra cuando las mujeres

mangakas empezaron a aparecer, primero tímidamente, luego más abiertamente. Aún así, se considera a *Ribon no Kishi* de Tezuka como el primer manga shôjo en toda norma. Este manga, publicado entre 1953 y 1955 fue muy popular (tanto, que años después fue llevado a la animación), y dio el impulso para la creación de más mangas para chicas. Curiosamente, el argumento (chica que debe fingir ser hombre), el escenario (un país extranjero, en una época paralela a los cuentos de hadas occidentales) y el estilo visual de esta obra (con personajes muy estilizados) se puede considerar la base de muchas obras posteriores y, en cierto sentido, de elementos clichés del género.



Portada del manga *Shiroy Heya no Futari* de Ryoko Yamagishi

El shôjo, como género, explotó y se consolidó durante la década de 1970, con la aparición de un grupo de autoras conocidas como el “Grupo del año 24”, una generación de jóvenes mujeres mangakas cuya denominación proviene de que nacieron hacia el año 24 de la era Showa (1949 en el calendario gregoriano). Moto Hagio, Keiko Takemiya, Yumiko Oshima, y Ryoko Yamagishi fueron algunas de las más renombradas de este grupo. Estas mujeres mangakas probaron e implantaron todas las fórmulas que hoy

caracterizan al manga shôjo: el romance, el drama trágico, la ambigüedad sexual e incluso un trato de la homosexualidad bastante osado para la época. En esta década aparecieron o se consolidaron la mayoría de las revistas shôjo que siguen aún hoy en día. Las primeras obras de temática homosexual se publicaron en esta década, y la primera revista dedicada al tema, *Juné*, se fundó a finales de los 70's.

Durante la década de 1980 la presencia del shoujo fue cada vez mayor. En los años 90 ocurrieron grandes cambios: el refrescamiento del género de las "chicas mágicas" o Magical Girls, cortesía de la popular Sailor Moon de Naoko Takeuchi; la explosión del Yaoi a nivel profesional (impulsado por autoras que provenían del mundillo del doujinshi); la puesta al día con las problemáticas de la juventud japonesa contemporánea; y el surgimiento de autores consagrados como el grupo de mangakas CLAMP.

### **3) *El shôjo como género narrativo.***

¿Se puede decir que el shôjo es un estilo narrativo? Contraponiéndolo a otros géneros del manga podríamos decir que sí. En el manga shôjo las historias se cuentan de un modo diferente al de otros géneros del manga.

Para empezar, el marco temático es muy diferente. En los mangas de la generación del "Grupo del año 24" los argumentos tenían un tinte trágico, con historias de amores complicados o imposibles. Actualmente, la tendencia general no va tanto a lo trágico como a lo dramático. En todo caso, las historias más típicas de los shôjo tienden hacia el romance y las historias melosas y sentimentales en un sentido muy similar a las novelas románticas; y aunque no necesariamente todas sean así, el romance y las relaciones siempre van a ocupar un lugar importante.

El tema de la evolución y desarrollo personal, popular en todos los géneros del manga, tiene una gran preponderancia en el shôjo. No hay historia shôjo donde al menos alguno de los protagonistas no experimente un cambio interno, espiritual o emocional. No es inusual que en muchas historias el principal punto de enfoque sea la evolución del protagonista.

Pero lo más importante del manga shôjo, incluso por encima del tema (que puede no tratarse de una historia romántica, sino de una historia de terror, o una historia sobre hechos sobrenaturales) es la demostración y el estudio de las emociones y sentimientos. Las emociones de los personajes ocupan un primerísimo lugar (por lo general a partir del elemento romántico, e incluso por encima de él), y es muy común que haya páginas y páginas donde se puedan ver a los personajes analizando sus sentimientos, con detallados dibujos de las expresiones de los personajes, y párrafos de los personajes analizando sus estados emocionales en voz baja, mostrando sus puntos de vista, sus ideas frente a los acontecimientos que enfrentan. Bajo esta perspectiva, no es inusual que se le de un particular interés al desarrollo y a la evolución interna de los personajes, ya que un personaje en constante cambio permite a los lectores ver más allá de las fachadas que presentan, y puedan conocer historias con personajes más profundos y humanos.

Por todo lo anterior, en el manga shôjo es normal que el tiempo en las historias esté determinado más por el “tiempo emocional”, es decir, por el tiempo mental de las personas que están viviendo determinada situación, que por un tiempo más lineal y cronológico. Hay saltos temporales y cambios de perspectivas, confrontaciones de personajes que no ocurren directamente en la escena sino en la mente del lector, descripciones visuales y textuales sobre el desarrollo espiritual que los protagonistas están viviendo. Se fuerza así al lector a enfocarse más en lo que los personajes están sintiendo o pensando en vez de en lo que realmente está ocurriendo.

El shôjo, a diferencia de otros géneros, no hace tanto énfasis en lo visible y tangible, y termina tratando más de lo que no se puede leer o percibir, hacia ese “algo” que es sentido por el personaje y el espectador.

#### **4) El Shôjo como estilo gráfico**

Visualmente, un manga shôjo no es difícil de reconocer. Aunque el estilo recargado y brillante tan de moda en los años 70 y 80 ha dado paso a un estilo más limpio, suave, y menos llamativo, aún hoy se puede diferenciar una página de un título shôjo de la de uno shônen tan sólo por el estilo de dibujo. Por regla general, el dibujo shôjo es de un trazo fino y delicado, con tendencia a las volutas, a las tramas poco comunes, a las flores como decoración. Mención aparte merece la diagramación de página, que tiende hacia lo extravagante y a lo aparentemente caprichoso.

En *A history of manga* Tchiei nos explica que

El manga shôjo tiene un sistema único de códigos semióticos. A diferencia de los mangas escritos para hombres, que avanzan en una manera lineal de un cuadro al siguiente, el manga shôjo emplea una progresión narrativa irregular y hace uso libre de formas modificadas de los recuadros. Hay marcos sin contornos, rectángulos verticales u horizontales extremadamente largos, los retratos de los protagonistas sobrepuestos encima de varios marcos separados, y los patrones floridos usados como contextos decorativos detrás de los personajes” (Tchiei, 1998).

Esto tiene su razón de ser: al ser los shôjo historias que no necesariamente se cuentan de un modo lineal, sino que se cuentan desde el

punto de vista interior de los personajes, se intenta reflejar visualmente el mundo espiritual.

El aspecto visual de los personajes es otro lado a ser analizado. Los dibujantes de shôjo conocen el poder de los ojos, y dedican a ellos un gran esfuerzo. Ojos más grandes y brillantes de lo que en el manga de por sí se acostumbra, mucho más expresivos, y en algunos casos con cierta tendencia a lo acuoso y translúcido. Con sólo mirar a los ojos de los personajes ya se tiene la certeza de que se está leyendo un manga shôjo.



Ilustración de Kaori Yuki para su manga *Angel Sanctuary*.

Los personajes en los mangas shôjo son dibujados altos, delgados y muy estilizados, de rasgos muy suaves y afilados, miembros largos y finos, cabelleras ondulantes. Son personajes tan hermosos, que en algunos casos es muy difícil distinguir a las chicas de los chicos. A veces es intencional (como en los argumentos que se basan en personajes travestidos, o en mangas shônentai y Yaoi), a veces es simplemente muestra del estilo del dibujante. Aún así muchos de los chicos que aparecen en los mangas shôjo suelen encajar en un prototipo que se ha dado en llamar **bishônen** (literalmente “chico hermoso”), que consiste en jóvenes muy guapos, ligeramente afeminados, casi andróginos.

Interesante de comentar es la supuesta preferencia de los autores shôjo por el estereotipo racial caucásico, expresado en la popularidad y abundancia de héroes y heroínas de cabellera rubia, ojos azules y silueta delgada. En esto, los japoneses no han hecho más que seguir el patrón de belleza que los medios de comunicación occidentales han vendido al mundo durante las últimas 4 décadas; sería como comentar que en las telenovelas latinoamericanas se hace extraño que las protagonistas, supuestamente jóvenes de las clases más humildes, sean de piel blanca, ojos y cabellos claros, y una silueta que sigue los lineamientos de los concursos de belleza. En los mangas shôjo de los años 70 y principios de los 80, cuyos protagonistas eran por lo general chicas extranjeras y se ambientaban en el mundo occidental, se podría considerar normal una protagonista de rasgos anglosajones dentro de un contexto tan “exótico”. Pero desde que los temas fantásticos y los romances en contextos más cotidianos han ganado terreno, las protagonistas shôjo tienen apariencias similares a las de sus lectoras, y en consecuencia cabelleras más normales (a pesar de la tendencia a las cabelleras arcoiris que ha dominado el ámbito del manga en general durante las últimas dos décadas). Incluso se dice que ciertas revistas tienen fama de que las protagonistas de las historias que publican deben tener determinado color de pelo; por ejemplo, se cree (aunque no ha sido oficialmente confirmado) que la mayoría de las protagonistas de los mangas de la revista *Ribbon* tienen el cabello castaño por política de la compañía.

## IV MAGICAL GIRLS O CHICAS MÁGICAS: EL SUBGÉNERO MÁS REPRESENTATIVO DEL SHÔJO



Ilustración para el anime de *Card Captor Sakura*, de CLAMP

Si hay algún tipo específico de manga que pueda identificarse rápidamente como manga shôjo, ese es el de Magical Girls, chicas (o niñas) mágicas, o como se dice en japonés, *Mahô* (o *Mahou*) *Shôjo*. Como indica el nombre, los argumentos en este tipo de manga giran alrededor de alguna niña o jovencita que posee poderes mágicos de algún tipo, los cuales a menudo usa para luchar por el bien, generalmente asistida con un disfraz y accesorios bonitos en el proceso. Las chicas mágicas también son llamadas “Majokko”, que literalmente significa “niña bruja”, aludiendo a las habilidades especiales de

las chicas protagonistas y a que muchas protagonistas de este tipo de historias son real y literalmente brujas. Mucho más raros, pero no por ello inexistentes, son los “Magical Boys”, historias protagonizadas por chicos con poderes mágicos que se desarrollan de un modo similar a las historias de Magical Girls.

Este subgénero del manga shôjo se encuentra enfocado hacia chicas muy jovencitas, muy frecuentemente a niñas y pre-adolescentes, pero a menudo los mangas y animes de este tipo son leídos y vistos también por hombres jóvenes.

El primer manga de Magical Girls fue *Himitsu no Akko-chan*, de Fujio Akatsuka, que apareció en la revista Ribon Mascot entre los años de 1962 a 1965. El honor del primer anime de Magical Girls le corresponde a *Mahoutsukai Sally*, originalmente creada por Mitsuteru Yokohama, cuyo manga había aparecido en la revista Ribon Mascot en 1966 y fue llevada a animación en el mismo año. Desde entonces el género ha permanecido popular, generando decenas de animes y mangas recordados con gran cariño por sus fanáticos.

## **1. Bases, variantes y características del género.**

Las chicas mágicas, al ojo no iniciado, parecen idénticas entre sí. Lindas, inocentes, algo bobas, a veces hasta torpes y distraídas, pero con una gran bondad y una gran fuerza que le permite superar los obstáculos que se les van presentando. Sin embargo, no es lo mismo hablar de Sakura Kinomoto (de *Card Captor Sakura*) que de Himeno Awayuki (de *Pretear*), y no todas las protagonistas tienen las mismas razones para ser una chica mágica, ni actúan bajo los mismos lineamientos. No todas las chicas mágicas son iguales.

Al respecto, la Wikipedia (2004) nos señala tres variantes básicas del género de las Magical Girls:

- Un ser mágico, como una bruja o un ángel, tratando de funcionar en un mundo ordinario (en resumen, chicas mágicas en el más estricto sentido del término).
- Una chica ordinaria recibe poderes de alguna entidad mágica sin la obligación de combatir. Un típico poder es el de permitirle a la chica convertirse en una versión mayor de sí misma y disfrutar algo de la libertad que no tiene como una jovencita torpe, algo con lo que la audiencia puede identificarse.
- Una chica ordinaria recibe poderes, o se encuentra con que un poder ya existente en ella despierta, para poder luchar contra fuerzas maléficas. Aunque esta variante apareció tardíamente en anime y manga en comparación con las dos anteriores, es el tipo más famoso y se ha convertido en la definición *de facto* de una chica mágica.



Sailor Moon, la Magical Girl arquetípica para Occidente.

Sin importar el tipo de chica mágica que sea, existen algunos elementos comunes en todas las historias, que han llegado a convertirse en clichés del género. Algunos de estos elementos son:

1. *El “objeto mágico” y los poderes que otorga (o despierta):*

Esta es la convención más antigua del género, llegando al borde del cliché: desde el espejo de *Himitsu no Akko-chan* hasta el broche de transformación de *Sailor Moon*, no hay chica mágica que no posea un objeto mágico que sea, bien la fuente de sus poderes, bien el modo de despertarlos o utilizarlos. Los objetos mágicos más populares son broches, plumas y bolígrafos, varitas, implementos de maquillaje (como polveras y espejos), o cualquier cosa femenina mercadeable.

Los poderes de las heroínas entran dentro del ámbito de lo mágico. Pueden variar desde poderes mágicos propiamente dichos, hasta súper fuerza y súper agilidad pasando por poderes curativos y de exorcismo contra el mal. Estos poderes generalmente se activan con una frase corta o con un movimiento de la mano. Una peculiaridad inexplicable (que cae dentro de la categoría de cliché) es que las protagonistas no suelen tener poderes hasta estar “transformadas”.

Como la niña mágica no siempre puede luchar con sus propias manos, a menudo recibe alguna especie de accesorio o arma extra que incrementa su poder. Este objeto puede ser una varita mágica, un cetro, una espada, o cualquier otra cosa clasificable como femenina. En ocasiones, el cetro o varita mágica es la única arma de la niña mágica, y no puede tener poderes sin él.

2. *El Guardián o mentor:*

Las chicas mágicas rara vez obtienen sus poderes por sí mismas. Por regla general los obtienen de alguna entidad mágica, a menudo un mago o una princesa proveniente de otra dimensión. Sea como sea, toda chica mágica posee un guardián, quien a menudo es el mismo ser que le proporcionó sus poderes.

El guardián básicamente actúa como mentor de la heroína, tanto en el aspecto mágico como en el mundano. Puesto que las heroínas a menudo son inexpertas, el guardián debe enseñarle a usar sus nuevos poderes y vigilar que los use de forma correcta. Dada su sabiduría y experiencia, el guardián suele actuar también como la voz de la razón, guiando a su protegida acerca de lo que es correcto y lo que no lo es.

### 3. *La mascota:*

En una serie de chicas mágicas rara vez falta una mascota. Ésta suele ser una criatura de apariencia extremadamente adorable, como un peluche viviente o un animal con apariencia de cachorro, que a menudo es una criatura parlante. Muchas veces la mascota no habla ni hace algo relevante, simplemente está de adorno para hacer más agradable la historia con sus gracias (aunque, según algunos críticos, este último punto está sujeto a discusión). A menudo el guardián es *también* la mascota (en especial en las historias donde la heroína es una niña pre-adolescente), puesto que adoptar una forma adorable le ayuda a camuflarse para estar cerca de la heroína, y así poder vigilarla y controlarla sin despertar sospechas.

Pero el que la mascota tenga una apariencia adorable no significa que su comportamiento también lo sea. En los últimos tiempos se ha vuelto popular hacer que la mascota/guardián posea defectos de carácter o actitudes poco apropiadas que ponen potencialmente en peligro su identidad y la de la heroína. El mal carácter del guardián-mascota es un recurso bastante utilizado, pero también es común apelar al enorme apetito, o a las actitudes lujuriosas en caso de ser un guardián de género masculino.

#### 4. *El Secreto y el disfraz:*

Descontando el hecho de que tienen poderes mágicos, la mayoría de las chicas mágicas tienen una vida relativamente normal. Por lo mismo, muchos esfuerzos son necesarios para guardar el “secreto”: nadie puede saber que la niña se transforma, o que tiene poderes mágicos y lucha contra enemigos de otra dimensión. Las consecuencias son variadas: desde la vergüenza de ser descubiertas, hasta que los enemigos ataquen a la heroína en su forma civil, o peor, que ataquen a sus seres queridos. Debido a esto, la mayoría de las niñas mágicas tienen un comprensible temor a ser descubiertas como tales. Por lo tanto, es altamente prioritario que la chica transforme su apariencia.

Para transformarse, la heroína suele usar un objeto especialmente creado para tal efecto y decir alguna frase para activar el poder del objeto antes mencionado. Generalmente invocan a la fuente de su magia para transformarse (el famoso grito de “¡Poder del Prisma Lunar!” de Sailor Moon es un buen ejemplo). Lo usual es que la heroína cambie de traje al transformarse, de su ropa normal a un disfraz con joyas y falda corta, pero también la transformación de apariencia (como cambiar a una versión mayor de sí misma, o un cambio radical de color de pelo y ojos, o incluso transformarse en un ente no humano) es un recurso bastante utilizado. Una excepción poco común es que simplemente los poderes de la heroína no puedan hacer surgir un traje mágico, como ocurre en “*Card Captor Sakura*” de CLAMP. Sin embargo en ese manga se palia tal detalle con un amplio y estrambótico vestuario proporcionado por la mejor amiga de la protagonista.

Curiosamente, la mayoría de las chicas al transformarse lucen exactamente igual, sólo con un traje distinto. Aún más curiosamente, nadie parece darse cuenta de que la heroína transformada luce idéntica a su estado normal. A veces esto se explica en la historia por la

existencia de algún poder especial que impide que sean reconocidas una vez ocurrida la transformación, pero en general se deja inexplicado y se toma como parte de los clichés y convenciones del género.

La identidad secreta de la chica mágica no debe ser revelada, pero a veces ocurre que algún amigo o amiga de ella la conoce, sea porque se lo dijeron, sea porque lo descubrió por sí mismo. Ahora que comparte su secreto, el amigo ayudará a la niña mágica, ya sea con consejos, con medios materiales para que pueda llevar a cabo su misión o salvando de alguna manera a la niña mágica cuando está en problemas.

##### 5. *El elemento romántico y el “chico mágico”:*

Las Magical girls es un subgénero dentro del manga shoujo, y, como tal, el elemento romántico es fundamental. Casi siempre hay un joven del que la protagonista está enamorada, y es altamente probable que este sea el primer amor de nuestra heroína. Lo más frecuente es que el galán sea un chico ordinario, a menudo un compañero de clase muy atractivo y popular, o un joven bien parecido de mayor edad que la heroína. De ser así puede suceder que al joven en cuestión le guste la niña, o que la admire sólo cuando está transformada mientras que estando ella en su “forma civil” se burle de ella o la ignore.

También puede ocurrir que el galán no sea un joven corriente, sino un misterioso desconocido que aparece a ayudarla en su forma mágica. Este desconocido misterioso suele tener poderes mágicos (rara vez tan fuertes o poderosos como los de la heroína, pero aún así de gran utilidad), o habilidades de lucha especiales que complementan a la heroína. No es raro que el muchacho sea un Chico Mágico por sí mismo, y sus intenciones choquen abiertamente con las de la heroína; incluso

puede que se detesten mutua y abiertamente. Un argumento muy común es que mientras bajo una identidad la chica mágica y su contraparte masculina se aman o estimen, bajo la otra identidad se odien o se peleen. El desarrollo de la relación tiende a seguir los tópicos clásicos de las historias románticas, con una abierta preferencia a los finales felices.

#### 6. *Solas o en grupo:*

Aunque esto en sí no es un cliché propiamente dicho, lo cierto es que las chicas mágicas andan, o solas (lo habitual en las chicas mágicas de la categoría “aspirante a ídolo”), o en grupos de tres o más (común entre las chicas mágicas que combaten contra el mal). Es muy raro ver combinaciones de chicas mágicas en números pares, y la única serie conocida donde se ve a una pareja de chicas mágicas es “*Futari wa Pretty Cure*”. Un número preferido para los grupos de chicas mágicas es el cinco, en clara correspondencia con la tradición de series **sentai** (superhéroes al estilo de los *Power Ranger*) cuyos personajes suelen agruparse de a cinco integrantes.

## **2. *El trasfondo y la simbología en las Magical Girls***

Detrás de las historias de chicas mágicas se encuentran de fondo cuatro elementos primordiales: la feminidad, la magia, la pureza y la madurez. Estos elementos están a menudo muy entrelazados entre sí, y a menudo se superponen. Después de todo, se considera que una jovencita debe ser femenina, coqueta, y hasta cierto punto pura e inocente.



Feminidad total y absoluta ¿Qué más femenino que una heroína rodeada de flores?

Ilustración de *Kamikaze Kaitou Jeanne*, de Arima Tanemura

La presencia de la feminidad en el universo de las chicas mágicas se nota en la presencia de numerosos elementos simbólicos que son acusados como “propios de chicas”: flores (rosas y flores de cerezo en la cima de la popularidad), postres y dulces, joyas, estrellas y corazones, cintas y lazos, el color rosado (que va desde las flores hasta el traje), alusiones al ballet o a la danza (fácilmente visibles en algunos trajes o en las secuencias de transformación en las versiones animadas), vestidos con volantes y encajes, implementos de maquillaje, alas de hada... incluso el largo del cabello como un modo de indicar cuán femenina es la chica. Se da una imagen de feminidad como gracia, elegancia y delicadeza, y se espera que la chica mágica muestre (o aspire a poseer) estas cualidades, si no en su identidad mundana, al menos en su identidad mágica.

Una cualidad que a menudo se junta con la feminidad es la pureza. Sin embargo, en el contexto del manga la pureza se define menos en un sentido de impecabilidad moral y más hacia el de inocencia y pureza de intención que a menudo se emparenta con la pureza de corazón. Esto es especialmente cierto cuando la chica mágica es una pre-adolescente, puesto que no se espera que

una niña tan jovencita tenga un profundo conocimiento de la vida. Una forma clásica de demostrar esto es dándole a la heroína una personalidad bondadosa y despistada, incapaz de odiar profundamente, y tremendamente inocente de algunos hechos de la vida y de los aspectos más crueles de la realidad.

Por otro lado, el elemento más interesante de analizar en las series de chicas mágicas es el de la madurez. Puesto que las protagonistas en los mangas y animes de chicas mágicas son niñas y adolescentes, tarde o temprano deben avanzar a una conciencia de adultez y de madurez. En cierto sentido el hecho de que tengan un poder que deben aprender a manejar juiciosamente es una metáfora sobre la necesidad de crecer y desarrollar sus cualidades:

Entonces, la chica mágica en el anime descubre su magia o fuerza interior.[...] Como las chicas mágicas heroínas son puras de corazón, su magia refleja esa pureza y muchas veces puede ser usada para curar o proteger, o refleja su búsqueda de identidad, cómo la magia utilizada para transformarse en otras personas. Y como la magia es un reflejo, la magia poseída por la heroína es muchas veces un poder que ella siempre había poseído pero del que no estaba segura de o una cualidad que ella no había madurado aún. Un ejemplo podría ser el poder que posee Sailor Moon. Su Cristal Lunar en realidad amplificaba lo que estaba en su corazón pero no era la fuente de su magia. En un nivel básico las habilidades mágicas simplemente sirven como un símbolo de crecimiento, o como ayuda a la heroína para atravesar el proceso de madurez. (Rogers, 2004)

Pero se debe recordar que el elemento primordial en toda trama de chica mágica es, precisamente, la magia. No son pocos quienes correlacionan a las fuerzas misteriosas de la naturaleza con lo femenino. Muchos elementos tradicionales de la brujería se pueden correlacionar con elementos del género:

la tradición de los familiares con la mascota mágica, los bastones y varas de las brujas con los báculos de las heroínas, y así consecutivamente. Además, históricamente la magia y la hechicería se han considerado, hasta cierto punto, más propios de las mujeres. No hay más que revisar la cultura popular y los cuentos de hadas para comprobar que abundan más las brujas que los hechiceros.

La magia como algo inherente a lo femenino es una constante, y es llevada al extremo de la asunción de que cualquier chica es, por naturaleza, posible portadora de magia o poderes mágicos. De alguna manera, en las historias de chicas mágicas se pre-asume que la magia es una cosa particular que la heroína no necesita aprender, sino más bien recordar o asumir. Rara vez se verá a la heroína consultar un libro de magia y dedicarse a aprender hechizos; en vez de ello se hace énfasis en que aprenda un encantamiento genérico, o que utilice objetos mágicos que le otorgarán las habilidades que desee o necesite, o que busque en sus memorias algo largamente olvidado.

La magia en el anime y el manga en general no es ni buena ni mala, pero sin embargo refleja el corazón de la persona que la posee. En los mangas de chicas mágicas esto suele ser llevado al extremo: el poder mágico viene del corazón de la chica, y la fuerza que lo produce suele ser el amor o los sueños. Aunque no necesariamente sea así: la mangaka Naoko Takeuchi ha afirmado que en sus obras lo que verdaderamente le da el poder a sus heroínas (y a las chicas en general) es el “deseo”, y no simplemente “el amor” o “los sueños”.

Como se puede ver, el universo de las chicas mágicas es más complejo de lo que puede apreciarse a simple vista. No se trata sólo de historias sobre jovencitas que destruyen al demonio del día o de niñas que son secretamente ídolos famosos. Se trata también de reflejar, en un plano más metafórico y hasta cierto punto idealizado, las dudas, temores y esperanzas que tienen todas aquellas jovencitas que se encuentran en la difícil transición de niña a mujer. Y no hay niña o adolescente que, de un modo u otro, no se identifique en ello.

## V EL PROYECTO

Se propuso la elaboración de un comic en el estilo gráfico y narrativo característico del manga de temática *Shojo*; ocupando el proceso completo desde la idea hasta el producto final, pasando por la elaboración del guión.

El proyecto se propone porque han sido muchas las tesis de Comunicación Social que han emprendido el estudio del comic como medio comunicativo y elemento a analizar, pero muy pocas las que se hayan enfocado hacia el comic como un proyecto de producción.

## **Argumento de Cute Girl & Daniel**

Daniel Tachikawa es un joven estudiante que vive en la Ciudad de Y..., cuyas pasiones son la fotografía y las chicas mágicas. Debido a su extremo fanatismo, sus pocas amistades lo consideran un excéntrico. Una noche que iba a su casa tarde, Daniel ve por sobre los edificios unas sombras que parecen luchar, y gracias al zoom de su cámara de video descubre que uno de los que pelean es una chica mágica. Desafortunadamente, Daniel es noqueado por un extraño, y la cinta de la cámara desaparece.

Al día siguiente, cuando va a su colegio, Daniel tropieza con una guapa chica que, luego descubre, es una nueva estudiante en su clase. La joven se presenta como Vani Tsukibara, y desde el principio trata a Daniel con mucha sospecha. La chica llega al extremo de preguntarle a la prima de Daniel, Kiriomi Furokata, acerca del chico, algo que no le agrada al muchacho en lo absoluto.

Por seguir a Vani después de clases, Daniel termina sin querer en medio de la lucha que sostienen un par de héroes contra un monstruo, uno de los cuales resulta ser la chica mágica de la otra noche. La chica mágica en cuestión, que se hace llamar Cute Girl Butterfly, parece tener problemas a pesar del apoyo de su compañero, Mist Dragon, y la aparición de Daniel complica la situación. Sin embargo, gracias a Daniel y su cámara, Cute Girl logra acabar con el enemigo. Daniel se las ingenia para escapar, no sin antes tomar una foto de la heroína.

Esa noche, Daniel revisa las fotos que tomó, y descubre que Cute Girl lleva un accesorio idéntico a uno que Vani llevaba el mismo día. Cuando Daniel confronta a Vani con la evidencia, la chica confiesa que, en efecto, ella es Cute Girl Butterfly, y visiblemente avergonzada, le pide a Daniel guardar el secreto. Daniel acepta, con la condición de que le permita ser su “cronista oficial” y le deje estar presente en sus batallas. Vani acepta el trato, a su pesar.

## **Glosario de términos usados en las fichas de Cute Girl & Daniel**

Ciudad de Y...: La ciudad donde se lleva a cabo la acción. Ciudad secundaria del estado, muy cercana a la capital la ciudad de T. Casi todos los personajes nacieron o han vivido ahí alguna vez

Ciudad de T...: Capital del estado, y la ciudad más grande del país. Apenas un par de personajes son provenientes de esa ciudad.

Cristal Arcoiris: Cristal Mitológico proveniente de la luna Ganímedes. En teoría, puede conceder cualquier deseo que el invocador le pida. Joya real oficial de la Familia Real Arcoiris. Aparentemente destruida en una lucha contra el mal, sus trozos se encuentran en los corazones de los habitantes de la ciudad de Y.... Más exactamente, de los que se encontraban en la ciudad de Y... en el día que Rei llama “el día del último arcoiris”.

Arcoiris artificial: cristal que posee Daniel, recibido de parte de una misteriosa chica. Sus verdaderos poderes son un misterio. De momento se sabe que protege a Daniel con una especie de barrera, y resuena para reforzar los poderes de Cute Girl. Según Rei, es una especie de sello, pero nadie ha podido determinar exactamente de qué.

Monstruos Heartless: Los trozos del Cristal Arcoiris se encuentran dentro de las personas, y se han asimilado a sus cuerpos y pensamientos a modo de parásitos. El método para sacarlos fácilmente y sin riesgo para la persona-huésped consiste en un ataque de purificación lo suficientemente poderoso, según el tamaño del cristal que tengan. Pero debido a que el ataque de purificación de Cute Girl (el más poderoso de entre los que se conocen) aún no alcanza su nivel máximo, para las personas que tienen un cristal lo suficientemente grande se utiliza un método más riesgoso: se le lanza magia a la persona –cualquier ataque, mientras más poderoso mejor- tras lo cual un hechizo de purificación debe lanzarse de inmediato. Si no se lanza pronto la

purificación la persona se convierte en un monstruo Heartless (o descorazonado), una criatura espantosa que representa los peores vicios, temores y obsesiones del infortunado humano. La fuerza de estos monstruos es impresionante; su aspecto, aterrador; y sus acciones, imprevisibles. Con un ataque de purificación el monstruo vuelve a su forma humana normal y queda completamente curado. Se deben evitar hacerle al monstruo ataques oscuros y de purificación al mismo tiempo: devuelven el cuerpo intacto, pero el espíritu se separa del cuerpo y continúa con su forma y poderes de Heartless.

Conjuro de transformación: varía según el personaje, pero la fórmula es “Por el nombre del espíritu de \*insertar nombre de animal aquí\* Pido permiso para usar los poderes de \*insertar nombre de guerrero\* bajo el deseo del guerrero. ¡Transformación!”

“Día del último arcoiris”: un evento ocurrido en la ciudad de Y... 10 años antes del inicio del manga. Fue la lucha entre la Princesa Iris y la malvada reina Hera, que se efectuó sobre el edificio más alto de la ciudad de Y.... El evento fue confundido con un secuestro de edificio (y en cierta medida lo fue), e inmediatamente se le hizo cobertura periodística, con helicópteros incluidos. Pero cuando la Princesa Iris usó el Cristal Arcoiris contra Hera, este estalló, generando una onda de choque tal que derribó a un helicóptero de la prensa, con lo que hubo tres muertos y unos quince heridos graves. El evento generó también una nube de polvo de cristal sobre la ciudad, el cual fue inhalado por millares de ciudadanos inocentes. Dado que el estallido ocurrió poco después de que un radiante arcoiris se viera sobre la ciudad, Rei le ha bautizado “día del último arcoiris”. No es que no siga ocurriendo ese fenómeno físico sobre la ciudad; es que, como ella dice “para los que presenciaron aquello, aún sin comprender su magnitud, fue la última vez que un arcoiris les trajo la idea de esperanza”.

## DANIEL TACHIKAWA



### Datos del personaje

Edad: 16

Fecha de nacimiento: 30 de junio

Signo del zodiaco: cáncer

Tipo de sangre: O

Estatura: 1,68 Mt.

Peso: 68 Kg.

Contextura: media.

Color de piel: piel sonrosada.

Pelo: rubio, crespo, medio largo habitualmente atado con una liga, y un flequillo crespo algo largo, pero no tanto como para que la liga lo agarre.

Color de ojos: azul claro.

Curso: 2º de preparatoria.

Escuela: Preparatoria Pública número 3 de la ciudad de Y...

Club: Fotografía y periodismo.

Hobbie: Fotografiar y grabar en video a practicantes de **cosplay** (fans que se disfrazan de sus personajes de anime y manga favoritos), coleccionar merchandising de Magical Girls.

Le gusta: las chicas mágicas, la gente alegre, las personas con buen gusto de vestuario, los chalecos de muchos bolsillos y los pantalones cargo.

Le disgusta: la gente agresiva y peleonera, la falta de sinceridad, las personas que se le ponen muy encima sin que el lo permita.

Color preferido: Aguamarina y azul

Comida preferida: cualquiera que lleve atún

Manga preferido: todos los de chicas mágicas, en especial Sailor Moon (un clásico)

En estos momentos desea: una nueva cámara y una mini máquina de coser

Interés romántico: Vani

*Extra:* su nombre es pronunciado "Danieru" en japonés

### **Rasgos psicológicos**

Daniel es un chico alegre, de buen carácter, calmado y tranquilo aunque un poco hiperkinético cuando se trata de sus hobbies, y un poco hosco cuando el tema de conversación es él. Es bastante responsable, aunque a veces no suele ser muy sensato o cuidadoso. Un tanto ingenuo y soñador, a veces se desconecta de la realidad y sube a la nube de sus ensueños, lo cual no significa que sea estúpido o impresionable. En realidad, mientras tiene una cámara en las manos puede tener mucha sangre fría, y aún sin ella los monstruos no le asustan. Noble, amable y de buenos sentimientos. A veces siente molestia hacia algunas personas, pero rara vez se enoja de verdad. Eso sí, cuando se enoja con alguien puede llegar a odiarlo por completo.

### **Historia Personal**

Daniel es hijo de un periodista japonés y de una profesora norteamericana. Su padre falleció en un extraño incidente cuando Daniel tenía unos 6 años: reportando un supuesto secuestro en la azotea de un edificio de más de 50 pisos, una explosión repentina lo hizo resbalar del helicóptero desde donde filmaba y cayó a tierra en un impacto mortal, a la vista de cientos de

testigos (esposa e hijo entre ellos) y decenas de miles de telespectadores. La madre de Daniel decidió quedarse en Japón para respetar el deseo de su marido de que su hijo no viviría entre dos aguas. El día de la muerte de su padre, Daniel tuvo un encuentro con una joven vestida como una chica mágica de manga, quien le dio a guardar un cristal que desde entonces Daniel lleva colgando en su cuello.

Desde entonces, nuestro protagonista vive con la idea de que tarde o temprano se encontrará de nuevo con aquella chica. Con los años, se ha terminado convenciendo de que si esa chica existió de verdad, tal vez sea posible que haya otras chicas mágicas de verdad-verdad, creencia que lo han hecho verse como extraño, y ha generado que sus compañeros, que de por sí lo tratan aparte por ser rubio e hijo de una extranjera, lo califiquen de otaku perdido. Empezó el hobby de la fotografía para poder documentar si conseguía a una chica mágica de verdad, y terminó fotografiando a cosplayers por casualidad –un día siguió a una chica disfrazada de Sailor Scout, y terminó tomándole fotos a casi todas las cosplayers de un salón-.

El chico ha vivido toda su vida en la ciudad de Y... A pesar de estar entre sus primos (Hugh que lo acosa, Kiriomi que apenas lo traga, y Alexia que cuando no lo idolatra lo tortura), ser el otaku loco oficial de su colegio, tener una madre algo ligera de cascos y de prendas, y ser de los pocos rubios naturales que hay en su ciudad (con todo lo que eso carga en un país donde el ser rubio es muy escaso), Daniel ha vivido hasta ahora una vida relativamente normal.

### ***En batalla***

Daniel sabe que ser el camarógrafo oficial de Cute Girl y sus colegas no es fácil. Es algo riesgoso. Es algo duro. Pero él ya lo ha decidido. Se asume como camarógrafo de guerra y no le importa. Además, él sabe que su sola presencia anima a su amiga.

## VANI TSUKIBARA

**Identidad secreta:** Cute Girl Butterfly, o simplemente Cute Girl



### Datos del personaje

Edad: 16

Fecha de nacimiento: 10 de agosto

Signo del zodiaco: Leo

Tipo de sangre: A

Estatura: 1,66 Mt. (alta para ser asiática)

Peso: 56 Kg.

Contextura: delgada-atlética.

Color de piel: beige.

Pelo: negro con brillos violetas o azules, en corte paje recto algo más debajo de las orejas.

Color de ojos: azul violeta.

Curso: 2º de preparatoria.

Escuela: Preparatoria Pública número 3 de la ciudad de Y...

Club: ninguno, pero es suplente en los clubes de deportes.

Hobbie: practicar ejercicio, ser cosplayer (desde que conoció a Daniel)

Le gusta: el ejercicio, ser la mejor en todo, la gente directa y sincera, la ropa cómoda pero bonita y a la moda.

Le disgusta: las chicas "típicamente femeninas", la gente superficial, las cosas cursis y melosas, el color rosado.

Color preferido: amarillo.

Comida preferida: Ramen (sopa china de fideos)

Manga preferido: los de deportes de la Shônen Jump, o cualquiera de deportes. En este momento, Prince of Tennis.

En estos momentos desea: dejar de ser Cute Girl

Interés romántico: Daniel

### **Rasgos psicológicos**

Vani es una chica feminista sin dejar de ser femenina, de carácter fuerte. Es algo inquieta y a veces tiene un aspecto estresado y desconfiado. Gusta de parecer capaz en todo aunque sea muy insegura en el fondo. No le gusta mostrarse menos que nadie. Suele ser amable, pero de una forma algo seca; no le sale bien ser dulce. Es poco paciente, y suele estallar seguido y desmoronarse con cierta facilidad. Es muy realista y perfectamente ubicada en el mundo real, por lo mismo, los eventos irracionales que la rodean la perturban fuertemente. Es muy responsable, a tal punto que no se compromete a muchas cosas porque sabe que por su “trabajo de medio tiempo” como heroína no le permitiría cumplir con los demás, y muchas veces se carga de atribuciones que no le van. No le gustan mucho las cosas que huelan a “estereotipo femenino”, y por eso detesta su traje y su obligación como Cute Girl. Pero en realidad es una chica noble y bien intencionada, que tiene miedo de decepcionar a todos y perder a quienes aprecia y quiere, y a veces se impone más cosas de las que puede llevar.

### **Historia Personal**

Vani es la hija única de una pareja compuesta por un oficinista y la directora de un comité deportivo nacional, ambos muy fans del deporte. A la pareja le interesaba más lo que su hija lograba académica y deportivamente

hablando que el cómo lucía; eso, el feminismo militante de su madre y la fobia de sus padres hacia los vestiditos cursis y las clásicas “cosas de niñas” hicieron que Vani desarrollara un ligero desprecio hacia lo “típico femenino”. Aunque ahora viste más femenina, en secundaria era casi una machota, y en todo caso su estilo va más hacia lo deportivo-fashion que hacia lo “bonito-adorable-y-de-moda”.

Vani vivió en la ciudad de Y... hasta los 6 años. Una serie de fenómenos raros hicieron que la familia se mudara hacia la cercana ciudad de T..., donde Vani vivió feliz y sin sobresaltos excesivos hasta los 15 años. Un día, conoció a un chico de preparatoria llamado Shye, quien le dijo que era una guerrera de otro planeta. Vani, en su afán de aceptar cuanto responsabilidad le ofrecieran, aceptó el broche que la transformaría en Cute Girl, sólo para arrepentirse casi de inmediato. No sólo por el traje rosa, sino por la naturaleza cursi de sus poderes... y por la sensación de que cuando se transforma ya no es Vani sino que otra persona la posee. Encima, unas pesadillas la atormentan periódicamente, donde Cute Girl la devora y se queda con sus amigos y su vida. Vani tuvo que derrotar a muchos enemigos para acumular trozos de “Cristal Arcoiris” sólo para descubrir que la princesa que busca está en Y.... Tuvo que engañar a sus padres diciendo que se iba a un colegio internado, y debe de mentir a todos para que no se enteren que vive sola con Shye en un departamentito.

Vani ve a Cute Girl como un ente completamente ajeno a ella, y eso se nota. En las primeras batallas como Cute Girl actúa muy torpemente, y no puede usar bien sus poderes. Pero poco a poco (y por culpa del muy metiche de Daniel) se va enfocando en el hecho de luchar. Tras una situación complicada, Vani evoluciona en la comprensión de su don y desarrolla una Cute Girl mejorada y con nuevo (aunque igualmente rosa) traje.

## ***En batalla***

Butterfly Purification Wings: Ataque de purificación. Unas mariposas de luz que salen de la varita de Cute Girl confluyen en una enorme esfera de energía que al impactar en el enemigo que instantáneamente tranquiliza su espíritu y lo devuelve a la forma humana. Para invocarlo hace falta que Cute Girl esté decidida a ello, lo que en teoría debería ser automático pero en la práctica...

Cutie Smash: un rayo que hieren e inmovilizan al enemigo. Actúa como golpe a distancia.

Invocar Alas: Unas alas de mariposa salen de su espalda y le permiten volar y permanecer en el aire.

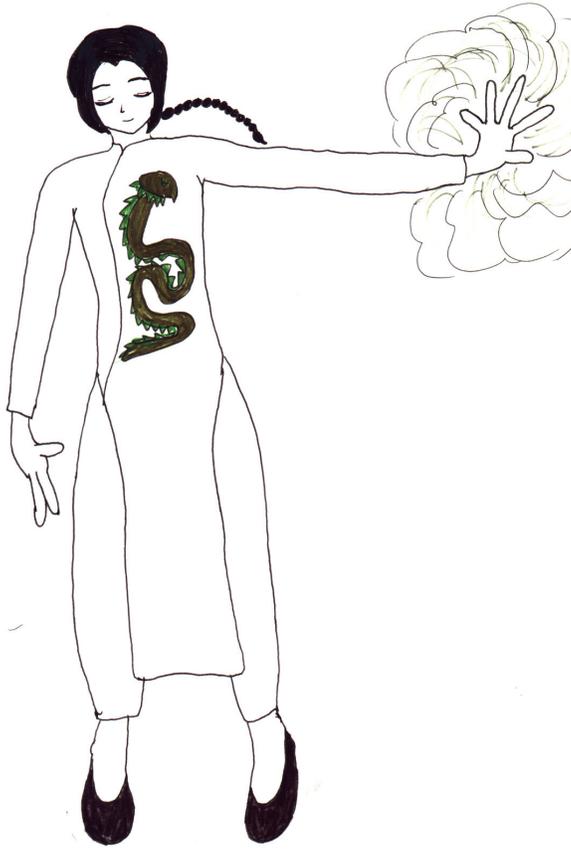
Kawaii Ligth Missile, un rayo que persigue al enemigo, paralizándolo cuando le pega.

Cristal Butterfly White Purification: una versión más avanzada del Purification Wings, que además aclara el corazón de cualquiera que esté poseído por cualquier ente malvado. Sólo está disponible cuando Cute Girl llega a su forma avanzada.

## SHYE NING

**Nombre:** Shye (se lee "Shai") o Xiai Ning, alias Ryu Shiroyi

**Identidad secreta:** Mist Dragon



### Datos del personaje

Edad: 19

Fecha de nacimiento: desconocida

Signo del zodiaco: según el, Tauro.

Tipo de sangre: O

Estatura: 1,76 Mt.

Peso: 72 Kg.

Contextura: delgada-atlética.

Color de piel: asiático pálido.

Pelo: negro azulado, largo en una trenza china (referencia, Ranma de Ranma 1/2)

Color de ojos: verdes.

Curso: egresado de preparatoria, aún no universitario.

Escuela: espera estudiar educación en la universidad.

Club: ninguno.

Hobbie: comprar comida y coleccionar camisas chinas.

Le gusta: comer, ser respetado y admirado, la ropa de estilo chino, almorzar en cafés.

Le disgusta: que lo cuestionen, discutir con Vani, hacer labores domésticas, que Rei lo tome por tonto...

Color preferido: blanco

Comida preferida: la que sea

Manga preferido: ninguno.

En estos momento desea: Encontrar a la princesa Iris, una camiseta nueva.

Interés romántico: quizás Rei Watanabe. Sólo quizás.

### **Rasgos psicológicos**

A primera vista Shye es un joven algo ególatra, despreocupado y desinteresado en lo que no sea de su incumbencia. Sólo tiene tres temas de su incumbencia: él mismo, su misión, y el buen sabor de lo que sea que esté comiendo o bebiendo. Puede pasar de la tranquilidad casi zen con la que bebe su té, al arrebató emocional que sufre cada vez que le toman el pelo, pasando por la actitud recelosa que muestra con cada persona recién conocida. Intenta aparentar ser duro y frío, porque supuestamente los líderes y jefes deben serlo. En realidad, no tiene madera para ser líder: no tiene poder de decisión, no se hace respetar, es bastante incapaz de reconocer cuando se ha equivocado –y se molesta si se lo hacen ver- y su estrategia siempre será “todos en cambote le caen al monstruo mientras yo distraigo al público”. Le encantan los halagos, y se “abomba” cada vez que los recibe. De hecho Shye quiere hacer bien su misión, encontrar a la princesa y que todos le aprecien sinceramente, pero no se da mucha cuenta de que está poniendo la torta hasta que es muy tarde. Se enfurece cada vez que alguien le niega información vital, le toman el pelo, o sólo lo insultan disimuladamente. Eso sí: es bastante dedicado a su misión, y en cierto sentido es más maduro en la asunción de sus poderes de lo que puedan ser los demás personajes.

## **Historia Personal**

El propio Shye admite que tiene escasas memorias de su pasado: sólo sabe que ya era huérfano, que hasta 10 años atrás su nombre era Ryu, y que vivía junto con una mujer muy guapa y una niña algo menor que él llamada Tsubasa. Sabe que 10 años atrás sufrió un accidente que le borró buena parte de sus memorias y recuerdos. Sabe que a partir del famoso incidente terminó en un orfanato, y a los 14 años fue adoptado por un millonario chino que le cambió el nombre. Se instaló en la ciudad de T... donde culminó sus estudios y tuvo una vida más o menos normal. Pero cuando cumplió 18 años las memorias de su misión y de sus poderes regresaron repentinamente, y sin saber como o porqué se embarcó en la aventura de encontrar a la princesa, con la esperanza de recuperar esos flashes del pasado. Justamente, ese día encontró a Vani, y al darle la varita de transformación cambió no sólo la vida de la chica, sino la suya propia.

El padre adoptivo de Shye vive viajando y prácticamente le da cuanto pide como modo de compensar la ausencia. Shye se aprovecha un poco de eso y no tiene demasiados impedimentos morales para ello.

### ***En batalla***

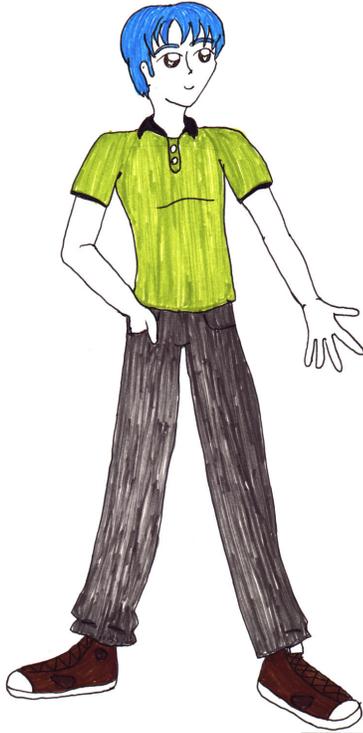
Conjurar niebla: invoca una nube de niebla que hace al lugar prácticamente invisible para las personas normales: sólo guerreros y monstruos pueden atravesarla (y estos último de un modo muy limitado). Por alguna razón, Daniel es el único humano normal que puede atravesarla.

Nublar mente: básicamente, un hechizo de olvido selectivo. Puede desde hacerle olvidar a una persona recién purificada sus momentos como monstruo Heartless, hasta introducir órdenes subliminales en la mente de cualquier individuo.

White Dragon: un brutal ataque. Shye invoca una nube en forma de dragón asiático y la lanza contra el enemigo. Si crees que una nube no hace

nada, recuerda las nubes que traen los aguaceros con relámpagos y granizo... y lo mucho que deben arder los golpes de hielo afilado sobre una quemada por electricidad...

## HUGH TANAGATA



### Datos del personaje

Edad: 16

Fecha de nacimiento: 10 de enero.

Signo del zodiaco: Capricornio

Tipo de sangre: B

Estatura: 1,68 Mt.

Peso: 69 Kg.

Contextura: fuerte ligera

Color de piel: rosa pálido

Pelo: azul claro con toques blancos.

Color de ojos: marrón castaño.

Curso: 2º de preparatoria

Escuela: Preparatoria Pública número 3 de la ciudad de Y...

Club: ninguno.

Hobbie: Dormir y acosar a Daniel.

Le gusta: dormir, los chicos rubios, las chicas de pelo naranja, hacer felices a sus personas queridas.

Le disgusta: todo lo que haga infelices a sus personas queridas, la gente pretenciosa.

Color preferido: todos.

Comida preferida: Yakitori de pollo.

Manga preferido: cualquier cosa que distraiga y, aunque no lo admita, los shoujo melosos (si tienen personajes bi, pues mejor).

En estos momentos desea: armar un trío con Kiriomi y Daniel.

Interés romántico: Kiriomi y (a veces) Daniel

### **Rasgos psicológicos**

Hugh es simplemente un chico mimado sin que esto signifique que sea malcriado o engreído. Es alegre y lleno de energía, aunque sin ninguna afición en particular. A menos, claro, que acosar a su primo pueda considerarse “afición”. Tiene tendencias bisexuales, aunque su relación con Kiriomi las disimula un tanto ante las personas desinformadas.

A Hugh le agrada estar rodeado de gente, y tener cerca a sus personas queridas. Es del tipo de personas que necesitan tener contacto físico, y por eso abraza muy seguido a su novia y primo (para vergüenza de ellos y escándalo de quienes los ven, puesto que el contacto físico en público en Japón es un tanto tabú). Él considera que no está mal expresar su afecto abiertamente, y por eso lo hace seguido. En el fondo tiene cierto miedo a que le arrebaten o le hagan daño a las personas que quiere, por lo que actúa muy cariñoso como modo de “marcar territorio”. Así mismo, puede ser hosco y antipático cuando está celoso. Sin embargo, es capaz de aceptar si alguien puede hacer a sus personas queridas más felices de lo que lo hace él, y quitarse del medio.

Hugh no es una persona que se complique demasiado la existencia, y acepta las cosas tal como vienen. No es del tipo de ponerse a investigar en asuntos misteriosos, por lo que le desquician un poco las manías investigativas de Kiriomi y Daniel.

## **Historia Personal**

Hugh es el hijo único y querido de una pareja de clase media alta. Su madre es prima del padre de Daniel y del de Kiriomi. Su padre se la pasa viajando por su empleo, a tal punto que pueden pasar meses sin verle en persona.

De niño Hugh no tenía muchos amigos, y sólo convivía con sus primos. De ahí que sienta gran apego hacia ellos.

## KIRIOMI FUROKATA



### Datos del personaje

Edad: 16

Fecha de nacimiento: 3 de septiembre

Signo del zodiaco: Virgo

Tipo de sangre: A

Estatura: 1,58 Mt

Peso: 53 Kg.

Contextura: Delgada

Color de piel: beige pálido

Color de pelo: naranja/castaño muy claro.

Color de ojos: verdes

Curso: 2º de preparatoria.

Escuela: Preparatoria Pública número 3 de la ciudad de Y...

Club: periodismo.

Hobbie: investigar y coleccionar datos personales de la gente que le rodea, y de la que no también.

Le gusta: investigar, apapachar a Hugh, hacer comentarios sarcásticos, las libretas de detective, las ligas para pelo, la gente extraña y misteriosa.

Le disgusta: que a Hugh le guste Daniel, no tener papel o agenda electrónica a mano cuando necesita.

Color preferido: anaranjado.

Comida preferida: Onigiri (Bolas de arroz rellenas), panes de carne hervidos y cualquier cosa que no necesite cocción.

Manga preferido: Detective Conan, y todos los de detectives e investigadores.

En estos momentos desea: una Palm nueva, que Daniel se ligue a alguien de una vez.

Interés romántico: Hugh

### **Rasgos psicológicos**

Kiriomi es una chica algo seca, comedida, con cierta tendencia al histerismo y a la investigación de sucesos misteriosos. Es tremendamente curiosa, siendo esta la única tendencia suya que no trata de disimular.

Kiriomi tiene cierto complejo posesivo. Siente que si algo es de ella es únicamente de ella, y nadie más tiene derecho sobre él. En su mente, si alguien la quiere debería de prestarle absoluta exclusividad y fidelidad: por eso la actitud cariñosa que Hugh tiene hacia Daniel le desquicia sobremanera. Pero al mismo tiempo, tiene un temor terrible de perder lo que quiere. Eso contribuye a que acepte situaciones que de otra forma no toleraría jamás.

En cuanto a su actitud con la gente, puede decirse que tiene dos caras: una amable y dulce, que usa cuando necesita sacar información de alguien o cuando está con Hugh, y otra, más sarcástica y seca, padecida por Daniel y el resto de la humanidad. Ninguna de ellas es la expresión de los verdaderos sentimientos de la chica. La verdad, Kiriomi no es una persona honesta, y vive en una perpetua mascarada por temor a que si dice la verdad y muestra como es ella, pierda a quienes ama. Las pocas veces en que se puede vislumbrar a la verdadera Kiriomi es cuando estalla en ataques histéricos de afecto o de rabia.

## Historia Personal

Los padres de Kiriomi son primos en segundo grado entre sí, a la vez que primos del padre de Daniel y de la madre de Hugh. Tiene una hermana mayor que estudia fuera de la ciudad. El padre de Kiriomi trabaja en la policía como detective, y su madre es redactora de noticias en una televisora local, así que el gen investigativo lo tienen en la sangre. El intenso trabajo de sus padres también es el causante de cierto abandono emocional.

Como Daniel y Hugh, ha vivido en Y... toda su vida. Desde niña, Kiriomi desarrolló por su primo Hugh un enamoramiento que ha crecido con los años, y está profundamente feliz de ser correspondida. Por su carácter posesivo le molesta que cualquier cosa se interponga en su romance, y eso incluye a su primo rubio. Con todo, le tiene mucho aprecio a Daniel, y a pesar de sus celos no le haría nada que le perjudicara, aunque esto también es porque si Hugh se enterara de que ella le hizo algo a Daniel no se lo perdonaría nunca. De hecho, intentará que Daniel y Vani se vuelvan novios.

Kiriomi tendría que ser ciega para no notar los hechos misteriosos que están ocurriendo en la ciudad, y vaya que sospecha que Daniel está cerca del asunto, pero debido a la falta de información no puede relacionarlos.

## PERSONAJES DE FUTURA APARICIÓN EN LA TRAMA

*Rei Watanabe*: alias Black Raven, el cuervo negro. Misteriosa chica de apariencia oscura y look “gothic lolita” que aparece misteriosamente, desaparece oportunamente, conoce las identidades secretas de más de la mitad del elenco y actúa por su propia cuenta e interés. Sin embargo, parece sentir más simpatía hacia el lado de los protagonistas, y a menudo les lanzará pistas sobre sus descubrimientos. Tiene una extraña relación de atracción/repulsa con Shye.

*Garou Mifune*: Pariente de Vani, con un sorprendente parecido con ella. Chico deportista, un poco echador de broma y de carácter algo exaltable, aunque buena persona. Se descubre que es otro guerrero del lado de la luz, Green Wolf.

*Alexia Visconti*: prima de Daniel por parte de madre, con ascendentes ítaloamericanos y asiáticos por igual. Llega para estudiar en primero de preparatoria. Quinceañera superficial, con un gran deseo de convertirse en estrella pop. Para sorpresa de todos, resulta ser una guerrera más, Golden Salamander

*Hatoko Kusanagi*: Una chica de apariencia tímida y recatada, amiga de Vani, que llega repentinamente a la ciudad de Y... Tras su apariencia tranquila, tiene la identidad secreta de White Dove, despiadada lugarteniente de la malvada Brain Chimera.

*Chirico Makougen*: chico misterioso de apariencia frágil y enfermiza que siempre aparece cuando White Dove lo hace. Siempre huye antes de que alguien pueda decirle algo. Parece tener misteriosos poderes. Se desconoce su filiación en el conflicto, o si está relacionado.

*Tadao Yamamoto*: estudiante de segundo año de preparatoria en el instituto LaSalle de Y..., hijo único de una familia adinerada. Guapo, inteligente,

y frío hasta la exasperación. Parece haber tenido alguna amistad con Garou. Es otro de los lugartenientes de Brain Chimera, bajo la identidad de Alpine Condor, el más poderoso.

Musashiko Tanaka: otra estudiante del Instituto LaSalle, también en segundo de preparatoria. Tiene gran interés por la ciencia, y una especial afinidad por la entomología. A pesar de su apariencia científica, es muy dulce y tiene algunos típicos intereses femeninos, como las compras y los grupos de Idols. Es la tercera lugarteniente de Brain Chimera, Amber Firefly, quizás la más temible por su falta de piedad.

Gonzo Umino: estudiante de segundo año de secundaria. Es un chico despreocupado, amante del surf, que siempre habla refiriéndose a sí mismo en tercera persona. Aunque su personalidad civil es amable, como Deep Shark, el último lugarteniente de Brain Chimera, puede llegar a ser realmente sanguinario.

Brain Chimera: La misteriosa mujer que lidera a quienes le hacen oposición a Cute Girl y sus amigos. Ser cruel, despiadado, manipulador, y con apego a la ropa de Dominatrix. Su verdadera identidad es un misterio. Es posible que sea la marioneta de alguien más...

Cho: una joven mujer que aparece en los sueños de Vani desde que se convirtió en Cute Girl. Al parecer, es la imagen de la chica que fue Cute Girl antes que ella, quien no tuvo un final muy feliz que se diga. Cho guarda un secreto...

## VI EL GUIÓN

Algunos apuntes:

No está redactado en la habitual concepción por escenas propia de los guiones audiovisuales, sino por cuadros y páginas.

Donde dice “Recuadro” es el equivalente a la “voz en off”.

## **CUTE GIRL & DANIEL**

### Idea

Una chica mágica y su admirador, con un giro inusual. ¿Qué tal si la chica mágica no quiere sus poderes y el chico en realidad es...?

### Sinopsis (1º episodio)

DANIEL TACHIKAWA (16), un chico fanático del género de Chicas Mágicas descubre que una compañera de clases, VARINIA TSUKIBARA (16) es una Chica Mágica muy particular, la heroína CUTE GIRL.

## Tratamiento (1º episodio)

Una noche cualquiera, un chico rubio se pasea por una avenida amplia pero poco concurrida. Está feliz porque le acaban de entregar su cámara de video recién reparada. De repente siente una ola fría, y al voltear, ve una especie de niebla rodeando un edificio a cierta distancia. Al muchacho le parece raro, pero cuando está por seguir de largo, ve unos chispazos como de anime de pelea. Esto si le parece raro, y saca su cámara para grabar el evento. Al hacer zoom, nota que se trata de un combate entre un ser extraño y una chica enmascarada, con un traje raro y una varita de donde salen las chispas. Pero cuando va enfocar mejor, alguien lo golpea en la nuca, desvaneciéndose...

Es la mañana del día siguiente, y estamos en la habitación del chico, que se levanta para ir al primer día de su segundo año de segunda enseñanza (equivalente a la preparatoria o media diversificada, lo que va después de "secundaria" y antes de la universidad). De su boca sabemos que se llama Daniel Tachikawa, que tiene 16 años, y por su cuarto se deduce que le gustan los animes de chicas mágicas (que por edad y sexo no deberían de gustarle) junto con el arte de la captura de imágenes (léase fotografía y filmación). El chico sale apurado, tomando su morral y una cámara digital, saludando a su madre que va de salida a su trabajo como profesora en un colegio privado.

En la puerta de su casa. Daniel se encuentra con un chico de pelo claro que lo abraza con demasiada familiaridad, y con una chica con el pelo en tres coletas que le quita al chico de encima. Daniel nos informa que el chico se llama Hugh Tanagata y la chica, Kiriomi Furokata, que ambos son sus primos, y que son novios entre sí, aunque Hugh ande diciendo por ahí que le gusta Daniel y se le monte encima a cada mínima oportunidad para furia de Kiriomi. Entre los tres comienzan a conversar acerca del nuevo año escolar, y de si habrá estudiantes nuevos en sus salones (ninguno de los tres va al mismo salón, aunque estén en el mismo grado). Después de una pregunta de Hugh, Daniel

termina de contar como terminó la noche anterior: lo despertó un policía, preguntándole que hacía tirado en la calle cerca de un lugar donde encontraron a una persona tirada, y al notar que llevaba una videocámara encendida, se la pidió como evidencia, sólo para descubrir que no había cinta. En eso, una chica con el mismo uniforme del colegio pasa corriendo, y tropieza con Daniel. Éste se molesta al principio, pero luego se extraña, pues la chica no se ve tranquila, y además usa unos goggles (lentes tipo nadador) de color amarillo a modo de cintillo. La chica huye de la escena, dejando a Daniel y a sus primos muy confundidos.

En clase, el profesor presenta a una alumna nueva. Daniel se sorprende, pues es la misma chica que le tropezó. La chica se presenta como Vani Tsukibara, dice que tiene 16 años y que es muy buena en todos los deportes. El profesor la asigna a un pupitre justo al lado del de Daniel. El muchacho no puede dejar de notar que, a pesar de los goggles, Tsukibara es muy guapa, y empieza a imaginarla disfrazada de Sailor Scout, pero siente que la chica le dirige una mala mirada.

A la hora del almuerzo, Tsukibara se acerca a Kiriomi, y le pregunta sobre Daniel. Esta empieza a soltar datos que los que la rodean corroboran como de “dominio público”: que Daniel vive sólo con su madre viuda; que su padre era un fotógrafo famoso; que al muchacho le encanta fotografiar y filmar *cosplayers*; que le gustan las chicas mágicas a pesar de ser ya bastante grande, y que cree en que las chicas mágicas que salen en los anime de verdad existen. Daniel se aparece con expresión de furia, y saca a Tsukibara del corro, para luego aclararle que él sabe que las chicas mágicas del anime son falsas, pero que él cree que debe haber alguna real por ahí. Daniel se sorprende al oírse confesar esto, pero mayor es la sorpresa cuando la chica le dice que tal vez él esté en lo cierto. El almuerzo termina y tienen que volver a clase antes de que el chico le responda.

El día escolar termina, y Daniel se la pasa pensando en lo que dijo Tsukibara, pero cuando decide hablar con ella, ya se ha ido del colegio. Triste, Daniel se pone a caminar por ahí, y al pasar frente a un café de paredes de vidrio, ve a Tsukibara discutir con un sujeto con el pelo en una trenza, y salir huyendo del lugar con el coletudo detrás. Daniel cree que el tipo es novio de la chica y que han tenido una discusión, y decide perseguirlos. Los sigue durante un buen rato, pero los pierde justo en un parque boscoso. Daniel, vencido, considera el desistir, pero de repente una niebla repentina aparece, y unos gritos parecen salir de ella. El chico decide ir a investigar, y se mete en la niebla. Lo que encuentra le sorprende.

En medio de la niebla, una criatura completamente extraña pelea con la chica enmascarada de la noche anterior (con todo en contra para la chica), mientras cerca de ahí un tipo vestido de blanco parece ser quien está generando la niebla. El tipo se sorprende al ver a Daniel, pues supuestamente nadie normal puede atravesarla, y le grita a la chica que lo saque de ahí. A todas estas, Daniel se ha instalado a tomar fotos de la pelea y a aupar a la chica mágica, para bochorno de todos. Si, incluso del monstruo. El ser maligno, molesto, deja de atacar a la chica mágica, y se abalanza sobre un desprevenido Daniel. El muchacho se da cuenta demasiado tarde, pero la chica logra salvarlo por un pelo. Mientras huyen de la criatura, Daniel intenta hablar con la chica mágica, mientras el sujeto de blanco grita que no es momento de presentaciones a admiradores, y le grita a la chica mágica “¡Cute Girl, usa tu ataque especial!”. La chica, que huye con Daniel entre manos no puede detenerse el tiempo suficiente para convocar el ataque. A Daniel se le ocurre una estrategia: mientras él distrae al monstruo, Cute Girl convoca su ataque. A la muchacha la idea no le parece, pero cuando Daniel le dice que confía en ella, acepta seguir la estrategia. Cute Girl intenta convocar el ataque, pero falla. El monstruo aprovecha, y acorrala a Daniel. Este, desesperado, le grita a Cute Girl que no se rinda, pues confía en ella. La chica, asustada y animada, lanza su

ataque “Butterfly Purification Wings”, que le da de lleno al monstruo, destruyéndolo. En su lugar queda una mujer desmayada, y un trozo de cristal que flota en el aire. Cute Girl lo toma, y lo introduce en su varita. Cute Girl le está por dar las gracias a Daniel, cuando el tipo de blanco, tras presentarse como Mist Dragon, se entromete, y empieza a pedirle la tarjeta de memoria de la cámara al muchacho. En ese momento todos caen en que Daniel no ha parado de tomar fotos. Cute Girl y Mist Dragon empiezan a pelearse: ambos parecen estar de acuerdo en que Daniel no se quede con las fotos, pero mientras ella opina que al muchacho debe borrarle la memoria, él no está de acuerdo en eso y opina que sin pruebas no le van a creer. Daniel aprovecha la situación, y huye del lugar.

Una vez a salvo en su habitación, Daniel empieza a ver las fotos mientras las transfiere a la computadora. Todas son demasiado increíbles, pero en una de ellas hay algo que no concuerda con el rostro y el atuendo de Cute Girl, y hace zoom. Lo que parece llevar a Cute Girl detrás del antifaz son unos goggles amarillos.

¿Unos goggles amarillos? ¿A quien conoce él que use goggles amarillos?

Al día siguiente Daniel está esperando cerca del camino del colegio, cuando Tsukibara llega sola, y parece asustarse al verlo. Daniel se arma de valor y la lleva a un rincón del patio donde nadie puede verlos. Ahí, él le dice a la chica que conoce su secreto, y le advierte que los goggles amarillos no combinan con los trajes rosados. Acto seguido le muestra la versión impresa de la foto que tomó, donde se nota que debajo del antifaz hay unos lentes muy característicos. Acto seguido, Tsukibara se asusta, y empieza a pedir que no lo divulgue, que ella no pidió ser Cute Girl, y que ella aceptará cualquier cosa por su silencio. Daniel le dice que como todos lo consideran un otaku (en el sentido japonés de “fanático obsesivo”) no le harían caso, pero que para guardar el secreto le pide grabar todas y cada una de las heroicas acciones de Cute Girl.

La chica se deprime, pero acepta el trato. Mientras Daniel baila de la emoción (“¡Al fin conozco una chica mágica de verdad! ¡Que felicidad!”) y le pregunta si puede llamarla por su nombre, Vani comenta por lo bajo que más le hubiera valido borrarle la memoria. Sentado en un árbol Cercano, Mist Dragon, vestido de civil, comenta que ahora la misión que tienen se va a complicar más con la presencia de Daniel.

PÁGINA 1

1) Noche, avenida principal. Ambiente neblinoso. Un chico de cabello claro camina por la avenida. Parece saltar de alegría. El chico viste pantalones, una chaqueta abultada cerrada y zapatos deportivos. Lleva un bolso para cámara y parece abrazar algo. Tiene el cabello recogido y un flequillo extraño, ondulado y hacia fuera.

2) Plano medio del chico. Se ve que abraza una cámara de video. Expresión de felicidad (ojos cerrados en forma de U invertida).

DANIEL: ¡Que alegría! Al fin tengo de nuevo mi videocámara favorita. Me salió caro, pero ahora está perfecta.

3) El muchacho se abraza a sí mismo. Mira a la izquierda con expresión

DANIEL: ...Aunque todavía hace frío para esta época del año. Y tanta neblina... En Abril no debería pasar esto y menos si...

4) Plano general de un edificio alto rodeado de niebla, con unos chispazos extraños como de pelea. El chico está de espaldas.

DANIEL (globo de exclamación): !!!

5) Plano  $\frac{3}{4}$  de Daniel con la cámara en la mano,  
girando.

PÁGINA 2

1) Cuadro imitando una pantalla de videocámara. Un acercamiento a la azotea del edificio. Dos figuras vagamente humanas se ven flotando sobre la azotea.

2) Plano tres cuarto ligeramente en picado. Daniel tiene la cámara en la cara.

DANIEL: ¡Esto parece sacado de Dragon Ball o Sailor Moon! Pero no puedo ver bien.

3) Cuadro imitación videocámara. En una esquina aparece escrito "Zoom 50X". Una chica de media melena, enmascarada, y con una extraña versión de un vestido de camarera.

DANIEL (globo irregular): ¡Pe...! Pe... ¡PERO SI ES UNA CHICA!

4) Plano entero de Daniel semiarrodillado. El ojo visible de Daniel se ve extraordinariamente abierto y brillante. Detrás hay una persona desconocida, a la que sólo se le ve del cuello hacia abajo.

DANIEL: ¡Esto va a ser genial! La prueba que he buscado por años...

5) Plano similar. El extraño golpea la nuca de Daniel, y este se inclina hacia el piso.

DANIEL: ?

ONOMATOPEYA: THUD

SUJETO MISTERIOSO: Lo siento Amigo...

6) Plano en picado de Daniel desmayado en el piso, con plano de alguien con la videocámara en la mano.

SUJETO MISTERIOSO: Pero a ella no le gusta que la graben.

1) Plano general de una habitación. Hay muchas imágenes de Chicas mágicas: posters, estatuillas y muñecas. Hay cosas tiradas por ahí. Daniel está sentado en una cama, arropado aún.

ONOMATOPEYA:

Rrrrrrrrrrrrrrrrrrrriinnnnnnnnnnnnnn  
gggggggggg

2) Primer plano de Daniel. Expresión adormilada.

DANIEL: Eso... ¿Acaso lo soñé?

3) Plano de hombros.

VOZ (globo de exclamación): ¡Daniel que se te va a hacer tarde! ¡Y a mí también!

DANIEL: ¡Ya vooooy, mamá!

4) Plano medio de las piernas de Daniel, puesto de tal manera que insinúe que el chico ha caído al piso

RECUADRO: Me llamo Daniel Tachikawa. Tengo 16 años y hoy es mi primer día de clases en 2º de preparatoria.

ONOMATOPEYA: Thud.

PÁGINA 4

1) Plano general: Daniel sale de una puerta vestido con un típico uniforme escolar japonés: Chaqueta de cuello alto tipo Mao y pantalón de vestir. Lleva un morral al hombro.

DANIEL: ¡Buenos días mamá!

2) Plano medio de una señora en traje de oficina, con un plato en la mano.

MADRE: ¡Pues vaya que son buenos! Siéntate y come algo.

RECUADRO: Ella es mi madre. Trabaja como profesora en una academia privada. A que es muy guapa, ¿no creen?

3) Plano general del comedor. Daniel está sentado en la mesa, a punto de comer. La señora, en segundo plano, se dirige hacia una puerta al fondo,

MADRE: Me voy cariño. Nos vemos a la noche. Ahí está tu almuerzo.

DANIEL: ¡Oh, panes de carne! ¡Muchísimas gracias, mamá!

4) Daniel alza la cabeza, mientras introduce un paquete envuelto en un pañuelo y la cámara de marras.

VOZ: ¡Buenos días señora Tachikawa! ¿Ya Daniel está listo?

MADRE: Ya casi termina de desayunar. ¡Oh, Danny, tus primos ya llegaron!

5) Plano de hombros. Daniel aparece en la puerta. Lleva su morral en un brazo.

DANIEL: ¡Buenos días, Kiriomi, Hugh!

6) Contraplano. Cuadro grande. Un chico alto con corte en taza con patillas, con una pose entusiasta, al lado de una chica algo más baja, muy recta, con el cabello en tres coletas. El lleva un uniforme idéntico al de Daniel, ella va en un uniforme de marinerito, con las manos al frente.

HUGH: ¡Hola! ¡Buenos días!

KIRIOMI: Buen día.

RECUADRO: Él es Hugh Tanagata, y ella es Kiriomi Furokata. Son primos por parte de mi padre y además son primos entre ellos. Viven por mi misma cuadra, van a mi mismo colegio, y están en mi mismo grado. Por suerte, no están en mi clase.

7) Un cuadro más bajo. Hugh abraza a Daniel, mientras Kiriomi se ve ligeramente exasperada.

HUGH: Te ves muy bien hoy, Danny (símbolo de corazón).

KIRIOMI: Deja la sobadera y vámonos.

RECUADRO: A Hugh le agrado, err, bastante de más, pero en cuanto a Kiriomi... pues...

1) Plano general. Avenida poco transitada. Los tres chicos están caminando juntos. De izquierda y derecha están Daniel, Hugh, Kiriomi.

KIRIOMI: La tía le contó a mi mamá que anoche un policía te trajo a casa.

HUGH: ¿Que, te arrestaron por espiar?

DANIEL: Ya quisieran que me hubieran arrestado.

2) Plano medio de Daniel en perfil, con un Hugh en Super Deformed con las manos en la boca, y una Kiriomi en Super Deformed con expresión escéptica. Hugh está rodeado de flores. El ambiente alrededor de Kiriomi es tormentoso.

DANIEL: Venía de recoger mi videocámara, me desmayé en la calle y un policía me encontró. Por casualidad encontraron a alguien que asaltaron cerca, y me escoltaron por seguridad.

HUGH (sin globo): ¡Oh, pobrecito!

KIRIOMI (sin globo): ¿Pero que le ve?

3) Recuadro punteado. Un Daniel con rostro Super Deformed con puntitos en vez de ojos frente a un policía que está revisando la videocámara.

RECUADRO: Lo que no les puedo decir es que los policías creían que yo había grabado al asaltante con mi

videocámara, pero... resultó que mi cámara no tenía nada grabado en ella. ¡Ni cinta tenía! Y yo se la había puesto...

LETRERO: Daniel esta a punto de explotar.

POLICIA: No, no hay nada grabado aquí. Mala suerte.

LETRERO: Cámara sin cinta.

4) Primerísimo primer plano de Daniel pensativo.

DANIEL (globo de pensamiento): Pero si estaba angustiado por que descubrieran si había grabado algo, ¡eso significaría que lo que vi era real!

VOZ (sin recuadro): Eh, Daniel, regresa a la Tierra.

5) Plano medio con los tres chicos en posición de 3 cuartos. Kiriyomi se ve expectante, Daniel seguro, y Hugh triste.

KIRIOMI: Oigan, ¿Creen que haya gente nueva este año? No ha venido gente nueva al vecindario, pero...

DANIEL: No creo. La mayoría prefiere inscribirse en academias privadas. Aunque sería genial ver caras nuevas en el colegio.

HUGH: Y este año tampoco vamos a estar en el mismo salón. \*suspiro\*.

6) Plano general. Algo choca con Daniel, y éste vuela por los aire en modo Super Deformed, con los ojos en

espiral. Hugh y Kiriomi también en super deformed, ven la escena con expresión extrañada.

CHICA: ¡Ay perdón!

ONOMATOPEYA: Thud!

PÁGINA 6

1) Plano medio de Daniel arrodillado en el piso. Tiene una expresión de furia y una curita en la frente.

DANIEL: (globo quebrado) ¡PERO QUE RAYOS TE PASA!  
¿ACASO NO MIRAS POR DONDE VAS?

2) Plano entero: Daniel en el piso, dando la espalda y con el rostro de la chica. Tiene el cabello oscuro, en corte cuadrado, a nivel de la nuca, sin flequillo. Lleva un uniforme de marinero como el de Kiriomi, pero con una falda más corta, y unos shorts de lycra negra hasta la rodilla. Lleva unos goggles en la cabeza, a modo de cintillo. Tiene un brazo extendido hacia Daniel.

CHICA: Disculpa, estaba apurada, ¿estas lastimado?

DANIEL: Eh...

3) Plano medio-corto. Daniel se encuentra de espaldas, con una vena hinchada en la cabeza, La chica en formato super deformed huye. En vez de piernas, hay una espiral, que refuerza la "sensación" de alta velocidad en su huida.

ONOMATOPEYA: Ding-dong

DANIEL: ¡Óyeme tú!

CHICA: ¡¡Ayyyyyy, que se me ha hecho tardeeee!!

4) Plano medio corto. De izquierda a derecha se encuentran Hugh, Daniel y Kiriomi. Hugh tiene una expresión de sorpresa, con puntitos en vez de ojos. Daniel tiene una expresión similar.

HUGH: Como que si tenía prisa, ¿eh?

DANIEL: ....

KIRIOMI: Mejor como que entramos también.

1) Plano de Situación. Se ve la cabeza calva de un profesor y, en segundo plano, una fila de pupitres con algunos alumnos en Super Deformed. Daniel está sentado al final de la fila.

PROFESOR: Este año hemos vuelto a encontrar en un nuevo ciclo académico. Hoy tenemos a una nueva alumna que ingresa al colegio. Pase señorita.

2) Doble cuadro: en la mitad Plano medio de la chica, sonriendo con los ojos en forma de U invertida. Primer plano de Daniel, con expresión de asombro, y primer plano de la chica sonriendo con los ojos cerrados y la cabeza ligeramente inclinada.

VANI: Mi nombre es Vani Tsukibara. Vengo de la capital de la prefectura. Espero que pueda llevarme bien con todos.

DANIEL (globo de pensamiento): ¡La chica del tropezón!

3) Plano en picado desde atrás. El profesor y la chica están hablando.

PROFESOR: Hay un puesto libre al lado de Tachikawa. Puedes sentarte junto a él.

VANI: Si, profesor.

4) Plano medio de Daniel con expresión soñadora. A su lado, un globo de sueño con la nueva chica en un disfraz de Sailor Scout, rodeada de flores.

DANIEL: Bueno, a tolerarla... Pero es guapa. Me pregunto como sería con un traje de heroína.

LETRERO: Retorcida imaginación de Daniel.

LETRAS CON FLECHA: Si, es un disfraz de Sailor Saturn.

5) Primer plano de Vani, con expresión enojada. En primerísimo primer plano, vista trasera de la cabeza de Daniel, con el cabello erizado

DANIEL: ¡Arrrgg!

7) Plano medio. Vani se sienta en su pupitre, de perfil la cámara, mirando levemente hacia Daniel.

8) Plano medio de Daniel y Vani. Daniel está de frente, sonrojado y sorprendido.

GLOBO: Para empezar, abran su libro en la página 7...

DANIEL (globo de pensamiento): ¿¿Pero que fue eso??

1) Plano general del edificio de la secundaria.

RECUADRO: Y al fin, llegó la hora del almuerzo

2) Plano medio corto. Kiriomi, sentada en una banca, con una caja de almuerzo en las rodillas, mirando a una chica de la que sólo se ve la parte baja de la espalda y las piernas: una falda corta y una larga extensión negra.

VANI: ¿Eres Furokata? Dicen que tú sabes todo sobre cualquier persona en este colegio.

3) Contraplano. Plano medio de Vani mirando hacia abajo. A espaldas de la cámara, la parte de atrás de una cabeza con tres coletas.

KIRIOMI: Pues sí. ¿De quién quieres saber información?

4) Plano Medio. Vani se sienta al lado izquierdo de Kiriomi. Ésta tiene una expresión de sorpresa. Los rostros de ambas están de perfil.

VANI: ¿Qué me puedes decir de Tachikawa, del 2° C?

KIRIOMI: ¿Eh? ¿Quieres saber de Daniel?

5) Primerísimo primer plano. Un papel en las manos de alguien, encima de la caja de almuerzo

VANI: Tu precio es más información, ¿no? Aquí tienes mis datos personales, de mi propia letra.

KIRIOMI: Bueno, está bien.

6) Un cuadro con una foto de Daniel en diagonal. Daniel tiene una cámara fotográfica, y viste un chaleco con muchos bolsillos.

KIRIOMI: Daniel Tachikawa: 16 años, signo cáncer, tipo de sangre O. Cumple años el 30 de Junio. Vive con su madre profesora, su padre falleció hace 10 años. Le encanta tomar fotos y grabar videos. No tiene novia (ni novio) conocidos. Es de dominio público que es un otaku de chicas mágicas, y se la pasa en los salones y convenciones tomándoles fotos y videos. Tampoco se pierde ningún anime de chicas mágicas. El muy bobo cree que esas tipas existen de verdad, y no teme decirlo en público. Es un ingenuo.

8) Plano de situación: Kiriomi y Vani sentadas en un banco. Están rodeadas de curiosos. Daniel está de pie, con expresión molesta. Las chicas lo miran con expresión de extrañeza.

KIRIOMI: También tiene la habilidad de aparecerse en momentos inoportunos.

DANIEL: Ejem...

PÁGINA 9

1) Primer plano de Daniel molesto.

DANIEL: Kiriomi ¿Por qué andas diciendo todo esto de mí?

GLOBO (KIRIOMI): Primero que nada, ella me lo pidió.

2) Plano medio corto en picado de Kiriomi. Pose de explicación: los ojos cerrados, la mano derecha con el índice levantado. A su alrededor, rostros genéricos.

KIRIOMI: Y además, primito, no he dicho nada que no se sepa, ¿verdad gente?

PALABRAS ALREDEDOR: Sí, es verdad. Muy cierto. Sí, sí.

3) Plano general. En primer plano Daniel se lleva arrastrando a una petrificada Vani, ante la mirada atónita de testigos. En el fondo, Kiriomi está de pie, los brazos en jarras.

DANIEL: Tsukibara, tenemos que hablar ¡Vámonos de aquí!

VANI: ¡Ea!

KIRIOMI: ¡Eh, que maleducado!

4) Plano general en contrapicado. Daniel lleva a Vani a un rincón sombrío del colegio, cerca de un árbol.

VANI: ¡Que brusco! ¿A donde rayos me arrastras?

DANIEL: Aquí es un buen lugar para hablar.

5) Plano medio corto. En primer plano, la cabeza y hombros de Vani. En segundo plano, Daniel está con una expresión seria.

DANIEL: Tsukibara, se que no te caí bien, pero no debiste preguntarle a Furokata si querías saber de mí.

VANI: ¿Porqué? ¿Dijo acaso alguna mentira?

6) Plano medio corto (similar al anterior). En primer plano, la cabeza y hombros de Vani, una gota en su cabeza. En segundo plano, Daniel está riendo tontamente, una mano en la nuca.

DANIEL: ¡No! ¡En realidad porque casi todo lo que dijo es verdad! ¡Jajajajaja!

VANI: ...

LETRAS AL LADO DE VANI: Vaya un tonto.

1) Primer plano de Daniel, con una expresión soñadora, rodeado de flores.

DANIEL: Pero algo que dijo es falso. Dijo que yo creo que las chicas mágicas de la tele son de verdad. Es algo idiota. Yo se que esas son falsas. Lo que yo realmente creo es que, en alguna parte, debe haber chicas mágicas de verdad. Y se que algún día conoceré alguna.

2) Primerísimo primer plano. Daniel, de perfil.

DANIEL: Ya se que es tonto, pero... Ahora si vas a pensar que estoy loco. ¿Y por que te confesé esto, de todos modos?

3) Primerísimo primer plano. Daniel, de perfil. Expresión de sorpresa.

VANI: Yo... Te creo, Tachikawa.

4) Plano general. Daniel con expresión de asombro.

Daniel. ¿Eh?

1) Plano americano de Vani. Ella sonríe.

VANI: Te creo. No me preguntes por qué, pero creo que estás en lo cierto. Ahora volvamos, que la hora de almuerzo ya terminó.

2) Plano Medio. La puerta del salón de clases. Tiene un letrero que dice "2° C".

3) Primerísimo primer plano de Daniel. Expresión recelosa.

DANIEL (globo de pensamiento): Me parece muy raro que Tsukibara me creyera. La mayoría de las personas me dicen loco.

4) Primerísimo primer plano de Daniel. Expresión pensativa.

DANIEL: Pero creo que puedo confiar en ella, no se porqué. Algo me quiso decir.

5) Plano General. Daniel, en pose de luchador, puño en alto, con un fondo de rayos solares que surgen de él.

DANIEL: ¡Es mi nueva misión! ¡Tengo que preguntarle a Tsukibara sobre lo que me quiso decir realmente!

6) Plano medio. Daniel tiene la misma posición, pero ahora su expresión es de vergüenza, con una gota en la cabeza. En el pupitre de al lado, Hugh está de perfil, con expresión picara y los ojos cerrados en expresión de alegría. Tiene un palito en la boca.

HUGH: Las clases terminaron hace como dos horas. Ya la chica Tsukibara se fue (un corazoncito).

DANIEL: ...

1) Plano general de avenida principal, con tráfico y peatones.

2) Plano con las cabezas de Daniel y de Hugh casi en Super Deformed.

DANIEL: Pues gracias por quedarte y esperarme.

LETRAS AL LADO DE DANIEL: No debiste hacerlo.

HUGH: Nah. No es nada. Pero ahora Kiriomi me va a matar.

LETRAS AL LADO DE HUGH: Quedé con ella, y estoy tarde.

3) Plano general. Hugh cruza la avenida corriendo, mirando hacia atrás.

HUGH: ¡Después hablamos, Danny! ¡Suerte con tu chica!

4) Plano medio corto. Daniel en pose de despedir con la mano abierta. Sonríe, pero tiene el ceño fruncido.

DANIEL: ...

LETRAS AL LADO DE DANIEL: Qué se habrá creído...

5) Plano General. Daniel está en a las puertas de un edificio. Este tiene un letrero que dice "Café".

DANIEL: Oi, un café. A ver si con un refresco se me pasa este mal momento.

6) Plano general, interior del café. Vista desde la espalda de Daniel. En segundo plano, Vani de pie parece gritarse con un sujeto con una camisa china con el cabello en una trenza muy larga.

DANIEL: ¿Oye, que esa no es Tsukibara? ¿Y quién es ese tipo?

7) Plano general. Vani sale del local, seguida muy de cerca por el sujeto de la trenza larga. Pasan al lado de Daniel, sin verlo. Daniel tiene expresión de sorpresa.

DANIEL: ¡Hey!

8) Plano americano. Exterior del Café. Daniel empieza a seguir a la pareja.

1) Plano General. Vani y el sujeto de la trenza entran a un parque sin nadie cerca.

DANIEL: ¡Entró a ese parque! ¡Y ese sujeto aún la sigue!

2) Plano general. Daniel entra al parque.

3) Plano americano. Daniel, rodeado de árboles.

RECUADRO: Rato después.

DANIEL: Genial, los perdí. Y a este parque no viene mucha gente...

4) Plano medio corto. Daniel con expresión asustada.

VOZ: ¡¡KYAAAA!!

DANIEL: ¿Eh? ¡Eso vino de allá!

5) Plano medio de Daniel corriendo. A medio camino entre una zona de árboles y una zona de neblina.

6) Primer plano del rostro de Daniel. El chico está muy asombrado.

1) Plano general. Una pelea entre la chica enmascarada de vestido de camarera y un Youma (monstruo de apariencia demoníaca). Un chico al fondo está rodeado de niebla.

2) Plano medio. El chico del fondo, con un traje de estilo chino, con los ojos cerrados, los brazos extendidos, y mucha niebla alrededor.

3) Plano medio corto. Daniel, en el piso, semi-arrodillado, sostiene la cámara a la altura de su rostro.

DANIEL: ¡Bien, chica! ¡Acaba con ese demonio!

ONOMATOPEYA: Click - Click - Click.

4) Plano medio de Cute Girl, el Youma y Mist Dragon detenidos, mirando hacia el frente, con expresiones de absoluta extrañeza.

CUTE GIRL: ¿Qué hace ÉL en este lugar? Mist Dragon, ¿Cómo pudo llegar?

MIST DRAGON: ¿Cómo ese chico atravesó la niebla? ¡Se supone que repele a la gente normal!

5) Primerísimo primer plano del perfil de Mist Dragon gritando, en segundo plano Cute Girl y el Youma; y en el fondo, Daniel sacando fotografías.

MIST DRAGON: ¡Cute Girl, saca a ese chico del campo de batalla!

CUTE GIRL: ¡Inténtalo con un Youma encima!

DANIEL: ¿Se llama Cute Girl? ¡Cool!

ONOMATOPEYA: Click - click.

6) Plano general del Youma a punto de atacar a Daniel.

7) Plano medio de la chica empujando a Daniel.

1) Plano corto Cerrado. Cute Girl está arrodillada sobre Daniel, que está en el piso.

CUTE GIRL: ¡Tarado! ¿Por qué no te quitaste?

DANIEL: ¿Y perder esa foto?

2) Plano general. El Youma se abalanza contra los jóvenes.

MIST DRAGON: ¡Cuidado!

3) Plano general: La chica salta con Daniel entre brazos, esquivando al Youma por un poquito.

4) Plano medio diagonal. Cute Girl está en el aire, sosteniendo a Daniel. Unas alas de mariposa salen de su espalda.

DANIEL: ¡Yay! ¡Tu traje incluye hasta alas de emergencia!

CUTE GIRL: ¡Este no es momento de hablar de modas!

5) Plano en picado. En primer plano, Cute Girl con Daniel, en último plano, Mist Dragon, gritando con una mano junto a la boca. La expresión facial de Cute Girl reluce furia.

MIST DRAGON: ¡No pierdas el tiempo! ¡Lánzale tu ataque especial!

CUTE GIRL: ¡Que tengo las manos ocupadas salvando a este tonto!

6) Plano medio de Cute Girl y Daniel. Daniel mira hacia arriba.

DANIEL: Eh, ¿me permites una idea?

CUTE GIRL: ¿Uh?

1) Plano general. Cielo rodeado por un círculo de niebla y follaje.

CUTE GIRL (globo quebrado): ¿¿Que queeé?? ¿¡Lanzarte desde aquí!?

2) Plano medio. Cute Girl sostiene a Daniel desde las axilas. Daniel dirige su cabeza hacia arriba.

DANIEL: ¡No grites tan alto! Es la mejor estrategia. Yo lo distraigo y tú le das. No hay fallo.

LETRAS AL LADO DE DANIEL: Además puedo tomar buenas fotos de ella atacando.

CUTE GIRL: Pero ¿y si te lastimas? ¿Y si ese Youma te hiere?

3) Primer plano de Daniel. Expresión feliz con los ojos cerrados.

DANIEL: Los fotógrafos caemos de pie. Y yo confío en ti.

4) Plano Medio. Cute Girl con los brazos extendidos. Un globo de diálogo desde abajo.

CUTE GIRL: Que sea lo que Dios quiera. ¡Fuera bombas!

DANIEL (globo quebrado): ¡Pero no asiiiiiií!

5) Plano general. Daniel cae encima del Youma.

6) Plano en picado. Se ve a Daniel escapando del Youma mientras le toma fotos. Cute Girl está en primer plano, de espaldas.

CUTE GIRL: Creo que es el momento de atacar.

7) Primerísimo primer plano. Una varita rodeada de luz aparece sobre la mano extendida de Cute Girl. La varita está terminada en una esfera rematada con otra esfera más pequeña.

CUTE GIRL: ¡Aparece, Bastón de Cristal!

1) Plano medio. Cute Girl en posición de lanzar un ataque con la varita. De la varita sale una esfera de luz.

CUTE GIRL: Muy bien. Ahora ¡Butterfly Purification Wings!

2) Primerísimo primer plano. De la esfera de luz que sale de la varita apenas sale una sola mariposa, que vuela hacia arriba, dejando una volutita de humo.

ONOMATOPEYA: Puf.

3) Primeros planos de expresiones de los personajes. Cute Girl está consternada, Mist Dragon se ve avergonzado, y Daniel parece aterrado, con rayitas verticales encima del ojo derecho.

4) Plano medio de Daniel con el Youma a pocos pasos de él. Daniel sonrío nerviosamente. Varias gotitas aparecen en su frente.

DANIEL: Uh, Oh...

5) Plano general. Daniel en Super Deformed es perseguido por el Youma en Super Deformed, formando una nube de persecución en círculo. En plano medio corto, Mist Dragon de espaldas, con una gota en la cabeza.

DANIEL: ¡¡¡Kyaaaaa!!!

MIST DRAGON: Esto como que no está funcionando.

6) Plano detalle de un pie tropezando con una roca.

1) Plano en contrapicado. Daniel cae al piso de narices, aunque con los brazos en alto protegiendo la cámara. El Youma se ve muy cerca.

DANIEL: ¡Ay!

ONOMATOPEYA: THUD.

2) Plano en contrapicado. Cute Girl, en el aire, se lleva las manos a la boca.

CUTE GIRL: ¡Oh, no!

3) Plano medio corto en picado. Daniel, desde el piso, grita.

DANIEL: ¡Cute Girl, no te rindas! ¡Confío en ti!

4) Plano medio corto. Cute Girl se ve sonrojada.

5) Plano medio corto. Cute Girl tiene una expresión decidida.

CUTE GIRL: Está bien. ¡Ahí va otra vez!

1) Plano medio corto. Cute Girl tiene una expresión de concentración. Extiende el brazo y la varita hacia el frente. Cientos de mariposas blancas parecen salir de la varita.

CUTE GIRL: ¡Butterfly Purification Wings!

2) Plano general lateral. La nube de mariposas confluye en una bola de energía gigante.

3) Plano en contrapicado. Daniel, en cuclillas y de espaldas a la cámara, ve como la bola de energía le da de lleno al Youma.

4) Primer plano de Daniel. Rostro asustado, parcialmente tapado con un brazo. La cámara sobre su mentón, tomada con la otra mano.

ONOMATOPEYA: Clic.

1) Plano de una mujer desmayada en el piso. Un pequeño objeto brillante con forma de cristal flota encima de ella.

2) Plano medio de Cute Girl. Parece que aún no toca el piso. Su mano toma el cristal.

CUTE GIRL: Así que esto fue lo que te volvió así.

3) Plano detalle del cristal entrando en la varita.

CUTE GIRL: Bueno, ya no va a molestar más.

4) Plano medio. Cute Girl voltea. Daniel está sonrojado. De espalda a la cámara, Mist Dragon señala.

CUTE GIRL: Ah verdad! Gracias.

DANIEL: Ehhh... de nada.

MIST DRAGON: Esto, Cute Girl... Te recuerdo que este amigo nos ha tomado fotos...

5) Plano general. En primer plano, Daniel de espaldas, con los cabellos de punta y muchas gotitas en la cabeza. En segundo plano, de frente y con un fondo y una pose amenazadoras, Cute Girl y Mist Dragon. Ella tiene la mano extendida.

CUTE GIRL: Cierto. ¿Nos das la tarjeta de memoria de esa cámara digital? Y después, Mist Dragon, le puedes borrar la memoria.

MIST DRAGON: Me parece que eso no es necesario esta vez, Cute Girl.

DANIEL: ...

1) Plano medio. En un extremo del cuadro, Cute Girl gritando, con la cabeza desproporcionadamente grande. Del otro, Mist Dragon, muy tranquilo. En el medio, en segundo plano Daniel con una expresión asustada.

CUTE GIRL: ¿Cómo que no? ¡Él no puede saber nada de nosotros! ¿Por qué no le borramos la memoria como a los demás?

MIST DRAGON: Este chico tiene pinta de otaku ¿Quién le cree a un otaku? Y menos si no tiene pruebas.

DANIEL (globo de pensamiento): Esto no lo entiendo... ¡como que mejor me piro de aquí!

2) Plano general. Daniel girando y tomando un morral tirado, empezando a correr.

DANIEL: ¡Hasta otra vez!

3) Plano general de Daniel en Super Deformed corriendo hacia donde se ven árboles, con el morral en una mano.

ONOMATOPEYA: iiiiee.

4) Primer plano, de espaldas, Cute Girl y Mist Dragon, con sendas gotas sobre sus cabezas. La expresión de Cute Girl es de consternación, con una mano alzada señalando. El

rostro de Mist Dragon, con los ojos cerrados y la cabeza mirando hacia abajo, indica una actitud de fastidio.

CUTE GIRL: Se escapó... y no le quitamos su cámara.

MIST DRAGON: Déjalo. A estas alturas ya no importa. Mejor nos vamos.

1) Plano detalle de una cámara digital conectada a una base con un cable.

2) Plano medio corto. Daniel, de espaldas, está frente a un monitor de computadora, el rostro iluminado.

DANIEL (Globo de pensamiento): La pantalla de la cámara es muy pequeña para ver bien las fotos. ¡Por suerte, la computadora que tengo es muy buena!

3) Primer Plano del monitor. Algo extraño en una foto de Cute Girl en 3/4.

DANIEL: Eh, ¿que es esto?

4) Plano detalle de la pantalla del computador. En el programas de edición de la computadora, una imagen ampliada. Se ve claramente el borde de unos lentes entre el antifaz y el rostro.

TITULO DE LA VENTANA: qtgrl052 15X.

5) Primer plano. Daniel tiene la mano en la cara y una expresión interrogante.

DANIEL: Parecen unos goggles. Espera un momento. ¿Goggles? ¿Como los de...?

1) Plano General. Fachada y patio del colegio. En un rincón semi tapado por un árbol, se ven las siluetas de Daniel y de Vani.

2) Plano medio. Vani de pie, los brazos cruzados, y expresión enojada. Lleva sus goggles puestos.

VANI: Me pediste hablar contigo. ¿Qué me quieres decir?

LETRAS AL MARGEN: Parece segura, pero está nerviosa.

3) Plano medio. Los dos chicos de perfil. Daniel sonríe.

DANIEL: Gracias por lo de ayer, Cute Girl.

4) Primer plano. Vani se ve completamente alterada, con ojos reflejando sorpresa y un brazo tapándole parcialmente el rostro.

5) Plano medio. Los dos chicos de perfil. Daniel tiene una expresión de alegría. Vani tiene una expresión de ira en Super Deformed, con una boca grande con colmillos.

VANI: (globo quebrado) ¡Arrghh! ¿Cómo supiste?

DANIEL: ¡O sea que SI es verdad!

5) Plano medio. Los dos chicos en plano de tres cuartos, en diagonal. Vani en primer plano, hacia la esquina izquierda. Tiene la cabeza gacha y los hombros caídos. Daniel tiene una expresión de contento, con ojos en U invertida y el gesto de la victoria en una mano.

VANI: Yo y mi GRAN boca....

DANIEL: jejeje...

1) Plano medio de Daniel, con una foto en la mano. La imagen muestra un trozo de algo redondeado detrás de un antifaz.

DANIEL: No fue tan difícil deducirlo con las fotos. Nadie por aquí usa ese tipo de lentes. Pero si no hubiera sido por ese detalle no hubiera caído.

LETRAS AL LADO DE DANIEL: El amarillo no combina con el rosado, ¿sabías?

LETRAS AL LADO DE DANIEL: Tu confesión tampoco te ayudó.

2) Plano medio. Vani se arrodilla ante Daniel. El chico tiene una expresión pensativa.

VANI: ¡Por favor, no le digas a nadie! No lo digas y te daré lo que tu quieras. Lo que sea.

DANIEL: ¿Lo que yo quiera?

3) Plano medio. Daniel en pose de Triunfador, con un brazo en alto, alzando una cámara de video.

DANIEL: ¡Entonces pido poder documentar todas tus aventuras!

4) Plano medio de Vani. Está con una expresión de confusión muy caricaturizada.

VANI: Eh... bueno... por supuesto...

LETRAS AL LADO DE VANI: De todos modos nadie lo creará, ¿verdad?

5) Plano medio. Daniel y Vani en Super Deformed. El con una expresión de alegría con ojos de U invertida, ella con la cabeza gacha y rodeada de un aura oscura.

DANIEL: ¡Viva! ¡Viva!

LETRAS ALREDEDOR DE DANIEL: ¡Al fin conozco una chica mágica de verdad! ¡Que felicidad!

LETRAS ALREDEDOR DE VANI: Que desgracia ¿Porqué a mí? Más me hubiera valido desmemoriarlo.

1) Plano contrapicado. Sobre las ramas del árbol cercano, el chico de trenza con traje chino, Shye, esta parado sobre una rama.

2) Primer plano del rostro de Shye. Tiene el ceño ligeramente fruncido, y una ligera sonrisa.

SHYE: Definitivamente, las cosas se nos han complicado...

3) Plano contrapicado de Daniel, hablando, con expresión de felicidad, con una Vani con una mano en la cara y actitud de bochorno.

SHYE: ... espero que esto no entorpezca más nuestra misión, Cute Girl.

4) Pequeño recuadro al extremo inferior derecho.

RECUADRO: Continuará...

## **VII EL COMIC**

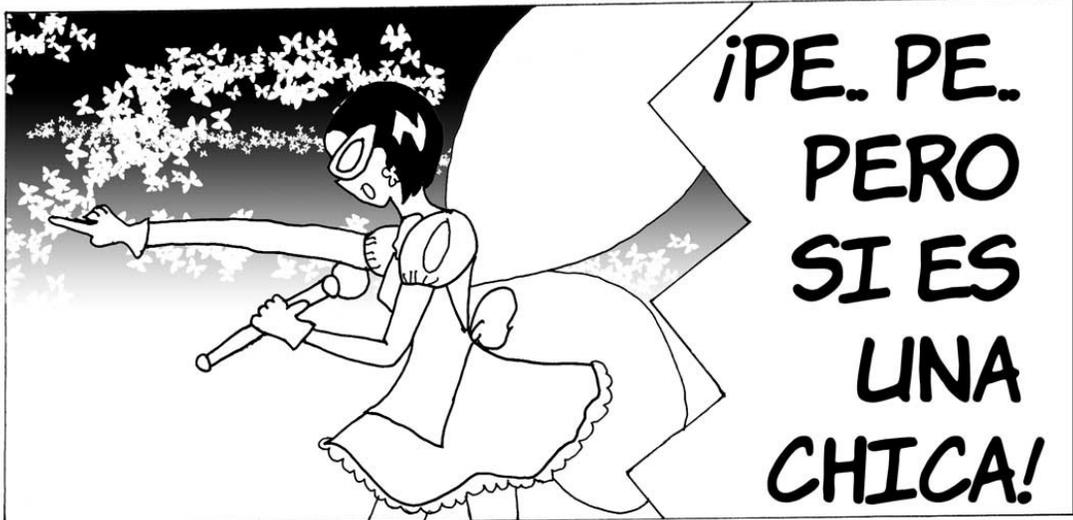
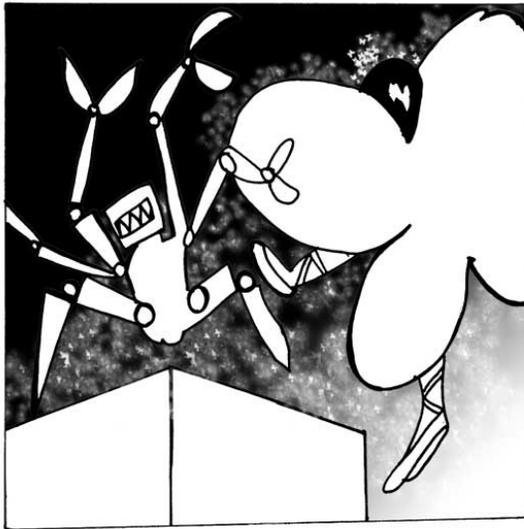
He aquí el resultado final. Presentamos, a modo de adelanto, las primeras 11 páginas del guión. La historia continuará.

# Cute girl & Daniel

## CAPÍTULO 1: UNA NUEVA CHICA EN EL VECINDARIO











¡BUENOS DÍAS MAMÁ!



¡PUES VAYA QUE SON BUENOS! SIÉNTATE Y COME ALGO.

Ella es mi madre. Trabaja como profesora en una academia privada. A que es muy guapa ¿no creen?



ME VOY CARINO. NOS VEMOS A LA NOCHE. AHÍ ESTÁ TU ALMUERZO.

¡MUCHÍSIMAS GRACIAS. MAMÁ!

¡OH, PANES DE CARNE!



¡BUEN DÍA SEÑORA TACHIKAWA! ¿YA DANIEL ESTÁ LISTO?

CASI TERMINA DE DESAYUNAR. ¡OH, DANNY. TUS PRIMOS YA LLEGARON!

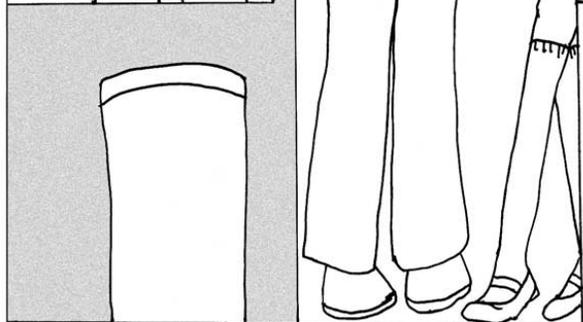


¡BUENOS DÍAS KIRIOMI. HUGH!



¡HOLA! ¡BUENOS DÍAS!

Él es Hugh Tanagata, y ella es Kiriomi Furokata. Son primos por parte de mi padre y además son primos entre ellos. Viven por mi misma cuadra, van a mi mismo colegio, y están en mi mismo grado. Por suerte, no están en mi clase.



TE VES MUY BIEN HOY, DANNY ♡



DEJA LA SOBADERA Y VÁMONOS.

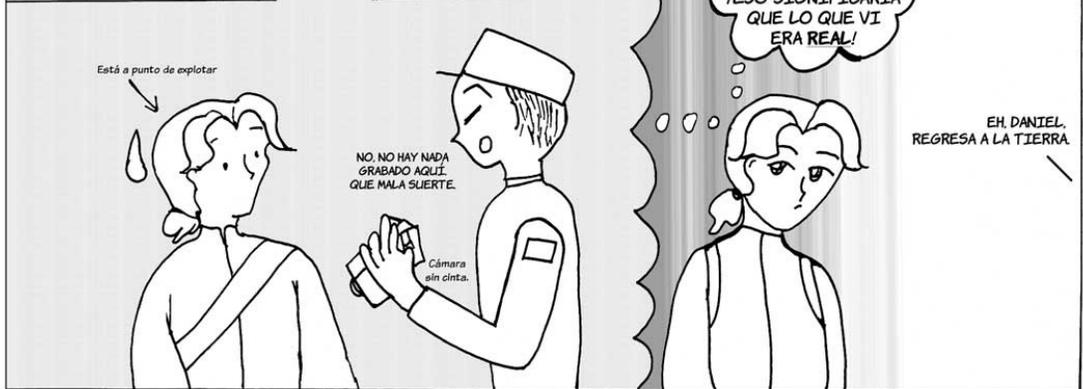
A Hugh le agrada, err, bastante de más, pero en cuanto a Kiriomi... pues...



Lo que no les puedo decir es que los policías creían que yo había grabado al asaltante con mi videocámara, pero...

... resultó que mi cámara no tenía nada grabado en ella. ¡Ni cinta tenía! Y yo se la había puesto...

PERO SI ESTABA ANGSTIADO POR QUE DESCUBRIERAN SI HABÍA GRABADO ALGO. ¡ESO SIGNIFICARÍA QUE LO QUE VI ERA REAL!



**¡PERO QUE  
RAYOS  
TE PASA!  
¿ACASO NO  
MIRAS POR  
DONDE VAS?**



DISCULPA. ESTABA APLURADA.  
¿ESTAS LASTIMADO?



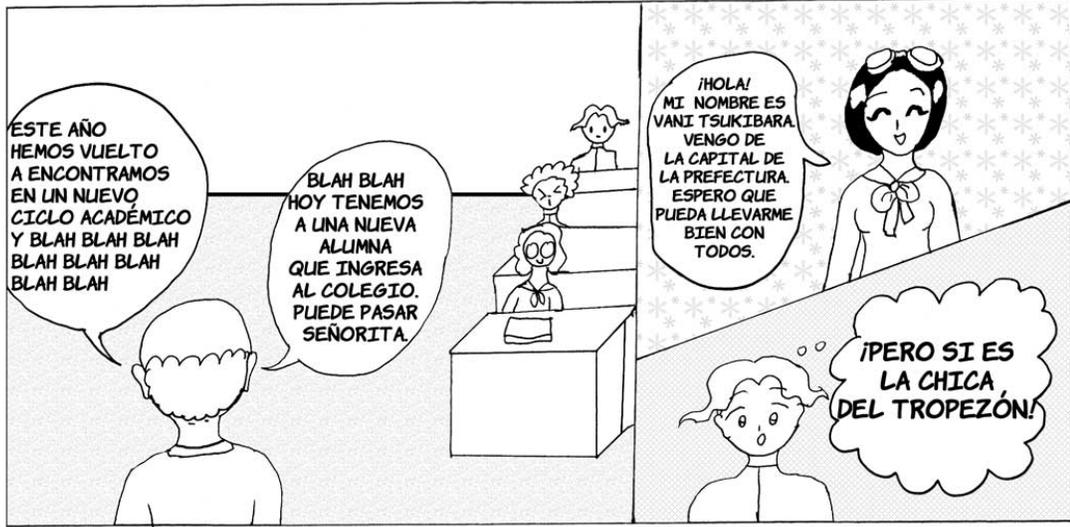
**DING-DONG DING-DONG DING-DONG DING-DONG DING-DONG**  
**DING-DONG DING-DONG DING-DONG**  
**DING-DONG DING-DONG**  
**DING-DONG!!**

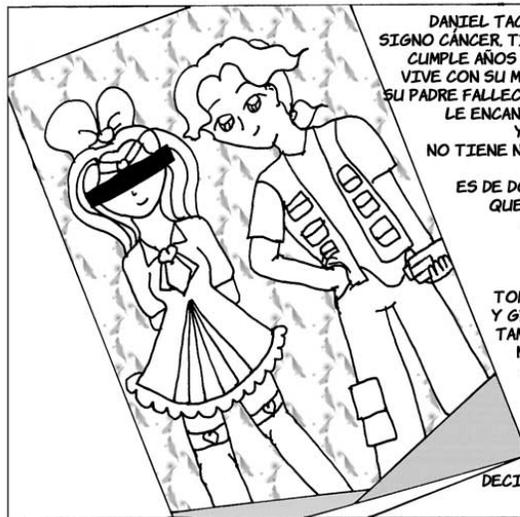
¡AYYYYY.  
QUE SE ME  
HA HECHO  
TARDEEEE!!

**¡OYEME TÚ!**

COMO QUE SI  
TENIA PRISA.  
¿EH?

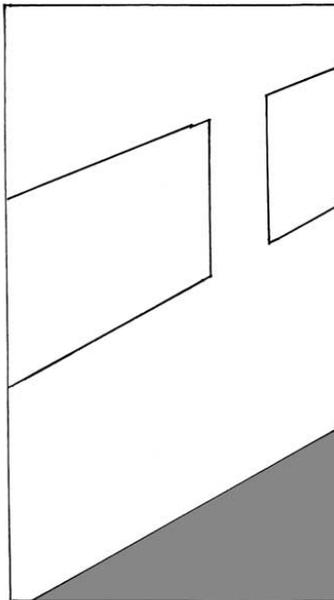
MEJOR COMO  
QUE ENTRAMOS  
TAMBIÉN

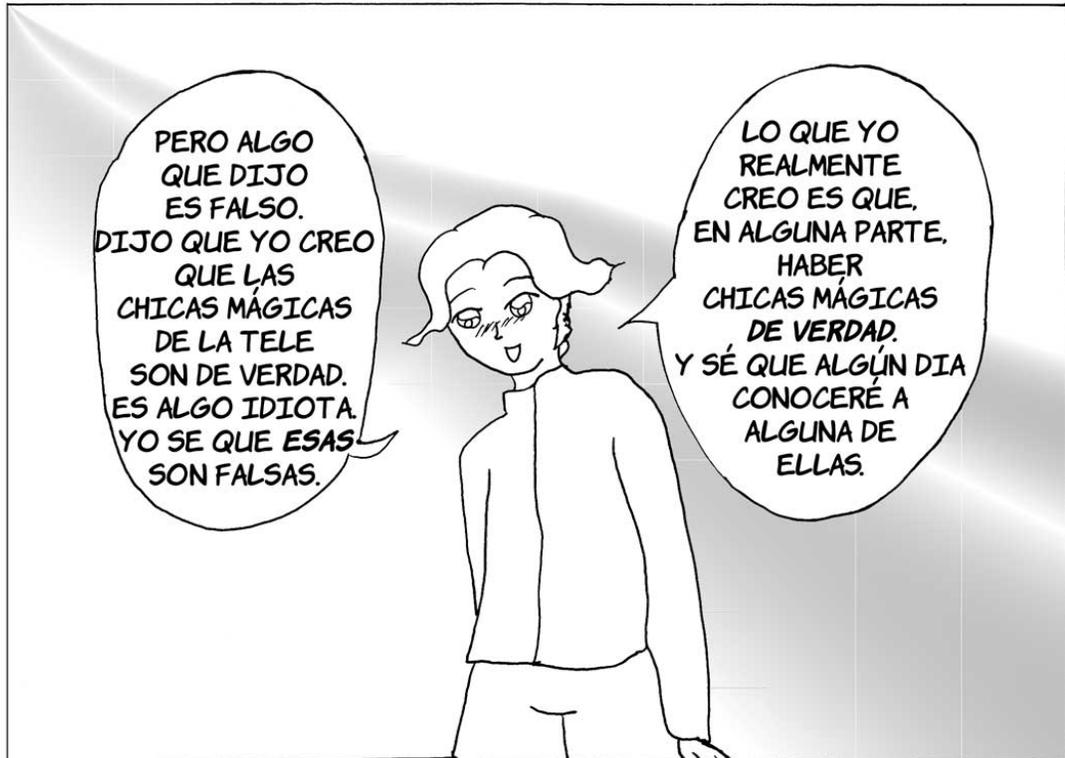




DANIEL TACHIKAWA: 16 AÑOS, SIGNO CANCER, TIPO DE SANGRE O, CUMPLE AÑOS EL 30 DE JUNIO, VIVE CON SU MADRE PROFESORA, SU PADRE FALLECIÓ HACE 10 AÑOS, LE ENCANTA TOMAR FOTOS Y GRABAR VIDEOS, NO TIENE NOVIA (NI NOVIO) CONOCIDOS, ES DE DOMINIO PÚBLICO QUE ES UN OTAKU DE CHICAS MÁGICAS, Y SE LA PASA EN LOS SALONES Y CONVENCIONES TOMANDOLES FOTOS Y GRABANDO VIDEOS, TAMPOCO SE PIERDE NINGÚN ANIME DE CHICAS MÁGICAS. EL MUY BOBO CREE QUE ESAS TIPAS EXISTEN DE VERDAD Y NO TEME DECIRLO EN PÚBLICO. ES UN INGENUO.









## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El género de las Magical Girls, ampliamente difundido en los medios de comunicación, no sólo es una actividad meramente comercial para inducir a las pre-adolescentes a comprar los accesorios y figuras de tal o cual serie. Este género es un espejo que ayuda a la identificación personal de las jóvenes ante los acontecimientos que vivirán en el futuro cuando sean mujeres laboralmente activas. Las experiencias que plasman las autoras de Shôjo Manga en sus obras en general son de índole personal, como una especie de guía hacia la nueva vida que les espera, y que sólo con valentía, pero a la vez con humildad, podrán hacerle frente y cumplir las metas que se propongan en el futuro, sea cuales sean.

Naturalmente, el comic tiene como objetivo fundamental el entretenimiento de su público, pero eso no le quita importancia al mensaje de superación y crecimiento personal, a la madurez psicológica que los personajes adquieren durante la trama, y a las virtudes que los personajes poseen. El comic es una ventana para que, a través de virtudes que en la sociedad se pierden muy fácilmente, como la humildad o la pureza de corazón, se muestre un camino espiritual que, en todo momento estará lleno de obstáculos y vicisitudes, y la meta final, ese sueño anhelado que las pre-adolescentes puedan formularse como plan de vida, pueda ser realizable sólo con valor y decisión.

Es allí donde reside la verdadera magia de una mujer. En pocas palabras, cada mujer, en cualquier etapa de su vida, tiene el potencial de una Magical Girl. Este trabajo, y el resultado final, son una prueba para tratar de hacer llegar ese mismo espíritu a las chicas de hoy en día.

Así como el camino de una Magical Girl es tortuoso, lleno de enemigos y de giros inesperados, este trabajo no ha estado exento de dificultades. Diversos reveses aparecieron durante la realización de este trabajo: problemas económicos, problemas familiares, problemas emocionales. En consecuencia, tomó más tiempo del calculado para realizarse, y el producto resultante es menos ambicioso de lo que originalmente fue planteado. Técnicamente, la tesis está tal cual como fue planteada, y el proyecto fue ejecutado según lo planeado, aunque con menos páginas. Personalmente, me agradecería extender la historia y llegar a publicar el final.

Este trabajo tal vez parezca carecer de la relevancia social y educativa de muchos otros proyectos de comic. No plantea un problema que pueda resolverse por medio de la historieta, ni busca explorar el aspecto pedagógico que los comics pueden brindar. Sin embargo, intenta conectar al autor y el mensaje que desea transmitir. La femineidad, el valor y el coraje presentes en los mangas de Magical Girls llegan profundamente, y en cierto modo, este trabajo brida un homenaje y un acercamiento al género. Aunque los comics sean un medio de entretenimiento, aún hay espacio para que la enseñanza de valores entre, no de un modo pedagógico, sino más bien de un modo integrado, con personajes que actúen bajo principios determinados y cuyos actos tienen consecuencias reales. Quizás este punto de vista no sea compartido por muchas personas, pero creo que es más efectivo ver los principios en acción que recibir moralejas, y los comics de chicas mágicas se prestan especialmente para ello. Además, son extremadamente populares en todo el mundo, y tienen una mayor probabilidad de llegar al público de niñas y adolescentes que otros medios audiovisuales. ¡Es tan escaso y tan limitado lo que se les entrega a las niñas!

Se recomendaría a posibles entusiastas deseosos de emprender su propio proyecto de comic que empezaran por decidir lo que quieren contar, no en base a moralejas y valores, sino en base a una historia. Hay que tener lo que

se quiere contar muy claro. No vale empezar un proyecto con sólo una idea base, sin ningún punto de destino. Es una perogrullada, pero muchos proyectos empiezan así, sin bases, sólo ideas flotando en el aire sin nada que las estructure o las una. Recomendaría que, antes de iniciar el proyecto, primero se investigara sobre el tema, y luego se estructure la historia que se quiere contar.

También recomiendo que, quienes deseen emprender su proyecto de comic, que lo emprendan sin miedo. Los comics son un medio de comunicación como cualquier otro, que aunque parezca que es opacado por el cine y la televisión, cuenta con muchas ventajas para el creador y para su posible público. Para empezar, es mucho más barato de crear que una película, y su distribución es comparativamente más económica. El estilo de dibujo manga, al hacerse en blanco y negro, es más susceptible a ediciones populares sin disminuir su calidad, y sin incrementar necesariamente los costos de impresión.

Este proyecto no tiene más intención que el de servir de ejemplo y de precedente para otros. En el momento en el que se propuso ni siquiera existía una guía para determinar bajo que clasificación presentarlo, o como plantear el problema. Aspiro a que este trabajo permita que quienes vengan detrás de mi tengan un camino allanado y menores dificultades.

## BIBLIOGRAFÍA

- Amano, Masano y Wiedemann, Julius (2004) MANGA. Italia; Editorial Taschen.
- Autor no especificado (1998) Espacio Otaku. [en línea] Disponible en <http://www.geocities.com/Tokyo/Dojo/1222/>
- Autor no especificado (2002) Anime Web Turnpike [en línea] Disponible en <http://www.anipike.com/>
- Autor no especificado (2004) “Magical girl” en Wikipedia the free encyclopedia [en línea] Disponible en [http://en.wikipedia.org/wiki/Magical\\_girl](http://en.wikipedia.org/wiki/Magical_girl)
- Diccionario de la Real Academia Española [en línea] Disponible en <http://www.rae.es/>
- Izawa Eri (2002) Rei's Anime and Manga Page [en línea] Disponible en: <http://www.mit.edu/people/rei/Anime.html>.
- Navarrete, Alicia (1999) Anime [en línea] Disponible en: <http://members.tripod.com/~MetamorfosisLunar/Anime/mhistorico.html>
- Navarrete, Alicia (1999) Conceptos del anime [en línea] Disponible en <http://members.tripod.com/~MetamorfosisLunar/Anime/conceptos.html>
- Navarrete, Alicia (1999) Más que una caricatura: clasificación del anime [en línea] Disponible en <http://members.tripod.com/~MetamorfosisLunar/Anime/2aanime.html>
- Navarrete, Alicia (1999) Surgimiento de la caricatura hasta los años 40 [en línea] Disponible en <http://members.tripod.com/~MetamorfosisLunar/Anime/1acaricatura.html>
- Rogers, Michelle (2004) Henshin: The Mahou Shoujo Genre [en línea] disponible en <http://henshin.anime-myth.com/index.htm>

- Rojas, Adriana (Noviembre 1999) Shôjo manga: Realidad o Fantasía [en línea] Disponible en [http://www.fjmex.org/cgi-bin/elpatio.cgi?action=showcontenido&id\\_contenido=35&volume=4](http://www.fjmex.org/cgi-bin/elpatio.cgi?action=showcontenido&id_contenido=35&volume=4)
- Sanchez, Frank (2002) History of Manga [en línea] Disponible en <http://www.animeinfo.org/animeu/hist102.html>
- Sanchez, Frank (2002) Manga fundamentals [en línea] Disponible en <http://www.animeinfo.org/animeu/core102.html>
- Sanchez, Frank (2002) Shoujo Basics [en línea] Disponible en <http://www.animeinfo.org/animeu/core105s001.html>
- Sato, Kumiko (1999). Basics of Shôjo Manga [en línea] Disponible en <http://www.personal.psu.edu/staff/k/x/kxs334/shôjomanga/basics.html>
- Schodt, Frederik L. (1983). Manga! Manga! : The World of Japanese Comics (Manga). Japón; Kodansha International Ltd.
- Schodt, Frederik L. (1996) Dreamland Japan: Writings on Modern Manga. Berkley, Estados Unidos de América; Stonebridge Press.
- Sharer, Liana (2001) Introduction to Girls' Anime [en línea] Disponible en [http://www.umich.edu/~anime/genres\\_shoujo.html](http://www.umich.edu/~anime/genres_shoujo.html)
- Sharer, Liana (2001) The Beginnings of Anime and Manga [en línea] Disponible en [http://www.umich.edu/~anime/info\\_animehistory.html](http://www.umich.edu/~anime/info_animehistory.html)
- Tchiei, Go (1998) A history of manga (6 partes) [En línea] Disponible en [http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp\\_i/articles/manga/manga1.html](http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_i/articles/manga/manga1.html)
- Thorn, Matt (2001) Shoujo Manga: Comics by Women for Girls of All Ages [En línea] Disponible en [http://www.matt-thorn.com/what\\_are\\_shoujo\\_manga.html](http://www.matt-thorn.com/what_are_shoujo_manga.html)
- Van Huffel, Peter (compilador) (2004) Akatsuka Fujio [en línea] disponible en <http://users.skynet.be/mangaguide/au46.html>

- Van Huffel, Peter (compilador) (2004) PRISMS: the Ultimate Manga Guide [en línea] disponible en <http://users.skynet.be/mangaguide/index.html>
- Varios autores (2003) The Animé Café [en línea] Disponible en <http://www.abcb.com/index.htm>

## ANEXOS

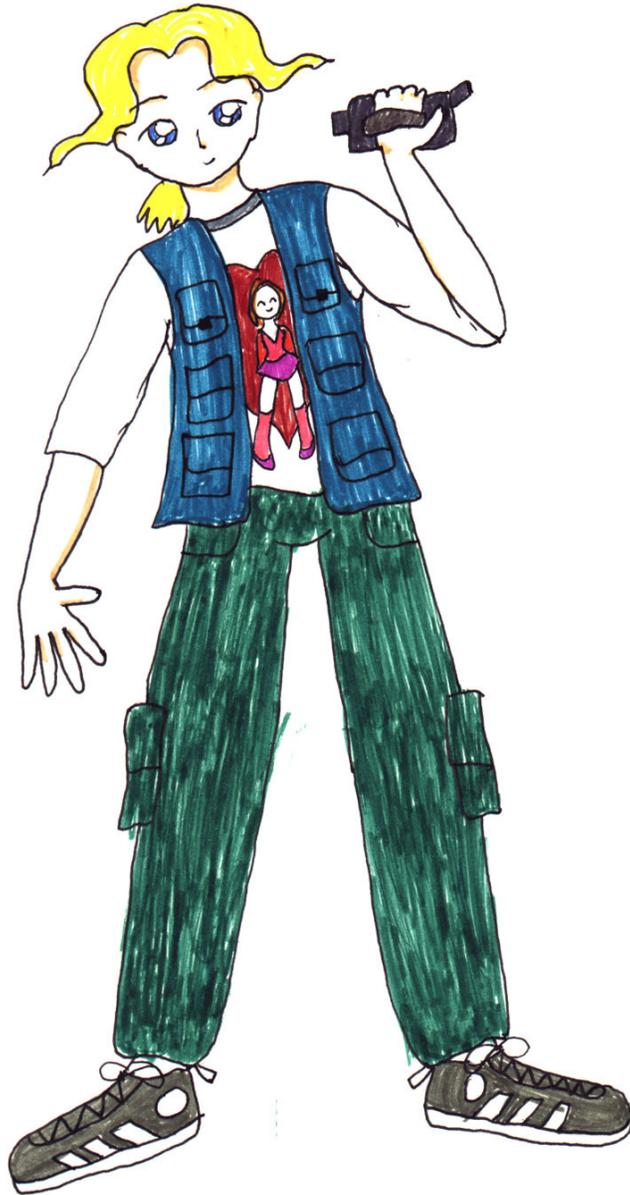
### *A) Diseños de personaje utilizados:*

- a. Diseño de personaje: Daniel Tachikawa
- b. Diseño de personaje: Vani Tsukibara
- c. Diseño de personaje: Hugh Tanagata
- d. Diseño de personaje: Kiriomi Furokata
- e. Diseño de personaje: Shye Ning como Mist Dragon
- f. Diseño de personaje: Cute Girl Butterfly

### *B) Ilustraciones a color y conceptos de diseño*

- a. Concepto de diseño de Vani
- b. Ilustración a color: concepto de trajes de batalla de Cute Girl
- c. Ilustración a Color: concepto de Vani en traje punk
- d. Ilustración a color: concepto de Vani para tarjeta
- e. Ilustración a color: Daniel y Vani
- f. Ilustración a color: Daniel
- g. Ilustración a color: Vani
- h. Ilustración a color: arte conceptual Rei

Diseño de personaje: Daniel Tachikawa



Asaf  
Sep 2003

Diseño de personaje: Vani Tsukibara



*Vani Tsukibara*  
2023

Diseño de personaje: Hugh Tanagata



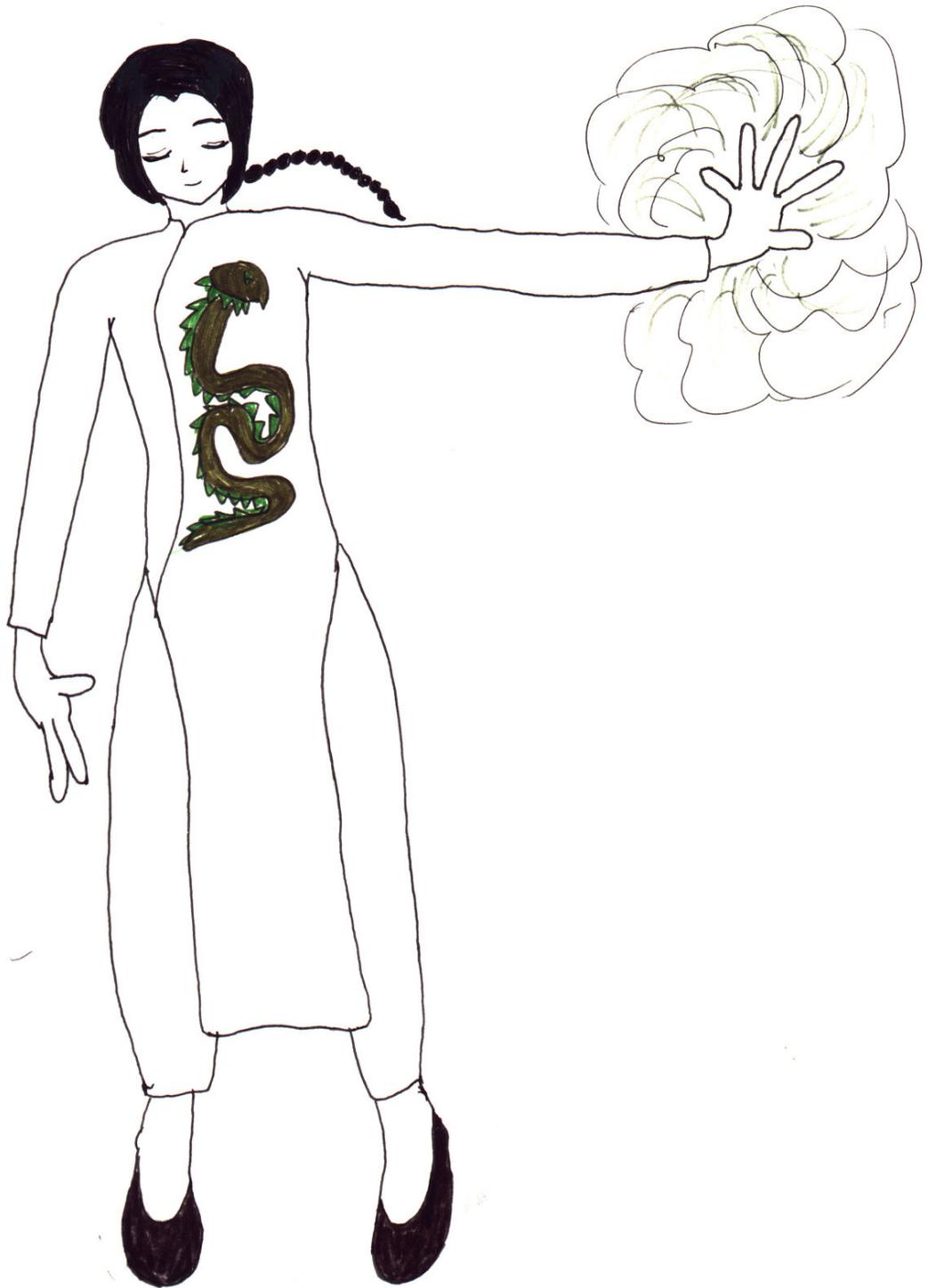
A. Lee  
Sep. 2003

Diseño de personaje: Kiriomi Furokata



Ago 2013  
Sep 2013

Diseño de personaje: Shye Ning como Mist Dragon



Diseño de personaje: Cute Girl Butterfly



Artista  
2003



Ilustración a color: concepto de trajes de batalla de Cute Girl



Ilustración a Color: concepto de Vani en traje punk



Ilustración a color: concepto de Vani para tarjeta



Ilustración a blanco y negro: Daniel y Vani

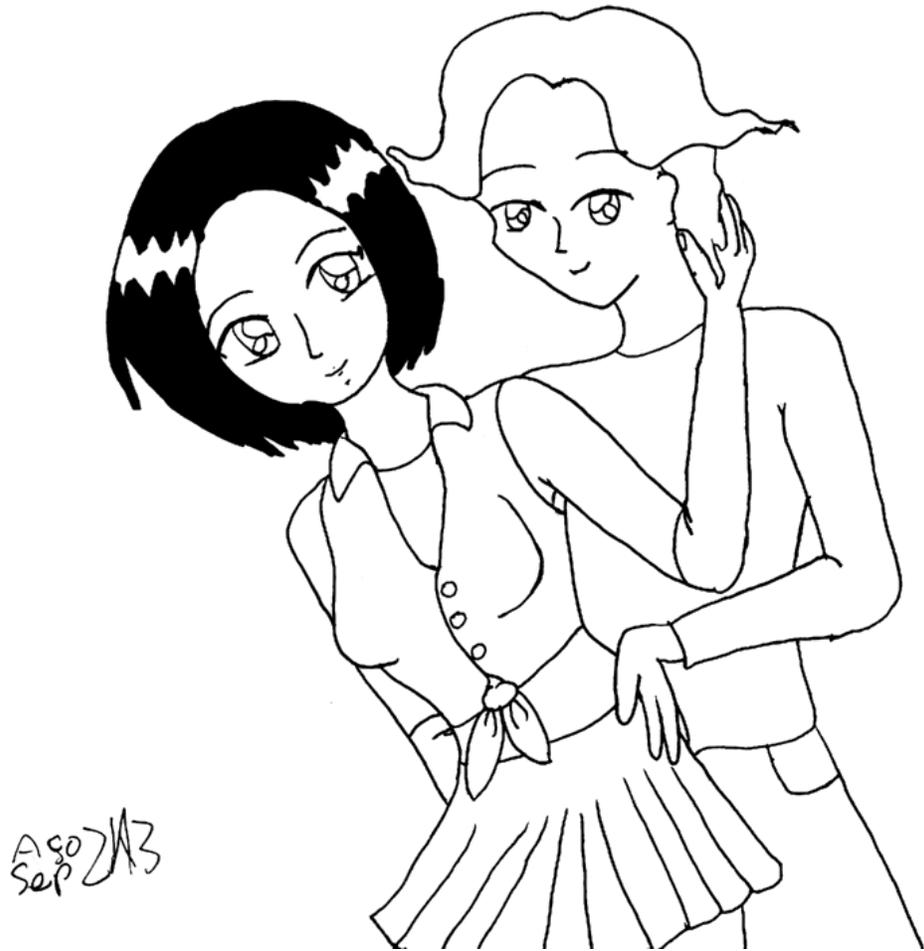


Ilustración a color: Daniel



Ilustración a color: Vani



Ilustración a color: arte conceptual Rei

