

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

**CAMPO DE COMUNICACIÓN
ACADEMIA DE PEDAGOGIA**

**ANALISIS DE LOS VALORES MORALES
EN EL CÓMIC DE RANMA ½.**

T E S I N A

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGIA**

P R E S E N T A :

HERNANDEZ CORZAS VANESSA

DIRECTOR DE TESINA: DAVID MAGAÑA FIGUEROA.

MEXICO

OCTUBRE DE 2003.

Introducción

El fenómeno de las historietas ha seguido una incansable evolución, adecuándose a las necesidades de una industria que inicia en los periódicos; medio que en su afán de atraer más público atrajo historietas a sus páginas, convirtiéndose en un éxito comercial. El resultado económico que se dio alrededor del cómic fue la brecha para que a comienzos del siglo XX iniciaran las agencias que se dedicarían en exclusiva a las historietas dentro y fuera de Estados Unidos, tomando como público base a niños y jóvenes.

El cómic sirvió en un principio como entretenimiento eficaz de las clases obreras que deseaban olvidar las jornadas de trabajo y el bajo salario. Los personajes eran seres superdotados que podían resolver toda clase de problemas; tiempo después se convirtió en un filtro para que los jóvenes intentaran suprimir los problemas, angustias y sufrimientos que estaban viviendo.

Con el tiempo las funciones del cómic han cambiado y sus utilidades también considerándole en la actualidad como un medio eficaz para estimular la imaginación e iniciar hábitos de lectura.

El cómic transmite una determinada concepción de la sociedad e impone modelos, ideologías, costumbres y expresiones; y por su característica de forma y contenido resulta más atractivo que un libro.

Con base en lo anterior esta tesina tiene como objetivo principal determinar qué tipo de contenidos se manejan en el cómic de Ranma ½, qué tipo de valores promueve, qué función cumplen cada uno de los personajes, cómo se manifiesta la sexualidad y la familia.

En el primer capítulo me apoyé en autores como David Berlo, Marshall McLuhan, Roberto Aparici, para desarrollar cómo se da la relación entre la comunicación y la educación; también se desarrolla el concepto de imagen, apoyándonos en Abraham Moles, Irene Zarandona e Higinio Alvarez, quienes hacen un estudio sobre la imagen: cómo inició, sus características y que usos se le da a la misma en la educación y el entretenimiento.

En el segundo capítulo se desarrolla el apartado sobre el cómic o historieta, utilizando argumentos o ideas de autores como Roman Gubern, Rosetti Manacorda, Aparici, Frattini, Javier Coma, Umberto Eco, Irene Herner entre los más importantes. Para proseguir con nuestro tema principal que es el *Manga* o cómic japonés. Cómo y dónde se inicia, cuál es su significado, sus características, tipos de manga y en qué se diferencia del cómic americano y el nacimiento de las animaciones a partir del cómic y de la tecnología del cine.

Se aborda el concepto de animación y quienes fueron los dibujantes que iniciaron con los personajes que hoy en día conocemos, cómo se lleva a cabo la animación y cuáles son los pasos que se tienen que seguir para su realización, haremos un recorrido de las animaciones que iniciaron con Disney hasta las más actuales y finalmente conoceremos el inicio de las animaciones japonesas y cuál es el futuro de estas animaciones.

El tercer capítulo lo iniciamos con el análisis del cómic de *Ranma ½*, haciendo énfasis en los arquetipos que Umberto Eco y Roman Gubern utilizan para interpretar a los personajes que surgen de la ficción. Para llevar a cabo dicho análisis nos hemos enfocado en las significaciones tanto la estructura como de los contenidos con respecto a la historia de *Ranma ½* y de los personajes principales que aparecieron en la serie, comenzando por conocer el origen de dicha serie y su historia central, definiendo a cada personaje. Para enfocarnos en la adolescencia, sexualidad y significación del cuerpo femenino de *Ranma* y de la actitud fetichista del anciano *Hapossai*, elaborando un cuadro de todos los personajes animados que han sido utilizados para representar dos personalidades, tanto femenina como masculina.

Finalmente el cuarto capítulo se analiza cómo se plantea la familia dentro del cómic de *Ranma ½* y cómo se establece la relación entre los personajes, analizando los valores y antivalores como: la falta de respeto, la intolerancia, la irresponsabilidad y la violencia y valores como la lealtad, el amor y la amistad, que se muestran durante toda la serie, utilizando como ejemplo algunas de las imágenes de los capítulos que aparecieron en la serie animada, que sí aparecieron.

Índice de imágenes.

Libro o tankuobon	16
Manga shonen.	17
Mazinger Z	18
Portada Ranma ½.	19
Manga Shojo	20
Candy candy	21
Felix el gato.	25
Mickey Mouse	26
Astro boy	30
Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya)	31
Dragon Ball.	33
Ranma Nibunnoichi y Ranma mujer	42
Los personajes de Ranma ½.	44
La dualidad de Ranma.	50
Ranma y el beso.	51
El recato femenino de Ranma.	53
Ranma desnuda.	54
Hapossai.	55
Hapossai robando prendas intimas.	57
La adicción de Hapossai.	58
Akane.	63
Genma Saotome y el panda.	65
Soun Tendo.	66
Los niños de la casa grande.	67
Kasumy Tendo.	68
Nabiky tendo.	69
Kuno Tatewaky.	70
Ranma y el beso de Kuno Tatewaky.	71
Ryoga Hibiky.	72
Xian.po	74

La desorganizada familia Tendo y Saotome.	76
La falta de respeto a los ancianos.	82
La irrespetuosidad de Ranma hacia su padre.	83
La intolerancia de los personajes.	84
La intolerancia de Ranma y Ryoga.	85
La irresponsabilidad de Genma	86
Genma haciéndose el oso	87
La violencia en Ranma ½.	88
La relación de Ranma y Akane.	90

Capítulo I. Comunicación y Educación.

1.1.Vínculo entre Comunicación y Educación.

La educación no se concibe por sí sola, se ha tenido que valer de otras disciplinas como las ciencias sociales, la biología, la cultura, la economía, la psicología para llevar a cabo la transmisión de conocimientos, pero una de las áreas que le permitió transmitir esos conocimientos ha sido la comunicación “sin comunicación, sin el diálogo, no habría conocimientos”¹ y por su puesto, sin el órgano de la comunicación no habría educación.

Puesto que la comunicación es algo que está en constante movimiento, influye sobre los individuos en el momento en que interactúan unos con otros, por el hecho de ser también un medio de transmisión de la cultura, en síntesis, podríamos decir que la comunicación es un diálogo.

Por lo tanto la comunicación “es el proceso mental en el que interactúan un emisor y un receptor para intercambiar las ideas, conocimientos, experiencias y sentimientos que se transmiten a través de un código, un mensaje y un canal adecuado.”²

Desde su origen el hombre tuvo la necesidad de utilizar el lenguaje para poder comunicarse con sus semejantes y de enviar mensajes e ideas que le permitiera desarrollarse y evolucionar.

Esa necesidad de unir la imagen con el lenguaje y tiempo después la imagen con la palabra para posteriormente unir imagen y sonido, fue uno de los elementos que le valió a la educación concebirse como lo que es actualmente.

Por que la educación “es un proceso contínuo que rebasa las paredes de la institución escolar y es el resultado de la experiencia que tienen los sujetos en la gama de relaciones que establecen en los diversos ámbitos de la vida social”.³

1. BERLO, David. *El proceso de la comunicación*. Edit. El Ateneo. Buenos Aires. 1975

2. DEWEY, Jhon. *La educación como necesidad de la vida*. p. 76

3. CHARLES, Mercedes. *Aparato escolar y medios de comunicación*. p. 70

Ese vínculo que tiene la educación con la comunicación es una manera que tiene el individuo de interpretar el medio en el que está inmerso; como dice Dewey: “La comunicación tiene una intencionalidad en la vida social en donde el hombre se desarrolla y existen fines comunes para que ésta se lleve a cabo a partir de la participación de los individuos teniendo cierta inteligencia común que resuelva necesidades y exigencias sociales”.⁴

La relación que tienen estas dos áreas ha logrado un gran cambio en la enseñanza porque este medio dio los primeros pasos para que la educación tenga las herramientas suficientes para que puedan ser utilizadas como la imagen, la escritura, la palabra y el sonido.

La relación que hay entre la comunicación y la educación no puede ser quebrantada por sí sola, debido a que esta no existe sin la otra y requiere continuamente de su capacidad para llevar a cabo el proceso de la educación, la cual se basa en unir la imagen con la palabra para la comunicación escolar.

Uno de los componentes básicos que se llevan a cabo dentro del vínculo de la comunicación y la educación, son los elementos conocidos como: el emisor, también llamado fuente de comunicación, transmisor, codificador, comunicador, etcétera, con la cual se inicia el vínculo ya sea por una persona o un grupo de personas que envían un mensaje por medio de signos o símbolos realizando una comunicación adecuada por el canal idóneo, haciendo llegar el mensaje al receptor con el fin de obtener una respuesta. Se le caracteriza por el hecho de hablar correctamente, utilizar símbolos, signos o señales propios del mensaje logrando que el emisor pueda expresar lo que desea.

“Lo que el emisor comunica es a lo que se le denomina **mensaje**, que es la información vital que el emisor ha codificado y son transmitidos por distintos medios como el habla, la escritura, los movimientos corporales, gestos, sonidos, entre otros, que serán captados por el receptor.”⁵

El receptor es la persona o grupos de personas que reciben el mensaje del emisor, al cual se le conoce también como decodificador, una vez que recibe el mensaje decodifica el contenido e interpreta su propósito.

4. DEWEY, Jhon. *La educación como necesidad de la vida*. p 76.

5. MCLUHAN, Marshall. *El medio es el mensaje Edit. Diana*. 1969. p 7.

A continuación aparece un cuadro de Roberto Aparici donde se muestra como se da la relación entre la comunicación y la educación.

- La capacidad de utilizar el lenguaje visual en la educación.
- La aptitud para apreciar los símbolos y los signos visuales dentro y fuera de la educación.
- Un proceso de adquisición de competencias de comunicación y de apreciación visual para la educación.
- Un movimiento organizado o espontánea, que favorece el desarrollo de las aptitudes de comunicación y de apreciación visual como un elemento par la educación.
- Y por último la mejor manera de desmitificar los medios masivos de comunicación es descubrir los secretos que guardan por dentro.⁶

cuadro 1

Finalmente la relación entre la educación y la comunicación, depende que se descubra cuáles son las intenciones sobre quién comunica y para qué, qué tipo de documento es, cómo sabemos lo que significa y principalmente a quienes va dirigido ese tipo de producto, cuáles son las consecuencias y cómo influyen en la educación los medios visuales e impresos.

1.2. La imagen.

El ser humano vive constantemente rodeado de imágenes, ya sea a través de carteles, periódicos, historietas, cine, y primordialmente de la televisión, por lo tanto antes de adentrarnos al cómic, es necesario hablar de la imagen, que ha permitido al cómic nacer y predominar por muchos años. La imagen transmite conceptos que permiten crear un mundo de ideas, “cada imagen tiene una composición de personas, objetos gráficos y escenarios que son representados, a los que se ha dado un valor visual, manejando el tamaño, distancia, color e intensidad y obteniendo como resultado un sentido, una idea guía, un estilo”.⁷

6. APARICI, Roberto. *La educación para los medios de comunicación*. SEP. p. 9

7. ZARANDONA, Irene. *Alfabetización audiovisual* SEP. p. 18

Antes de que el hombre utilizara el lenguaje como medio de comunicación universal su primer forma de establecer tales nexos fue: **la imagen**. “El primer formato de comunicación del hombre fue a partir de su cultura primitiva artística, plasmando en las paredes de las cavernas historias de cómo cazaban, fenómenos naturales, climáticos que veían por primera vez así como ritos mágicos o ceremonias”.⁸

Tiempo después el hombre fue perfeccionando la imagen al grado de convertirla en un medio necesario para transmitir mensajes.

La imagen “es un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del entorno óptico (universo perceptivo), susceptible de subsistir a través del tiempo y que constituye uno de los medios masivos de comunicación (fotografía, pintura, ilustraciones, esculturas, cine, televisión y la computadora)”⁹, por lo tanto la imagen se divide en **Iconocidad y abstracción**.

Iconocidad: es el grado de semejanza que hay entre el objeto y su imagen, a mayor parecido entre ambos es más alto el grado de iconocidad de la imagen.

Abstracción: es el grado en el que parecido de la imagen se aleja del objeto real. La imagen es más abstracta a medida que es identificada con el objeto a través de rasgos que le son característicos y esenciales, pero sin tener un parecido con el objeto mismo.

El desarrollo cognoscitivo del ser humano le permite reconocer el grado de iconocidad a partir de dos elementos que son, **Denotación y Connotación**.

Denotación: Se refiere a la descripción de los elementos observables, corresponde a lo que literalmente está representado en ella: el ambiente, los decorados, objetos como muebles, adornos, etcétera. Con respecto al ser humano: sus rasgos físicos, indumentaria, posturas corporales, gestos, etcétera.

Connotación: es la descripción personalizada de lo que despierta la imagen en el observador, todo aquello que no es mostrado abiertamente o no y que tiene un valor de evocación en relación con la historia personal del individuo.

8. MOLES, A. Abraham. *La imagen*. Edit. Trillas. p.24

9. idem. p.24

Etapas de la génesis de la imagen.

1. La primera imagen: el contorno de una forma real, perfil de un rostro o un animal.
2. El surgimiento de detalles en el interior del contorno.
3. El surgimiento del contorno sobre un fondo.
4. Los colores, primer elemento de un realismo sensualizante.
5. La rotación de los perfiles (cambiar a través de los pensamientos, de punto de vista)
6. La escultura, imagen de tres dimensiones.
7. Elementos tomados del desarrollo de una acción.
8. Las sombras y modelado, el sombreado, surgimiento del relieve
9. La perspectiva algoritmo del todo desde un punto de vista.
10. La fotografía.
11. La estereoscopia, visión de tres dimensiones.
12. El holograma, confrontación posible entre el mundo de la imagen y el mundo real.
13. La imagen móvil (en cine)
14. La imagen por computadora, creando seres a través de la visión.

cuadro 2.

1.2.1. La imagen estática.

La imagen se puede clasificar en imagen animada o imagen estática. Como se dijo anteriormente, la imagen en un principio apareció como el primer lenguaje del ser humano.

La imagen fija ha adquirido a través de los años un lugar importante en la transmisión de mensajes, un ejemplo de ello ha sido el periódico, medio por el cual la imagen impresa y estática acaparó a los individuos porque podía representar infinidad de conceptos: “la imagen fija tiene importancia a partir de la aparición de las técnicas de reproducción mecánica”¹⁰.

10. MOLES. A. Abraham. *La imagen*. Edit. Trillas p 25

Como signo universal la imagen está por encima de la palabra porque puede sugerir y ampliar referencias debido a que el hombre puede proyectar en el cerebro la imagen de lo que va hacer, “La imagen es un registro que está por encima de la fijación de la palabra puesto que la imagen tiene su propio código y capacidad expresiva de lenguaje”¹¹.

La imagen estática ha sido utilizada por distintos medios de comunicación que intentan deliberadamente acaparar la atención de las personas para que pueda consumir sus productos. Las fuentes propagandísticas y publicitarias tienen como objetivo reproducir imágenes que le permitan al ojo observar con detenimiento, capturando mensajes determinados: “la imagen es un mensaje figurativo, expresivo de una realidad de base de la cual proporciona “fantasmas” más o menos concretos”¹².

En el caso de las historietas, “han desarrollado una forma peculiar de lenguaje en la que se combinan la imagen, el movimiento, las onomatopeyas y las palabras”¹³. Por lo tanto la imagen estática es una cristalización de lo real sensitivo, es la prolongación dinámica de la imagen fija

1.2.2. La imagen animada.

Si la imagen fija cautivó el ojo del ser humano, la imagen animada se ha convertido en uno de los elementos más importantes de la misma.

La imagen animada es un proceso de movimientos que se sigue para convertir la imagen estática en una con movimiento. Estas imágenes en movimiento fueron creadas por el hombre por medio de instrumentos técnicos para poder reproducir una realidad existente. Estas son previamente plasmadas como imágenes fijas sobre materiales fotográficos.

“La imagen animada es la prolongación dinámica de la fija, es la imagen que se cristaliza para convertirse en lo real, en lo perceptivo y sonoro”¹⁴

11. ALAVREZ, Higilio. *La magia de los cómics colonizan nuestra cultura*. México 1978 p. 18

12. MOLES. A. Abrham. *La imagen*. Editorial trillas p 27

13. ALAVREZ, Higilio. *La magia de los cómics...* Edit, México 1978 p 33.

14. idem. p 13.

Este tipo de imágenes están al alcance del ser humano por medio del cine, la televisión, el video, o la computadora; cabe señalar que la televisión es uno de los medios accesibles con los que se puede contar. Comerciales, telenovelas, películas y caricaturas atraen la mirada del espectador por sus imágenes y su sonido.

1.2.3. Características de la imagen animada.

Las imágenes forman parte de una realidad y adquieren ciertas características que a continuación desarrollaremos:

La recreación de la imagen: la imagen estática y animada son representaciones de la realidad mediante contornos que se plasman en un documento visual o imagen técnica.

Aspecto cognitivo de imagen: cada percepción y conocimiento son construcciones mentales de esquemas determinados que se realizan mediante datos proporcionados por los sentidos, debido a que la imagen se presenta como vínculo de todo conocimiento, ya que ésta aporta información visual sobre el mundo.

La imagen como medio de expresión: Puede comunicar una serie de contenidos mentales con referencia a los autores, que son creadas con el objetivo de expresar intereses o cuestiones personales o colectivas.

Imagen significativa o simbólica: Es significativa por ser un código de signos visuales que representan lo real o abstracto, transmitiendo valores, sentimientos, emociones y conocimientos. La imagen se torna simbólica cuando expresa cuestiones abstractas de una determinada cultura, el símbolo generalmente es condicionado por el contexto social de donde proviene.

1.2.4. Usos de la imagen.

De acuerdo con lo visto anteriormente la imagen animada constituye “la columna vertebral de la historia de la comunicación humana”¹⁵, el uso de la imagen tanto fija como animada es un medio de lenguaje comunicativo y expresivo.

15. MARTINEZ. S./PALOMAS. *Del pizarrón al video*. Manual de medios de comunicación. MEXFASM.

El lenguaje de la imagen ha sido utilizado para transmitir mensajes, ideas o emociones por medio de pinturas, carteles, periódicos, historietas, videos, películas, televisión, etcétera. Aunque algunos han utilizado la imagen para la educación, es un hecho que su uso más frecuente es para el entretenimiento y para inducir a la gente a consumir productos determinados. “Una primera acción a realizar con las imágenes puede ser la de ayudar al niño a diferenciar la imagen de la realidad”¹⁶.

Los siguientes incisos muestran los usos más frecuentes de la imagen animada:

- a) **Uso Pedagógico:** Para dar apoyo a los contenidos escolares, utilizando materiales didácticos en las diversas materias que se imparten en la escuela.
- b) **Uso Propagandístico:** Inducir nuevos y más productos a la gente para consumir a través de imágenes fijas y animadas.
- c) **Uso subliminal:** Está adherido al uso propagandístico que “no es percibido de manera consciente, pero que puede condicionar el comportamiento”¹⁷.
- d) **Uso de Entretenimiento:** El más frecuente y el más importante de todos, debido a que la imagen es utilizada por todos los medios para entretener al individuo enviando una serie de mensajes e ideologías a través de la televisión, películas y videos.

16. ZARANDONA, Irene. *Alfabetización audiovisual* SEP p. 35

17. idem. p 35

Capítulo II. Del cómic a la animación.

2.1. El cómic o historieta.

Nos enfocaremos básicamente en el cómic japonés, no obstante comentaremos a grandes rasgos el cómic estadounidense y sus características.

Etimológicamente el término cómic procede del idioma inglés que significa “tira cómica”, y es un relato de imágenes que generalmente va acompañado de textos y expone cada situación de su historia en cuadros o viñetas; son obras de consumo en las que predomina la acción y un repertorio de símbolos, su función es sobre todo recreativa y descriptiva, sustentada a través de la palabra escrita.

Para Roman Gubern el cómic es: “historieta ilustrada cuya acción se sucede en diversas viñetas, en donde el texto de lo que cada personaje dice se encuentra encerrado en un globo o bocadillo que sale de su boca”¹⁹.

Manacorda Rosetti explica que el cómic es: “una secuencia narrativa formada por viñetas por cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas”¹⁹.

El cómic integra tres realidades importantes que se deben mencionar:

- *Capta la realidad de forma bidimensional
- *Es un género estático (imagen estática)
- *Se dirige perceptualmente al sentido de la vista.

El cómic es: “un lenguaje, un medio de comunicación que surge como expresión de la era industrial y forma parte de los medios de comunicación masiva. El hecho de ser un producto industrial de penetración masiva es lo que le da su característica, aún a pesar de ser un fenómeno cultural en el que se incluye la influencia de casi todos los medios culturales”²⁰

18. GUBERN, Roman. *El lenguaje de los cómics*. Edit. Península. p 18

19. MANACORDA, Rosetti. *La comunicación integral*. Edit. Kapeluz. p. 18

20. APARICI, Roberto. *El cómic y la fotonovela*. p. 16

Las historietas forman parte del universo de papel, efímero y contemporáneo, por lo tanto son la perfecta presentación de una industria de la cultura. Utilizan un lenguaje propio de una sociedad que está concebido por un grupo de masas que buscan la homogeneización de criterios y participación en las leyes de la farándula actual. “El cómic es un medio expresivo en el que se combinan de manera íntegra las imágenes fijas y el texto lingüístico”.²¹

Y se integra por :

- a) La viñeta: representación pictográfica del espacio y del tiempo.
- b) Encuadre: Es la limitación del espacio donde se lleva a cabo la historia.

Algunos autores como Frattini y Palmer hacen mención de que el cómic tiene su origen en la ilustración y en la caricatura política de los siglos XVIII y XIX. Pero fue en Estados Unidos en 1896 cuando este medio comenzó a consolidarse cuando dos grandes editoriales: la “Joseph Pulitzer” y la “W. R. Hearst”, compiten para atraer más público animando al periódico con cortas historias en donde hacían hablar a sus personajes con la ayuda de globos con textos pequeños y aparece por primera vez en el periódico “The New York World”: *Yellow Kid* de Outcault. Para 1897, Rudolph Dirks comienza a publicar en el diario “Hearts” la serie: *The Katzenjamer Kids*.

Los cómics iniciaron en los suplementos dominicales y los lectores demandaron que las historias fueran cotidianas, para entonces apareció *Mutt and Jeff* de Bud Fisher en 1907 en el diario *San Francisco Chronicle*. Todas las historias estaban enfocadas a la diversión, lo que primeramente se conocía como cómico-burlesco, de ahí su nominación de cómics, desde entonces se ha caracterizado por ser un producto netamente americano.

“Desde entonces hasta ahora el cómic ha seguido una imparable evolución, mutando incesablemente y adecuándose a las necesidades y realidades de cada época”.²²

21. APARICI, Roberto. El cómic y la fotonovela. p. 16

22. FRATTINI/PALMER. Guía básica del cómic. Edit. Nuer. 1999

El cómic es un medio de entretenimiento y diversión, es decir: “los monitos forman parte del mundo de la sociedad de consumo; son una de las formas de entretenimiento de la poderosa industria del tiempo libre”.²³

Javier Coma define al cómic como “narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas”.²⁴

“El cómic es un producto cultural, ordenado desde arriba, que funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores”.²⁵

2.1.1. Características del cómic.

Las principales características de las que depende el cómic son:

Ideología de la historieta: El cómic por ser un medio eficaz de comunicación masiva ha sido utilizada por la clase dominante para inculcar su ideología en los conjuntos humanos, quienes se convierten en la clase manipulada.

Estructura de la historieta: El canal que utiliza el cómic es el visual, su estructura es la imagen y la palabra escrita. Además de que la lectura del cómic es una experiencia individual.

Operatividad del cómic: Su único fin es que el lector abra las primeras páginas y que lo lea de principio a fin.

Tipos de cómics: Los cómics se dividen en Acción, Drama, Aventura, Ciencia Ficción, Fábulas, Románticos, etcétera.

23. HERNER, Irene. *Mitos y monitos*. p. 2

24. COMA, Javier. *Del gato Félix al gato Fritz*. Edit. Gustavo Gili.

25. ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Edit. Lumen.

2.1.2. Función social del cómic.

El nacimiento del cómic forma parte de una clase media que lo considera un arte que se identifica con ellos gracias a sus cualidades de bajo costo, atractivo psicológico y cierta calidad didáctica que se presta no sólo para entretener sino también para difundir entre ella tanto el lenguaje como la ideología.

Una de las funciones del cómic es la función social, puesto que su discurso está compuesto por imágenes y textos que ponen a funcionar en el receptor una serie de representaciones conformadas por su particular práctica social, ofreciendo tendencias críticas conscientes y que de uno u otro modo se aproximan a una realidad social consciente.

El cómic suele ser utilizado como un instrumento para el desahogo de las frustraciones materializándolas en deseos, pasiones, anhelos, vicios y perversiones, “el cómic surge como un instrumento polarizador hacia el entretenimiento y diversión, con una función distractiva casi exclusiva”²⁶, por tal motivo cumple con la función de difundirse a través de los medios de comunicación masiva, de ahí su necesidad de imprimirse en grandes cantidades.

Las historietas desarrollan una característica particular de lenguaje en las que se combinan imagen, movimiento, onomatopeyas y palabras “su código ha sido asimilado por grandes grupos humanos que comprenden todas sus convenciones y claves, así como los estilos de narración a través de imágenes organizadas en secuencias”.²⁷

Un hecho es que los cómics son producto de la industria cultural estadounidense donde se manifiesta la ideología, por tal motivo los países que dependen de esta nación viven bajo el signo norteamericano alimentándolos gran parte de sus mitos y milagros, o del “american dream”, “La desvirtuación de la cultura nacional donde nuestros héroes, compatriotas de carne y hueso que sacrificaron su vida por nuestro bienestar, son sustituidos por los falsos héroes, -festiches de papel- que producen en nuestra mente la ficción de la historieta”.²⁸

26. HERNER, Irene. *Mitos y monitos*. p2.

27. CORTAZAR, Julio. *La historieta...* p. 16

28. ALVAREZ, Higilio. *La magia de los cómics colonizan nuestra cultura*. p. 16

Las historietas producen en los lectores un efecto catártico, porque les ofrece un sentido ajeno de identificación en un mundo que no existe, al que normalmente la clase media no tiene acceso por falta de oportunidades, además de que han constituido un eficaz medio de comunicación masiva “a través de esos recursos, los conjuntos humanos quedan neutralizados con relación a la realidad histórica, a sus intereses de clase y, en una palabra a su realidad desvirtuada, Por medio de la historieta, es de todos conocido, se distorsiona la realidad objetiva creando mitos que justifican las relaciones de producción, el racismo y las ideas en que descansa la estructural social y económica.”²⁹

Aunque el cómic se considera del tipo de entretenimiento, se cree, que la historieta está llena de expresión, que puede lograr una calidad estética y profundidad de análisis psicológico y social, como en cualquier tipo de narración literaria.

2.1.3. Función educativa en el cómic.

La función del cómic como medio educativo consiste en que las imágenes proporcionen al docente y al alumno enseñanza-aprendizaje de un tema en particular debido a que el lenguaje, el arte, la expresión plástica y dinámica son el motivo central de la aplicación dentro de un aula como una posible nueva forma de enseñar, convirtiéndose así en instrumentos enculturalizadores, así como de conciencia que lleguen a propiciar el análisis y crítica o bien, elaborados con fines didácticos.

Autores como Rosetti, explican que la historieta es un elemento para usarse en el área del lenguaje y para la comprensión de los textos, además de que son vínculos perfectos de comunicación porque se destacan por retener los contenidos literarios, tienen un argumento básico y preciso, se internan en la estructura del texto “deslindando planos y estableciendo interrelaciones”³⁰, logrando que los estudiantes se interesen por la obra literaria y la fotografía, en este caso las imágenes a colores.

29. ALvaREZ, Higilio. *La magia de los cómics colonizan nuestra cultura*. p. 16

30. APARICI, Roberto. *El cómic y la fotonovela*. Madrid 1990. p.115

Elizabeth Baur comenta que la historieta conlleva una estructura determinada en donde a los personajes y a los espacios se les adjudican determinados valores morales, familiares, tradicionales e incluso hasta políticos. Además de que el alumno “no solo es capaz de ser comunicador, sino que puede producir él mismo su propia historieta”³¹.

Michel Martin autor de *Semiología de la imagen y la pedagogía* comenta que en una época los profesores se quejaban de que los estudiantes no tenían ningún interés en sus clases ni por la vida escolar. Y la idea de utilizar los cómics en la escuela, generó motivaciones en los jóvenes, porque las imágenes no sólo pueden producir satisfacciones también educan “es fácilmente manipulable, poco costoso, apasiona a los chicos, pueden ser un excelente medio de iniciación para la lectura crítica de la imagen, para su análisis y para la creación artística y literaria, permite un acercamiento a la semiología y a la semántica gracias al estudio estructural de los códigos específicos”.³²

Aparici menciona que en *El cómic en la escuela* de Mendez y Zarzuela se establece que la utilización de este medio implica el proceso de entender el dominio de las técnicas que ayudan a conocer otro tipo de lenguaje, el de las imágenes, porque considera que el cómic no sólo entretiene, también “informa, motiva, instruye deleitando, crea hábitos de lectura, enriquece las posibilidades comunicativas, es vehículo de ejercicios de comprensión de lectura, su valor elíptico obliga a los alumnos a pensar e imaginar, puede utilizarse como centro de interés, estimula el desarrollo del pensamiento lógico del alumno, y es un instrumento eficaz para la superación de dificultades en la lecto-escritura”.³³

La función del cómic en la escuela, además de ser un medio artístico, cumple con varios objetivos que pueden desarrollar según Angoloti “la comprensión de un medio de masas íntimamente ligado al entorno de los niños, es cauce del desarrollo artístico y de la creatividad, desarrolla la potencia de aspectos motores necesarios en el proceso del aprendizaje de la lecto-escritura”.³⁴

31. APARICI, Roberto. *El cómic y la fotonovela*. Madrid 1990. P. 115.

32. idem. p. 116.

33. idem. P. 117.

34. ANGOLOTI, Carlos. *Cómics, títeres de sombras*. Madrid 1990. P. 45.

Uno de los principios de la didáctica sostiene la tesis de que “la acción debe ir acompañada por la palabra que explica y por la imagen que ilustra”³⁵, la utilización de los instrumentos visuales forma parte de la disciplina de un centro escolar porque permite a los alumnos integrarse en un mundo de imágenes, donde los conocimientos se vuelven palpables conforme a una realidad de hechos y no de suposiciones, además de que la educación como un proceso dinámico, se transforma constantemente con el devenir del tiempo, buscando nuevas formas de transmitir conocimientos con los instrumentos más modernos.

2.2. El cómic japonés. (El Manga)

El éxito de los cómics japoneses se debe a que el discurso de los cómics estadounidenses entraron en etapa de crisis, logrando que la novedosa propuesta japonesa incursionara en el mercado con gran euforia puesto que estaba dirigida principalmente a los adolescentes y niños.

El **Manga** concepto con el cual se conoce internacionalmente al cómic japonés significa *dibujo irresponsable*, otros lo traducen como *dibujos involuntarios*, e inicia en Japón después de la segunda guerra mundial. Debido a que por la falta de diversiones, los japoneses buscaban la forma de que la gente se entretuviera y no pensara en lo ocurrido con los desastres de la bomba atómica.

El **Kamishibai** es básicamente “uno de los orígenes del manga, éstos dibujos se enseñaban en los parques y lugares públicos con un narrador que iba pasando las escenas y doblando las voces de los diferentes personajes”³⁶ Sin embargo el inicio del manga lo atribuyen a que en 1814 un artista llamado Hokusai creó un libro con dibujos en blanco y negro y lo denominó Manga.

El **Manga**: “es el libro o el cómic japonés en el que predomina la fantasía, la ciencia ficción, las aventuras incluyendo secciones de cocina y deportes y que a diferencia del cómic americano se lee de derecha a izquierda”³⁷.

35. COMA, Javier. *Del gato Félix al gato al gato Fritz*, p. 26

36. AUTORES VARIOS. *Osamu Tezuka*,_Revista Dokan num 37

37. Animedia.com p. 6

El manga al igual que el cómic comenzó a evolucionar al pasar los años, sin embargo la mayoría de los dibujantes del Manga retomaron la figura de *Astroboy* para realizar sus propias imágenes y hasta la fecha la mayoría de los personajes tienen rasgos del héroe de Osamu Tesuka; ojos grandes y estéticamente bellos.

Para 1978 el manga comenzó a consolidarse cuando lanzaron al mercado varias historietas en libros denominados *Tankoubon*, que es un volumen recopilatorio de historias manga de un mismo autor y/o serie en blanco y negro



Libro o Tankuobon

imagen 1.

“**Tankoubon** es un libro muy grueso muy similar a una guía telefónica, usa papel muy económico y ahí es donde se publican los mangas, generalmente vienen cinco historias de diferentes autores”.³⁸

38. Glosario de Anime. Animedia.com.

2.2.1. Tipos de Manga.

El manga está dividido principalmente en *Manga Shonen* y *Manga Shoujo*.

El **manga Shonen** significa muchacho. Las historietas que aparecieron tanto en Japón como en Estados Unidos estaban dirigidas a los muchachos, por sus historias de acción y violencia, donde la mujer no tenía ninguna importancia, sólo servía como enlace romántico del personaje principal.

El manga *shonen* utiliza los mismos encuadres que el cómic estadounidense, sin embargo tiene su propio estilo, maneja diferente lenguaje de onomatopeya y suele salirse del cuadro para resaltar algún escena. He aquí un ejemplo de manga *shonen*:



Manga Shonen de Ranma 1/2.

Imagen 2.

Este tipo de manga invadió el mercado mundial porque las historietas se basaban en un principio, en la capacidad que tenían los niños y los adolescentes para enfrentar todo tipo de problemas. Un ejemplo de ello fue *Mazinger Z* de Go Nagai que apareció en la década de los ochenta mostrando a un adolescente manejando un robot “sueño dorado de todos los niños porque representa el mundo de los adultos, la razón, el poder y la justicia”.³⁹



Mazinger Z

imagen 3.

Este tipo de historietas permitía al niño cambiar el mundo de los adultos dominantes “el cambio permitido al niño (dominado) es convertirse en adulto (dominante)”⁴⁰. A diferencia de los cómics de Disney que eran definidos como un mundo puro, alegre, y exentos de violencia y sexo, contrariamente a los cómics japoneses que los caracterizaron como inmorales y violentos .

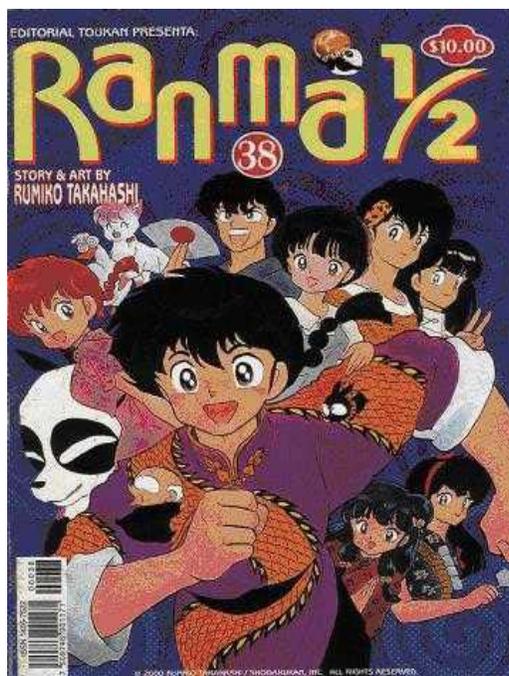
39. DORFMAN/MATTELART. *Para leer el pato Donald*. Edit. C.Sociales. p 46

40. AUTORES VARIOS. *Mazinger Z*. Revista Anitype Num 2. p.45 2001.

En Japón el manga de historias como los de *Caballeros del Zodiaco*, *Las aventuras de Fly*, *Dragon Ball*, *Los supercampeones*, *Pokemon*, *Digimon* y *Ranma ½*, aparecieron en un principio como historietas, y debido a su éxito desbordante y a su comercialización pronto se ofrecieron como programas de dibujos animados.

En México, tanto las animaciones como los cómics de las historietas mencionadas se dieron en ambos formatos, logrando el mismo éxito que se suscitó en Japón, con excepción de *Ranma ½*, revista de la que nos ocupamos más adelante, mencionando por ahora únicamente como fue introducido a nuestro país y los problemas que tuvo que afrontar.

En el caso de *Ranma ½*, fue un caso totalmente diferente, puesto que llegó primeramente la animación que fue transmitida por el canal cinco de Televisa, sin llegar a tener el éxito esperado y por problemas con grupos religiosos y padres de familia, fue cancelado prematuramente por lo que se tuvo que recurrir entonces a la historieta, ya fuera por la editorial Vid, editorial Toukan, o editoriales españolas. Además de que la historia se narraba en su formato original y sin censura, lo cual motivó en mayor grado a los adolescentes a adquirirla y sin embargo también fue cancelada.



Portada Manga Ranma 1/2.

Imagen 4.

Manga Shoujo: significa “muchacha”, se caracteriza por la fantasía, el drama, el humor y primordialmente por el romance entre sus personajes principales, además de que se define por utilizar figuras esbeltas y bellas para acaparar la atención de las muchachas.

El manga *shoujo* generalmente es historia para chicas que se caracterizan por ser románticas. Suelen dibujarse con tramas muy distintas a las usadas en el etilo *shonen* y líneas finas que trazan los distintos detalles.

“Las estructuras de las viñetas suelen tener ángulos extraños, mientras que en el *shonen* son casi siempre cuadradas”⁴¹

Este es un ejemplo de manga *shoujo*:



Manga Shoujo de Sakura Card Captor

imagen 5.

41. AUTORES VARIOS. *Glosario de Anime*. Revista Anitype. p. 45 Megamultimedia 2001.

En un principio, el manga *shoujo* estaba muy bien definido en cuanto a sus historias y personajes principales que se caracterizaban por presentar a la protagonista como hermosa, rubia, huérfana, que siempre debía conocer a su príncipe azul y como requisito millonario.

Actualmente y con la apertura de los medios de comunicación, la mujer ha ido cambiando el estereotipo de mujer sumisa y tanto los cómics como la animación japonesa incorporaron ese gran cambio de la mujer con nuevas historias que no sólo atrajeron más a las muchachas sino que simpatizaron con el cambio, imitando a sus personajes para cambiar su estilo de vida.

Tal es el caso de *Cand, Candy* que fue escrito por Yumiko Igarashi, constando de nueve volúmenes publicados en 1975 por editorial Kodansha, catalogada como drama-comedia y que provocó una revolución en los setenta porque se presentaba la historia de una chica huérfana, que tiene que enfrentar innumerables obstáculos para salir adelante, logrando estudiar una carrera y dedicarse de lleno a ella. Tiempo después la editorial Vid la introdujo al mercado de México.

La cadena japonesa Toei Animation sacó la serie animada con 115 capítulos en total y fue transmitido de 1976 a 1979 en Japón, en México la serie fue transmitida en 1982 y años después en 1997 fue retransmitida causando el mismo furor que la primera vez.



Candy Candy

imagen 6.

De esta manera vinieron otras más con el mismo corte como *Sandy Bell*, *la Rosa de Versalles*, entre las más representativas y con relativo éxito. En los ochenta, el *shoujo* dejó de ser completamente para muchachas, al grado de que intercalaron el *shoujo* con el *shonen* de muchachos, agregando historias de acción con el romance y la fantasía hasta llegar al drama, un ejemplo de ello y el más exitoso fue *Robotech*.

Actualmente se editan muchas historietas para jovencitas y las que han predominado más son las editoriales españolas como Norma, Planeta de Agostini y Glenat, que se pueden conseguir en convenciones de cómics.

Pero en México las editoriales Vid y Toukan lograron sacar a la venta historias como *Caballeros del Zodiaco*, *Supercampeones*, *Guerreras Mágicas*, *Sailor Moon*, *Saint Tail*, *Sakura Card Captor* y *Ranma ½*, y otras que no han aparecido en televisión, pero ya sean unas u otras son las adolescentes las que recurren a ellas quincenalmente. Pero éstas historias ya no son consideradas únicamente para la chicas, ahora son los jóvenes quienes recurren a estas historias por la emoción en la acción de sus personajes favoritos.

La mayoría de los manga *shoujo* reflejan en sus historias el amor, la fantasía y los problemas cotidianos de las chicas, pero jamás relacionan sus historias con el dinero, el trabajo o la política.

2.2.2. Diferencias entre Cómics y Manga.

Es un hecho que el cómic japonés (*manga*) tiene características similares al cómic americano. Es cierto también que hay elementos en los que el *Manga* se diferencia del cómic, una de sus primeras diferencias es que se lee de derecha a izquierda y no emplea los mismos encuadres que el cómic; la mayor parte del tiempo suele salirse de ellos para escenificar algún elemento de acción o de suma importancia.

En el siguiente cuadro mostraremos cuáles son las diferencias entre estos dos tipos de cómics además de los que ya se mencionó anteriormente.

DIFERENCIAS ENTRE COMIC Y MANGA

	COMIC	MANGA
		

ESTILO	Impresionismo, realismo, hasta el expresionismo, surrealismo y arte pop.	Utiliza un estilo refinado, estéticamente bello y detallado.
NARRATIVA	Introspectiva que conduce al lector a la compasión y compatibilidades con los personajes y las situaciones.	Con respecto a la narración maneja un carácter expresionista que puede ser del drama a la fantasía.
IMAGEN	Las figuras humanas establecen un patrón de distorsión ajeno a la figura de los americanos.	Las figuras humanas se caracterizan por sus bellos trazos pero ajenos a la figura japonesa.
COLOR	Utilizan colores oscuros para realizar las distorsiones de las figuras.	Pueden variar de los oscuros a los tonos más suaves, aunque para resaltar a un personaje siempre utilizan el rojo.
IDEOLOGIA	En todas sus historias manejan una fuerte nacionalidad y filosofía de un país autosuficiente y líder de naciones.	El manga es una fuerte expresión y reflejo de sí mismos, como una estirpe superviviente que supera dificultades levantándose de las ruinas. ⁴²

cuadro 3

42. AURELIO, Marco. *El conflicto*. Revista Conexión Manga #23, Abril del 2001.

2.3. Breve historia de la animación.

Es importante señalar que en esta tesina no solamente nos hemos basado en el cómic tradicional, sino también en la animación, por tal motivo hemos recurrido a hacer un estudio sobre la historia de la animación y sus técnicas.

La animación: es una técnica cinematográfica que “consiste en producir la ilusión de que dibujos, muñecos u objetos estáticos tengan movimiento propio”.⁴³

Una de las características de la animación es el movimiento, y no es que la representación del movimiento o de los signos nazca con el dibujo animado, pero se debe admitir que gracias a los cómics nació la animación; nacieron los dibujos con movimiento.

“Todas las imágenes de los cómics para poder representarlas en animación se caracterizaron por darles movimiento continuos, repetidos, secuencias de movimientos y varios modos de expresarlos”.⁴⁴

El dibujo animado debe su surgimiento también al cine, porque en la primera década de los años veinte, se veía claramente que el dibujante ofrecía la posibilidad de efectuar una serie de dibujos generando ilusiones ópticas con movimiento proyectados sobre la pantalla.

Los dibujantes aprovecharon esa técnica para hacer un gran número de dibujos que pudieran dar un sentido publicitario en las películas, ya fuera temas sobre como conseguir rebajas de precios o evitar que subieran, o temas relacionados con las guerras, de ahí que surgiera el término *película animada* o *cartoons*.

“Los cartoons, presentan unas ventajas particulares en cuanto sistema publicitario; entre estas ventajas podemos citar su valor inmediato de entretenimiento, su rapidez de información frente a las severas limitaciones de tiempo y su capacidad de resistir al uso repetido”.⁴⁵

43. *“Dibujos Animados”*. Enciclopedia Encarta Microsoft. 2002.

44. HALAS/MANVELL. *La técnica de los dibujos animados*. Edit. Omega pp. 28-29

45. idem.

Los primeros intentos de dibujos con imágenes reales fueron por parte de Edwin S. Porter para la compañía Edison. En 1905 Realizaron *How Jones lost his roll* y *The Whole Dam family and the Dam dog*, posteriormente cineastas europeos como Emile Cohl realizaba en el año de 1908 secuencias de figuras en blanco que se movían frente a un fondo negro, en estados Unidos en 1911 Winsor McCay produjo *Gertie the trained Dinosaur* en donde estima que se utilizaron alrededor de diez mil dibujos.

En el período de 1913 a 1917 aparecieron por primera vez animaciones americanas que dieron la vuelta al mundo como *Colonel Heeza-liar* de John R. Bray, las películas de *Krazy Kat* de Ben Harrison y Manny Gould, ***Félix el gato*** de Pat Sullivan que a diferencia de los otros fue el más importante de los dibujos animados y fueron la brecha para seguir produciendo caricaturas que actualmente conocemos.



Félix el gato

imagen 7.

Pero la idea de combinar dibujos animados y acción real fue de Walt Elias Disney en 1923 en que dirigió *Alicia de los dibujos animados* y en 1928 logró crear al *Ratón Mickey* produciendo una serie de películas del mismo personaje y la cinta *Steamboat Willie*.

Aparecieron otros personajes como el pato *Donald*, el perro *Pluto*, la ratona *Minnie* que fueron integrados como cortos en las películas llamadas *Sinfonías tontas*, para terminar creando *Blanca Nieves*, los tres *cerditos*, *Dumbo*, entre otros. Para 1961, Disney se había colocado en el lugar preferido de todos los cineastas, en el que inclusive lo llamaron “La locura de Disney” y debido a los avances de la tecnología las animaciones cobraron color y aun más movimiento con efectos especiales, que el cine aún no lograba con los actores.



Mickey Mouse

imagen 8.

Desde entonces las animaciones o cartoon como son llamados en inglés, “son los dibujos animados que nacen de los cómics estáticos para cobrar vida, por lo tanto todo lo que se mueve puede considerarse como animado”.⁴⁶

Los dibujos con movimiento son imágenes continuas que renuncian a su independencia individual para convertirse en un elemento más torrente de dibujos que dará lugar a una imagen continua, con movimientos, sonidos y colores.

“La animación es un sector filmico que procura la pantalla por medio de diseños o figuras sólidas de cualquier tipo en las que se integra el sonido, el movimiento, luz y en ocasiones la ilusión”.⁴⁷

46. BARBIERI, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Edit Paidós. p. 223

47. HALAS/MANVELL. *La técnica de los dibujos animados*. Edit. Omega. Pp 163-214

2.3.1. Técnicas de la animación.

Para llevar a cabo una película de dibujos animados es necesario tener en cuenta al público a quien va a ser dirigida, una vez captado ese punto, la tarea del animador es hacer realidad su propio sentir por medio de varios elementos a considerar:

El boceto gráfico: Para el animador representa hacer el primer test visual, la idea que le permitirá desarrollar el tema, los dibujos, la música y su duración.

Los personajes del cartoon: Son los que integraran la película y que tendrán una atención mayor al público, principalmente aquellos que puedan expresar necesidades emocionales y que puedan ser reproducidos con facilidad.

Diseño y escenificación: Son los que se establecen para la presentación pictórica de la película.

Sonido: Los sketches silenciosos del boceto gráfico deben anticipar tanto el sonido como la imagen. El sonido es uno de los elementos que le dan la característica al personaje y que en ocasiones detalla las emociones.

Voces: Una vez determinados los personajes, se debe hacer una selección de los actores que doblaran a los personajes con sus voces. La vocalización de las figuras de dibujos debe estar basada en un estudio de la hojas de modelo, así como del boceto gráfico y del libro de trabajo.

Hoja o lámina informativa: En estas hojas se señala toda la información sobre acentuación de música y diálogo, coreografía de la acción y especificación del tipo de animación.

Animación principal: Se trata de estadios sucesivos y facetas preparatorias para el arte final de la animación, lo que da lugar a los dibujos en movimiento.

Animación intermedia: Es aquella donde se trabaja con los personajes cuadro a cuadro con el movimiento, sonido, objetos y emociones.

Ensayo de línea: En esta etapa se dispone de una cámara especial para llevar a cabo la realización de secuencias críticas de la animación.

Fondos: Cuando los animadores han establecido la animación perfecta se estudian los fondos para resaltar a los personajes o los escenarios.

Dibujos a tinta sobre transparencias: Los dibujos del animador se dibujan aparte sobre láminas finas de celuloide.

Comprobación: Antes de llegar al estudio fotográfico se debe efectuar una comprobación de las transparencias sobre sus fondos y de posibles errores en la compaginación de los personajes y fondos.

Fotografía: Una vez terminado y comprobados todos los dibujos, el trabajo está listo para la cámara y cada exposición implica una ordenación.

Visión de la primera copia: Las primeras hojas se ven tal y como aparecen en los laboratorios, esto permite detectar errores.

Montaje de fotos y sonidos: Es el ensamble final de la pista fotográfica y la del sonido.

Combinación de pistas y sesión final de doblaje: Es donde se dispone de las pistas posibles para llevar a cabo el doblaje y se trata de pasarlas simultáneamente para unir las en una pista sonora.

Copia final: En el laboratorio el director debe comprobar que los colores, sonido, y doblaje hayan salido como lo esperaban.

2.3.2. De Disney a los Simpson.

Desde la aparición del gato Félix, cabe destacar que Walt Disney fue el precursor de los dibujos animados, de él surgieron otros dibujantes como Walter Lanz, creando a personajes como *El pájaro loco*, *Pablo Morsa*, *Chilly Willy*, Chuck Jones creando a Bugs Bunny, el pato Lucas, Piolín, etcétera. Estas animaciones lograron convertirse en las series más importantes en todo el mundo, ni las de otros países habían alcanzado el éxito de las americanas.

Estas producciones aumentaron el empleo de muchos dibujantes y animadores que tiempo atrás habían sido relegados, para entonces el número de películas animadas aumentaba considerablemente compitiendo con las películas reales que en sus inicios habían provocado un fenómeno taquillero, éstas películas que en un principio habían sido utilizadas con tintes publicitarios, terminaron siendo dedicadas al entretenimiento, inclusive en la segunda guerra mundial se hacían dibujos caricaturizando o ridiculizando a Alemania y a sus dirigentes, poniendo el nombre de América en alto.

La compañía de Disney fue cambiando progresivamente realizando series animadas y películas de largometraje con temáticas de amor y fantasía como *Blanca Nieves*, *La Cenicienta*, historias sobre el amor a los padres y la honestidad de los hijos como lo fue *Pinocho* y series como el Ratón *Mickey* y sus aventuras o el pato *Donald* enfrentando todos los días su neurótica forma de ser y *Tribilin* y su acostumbrada reflexión de la sociedad y sus costumbres.

Otras series que salieron fueron dirigidas a un sector demasiado infantil, como las de *Winnie el Pooh*, y *fantasías animadas* que se caracterizaban por sus melodías extraídas de Beethoven o Chopin. Después aparecieron películas como *Bernardo y Bianca*, *101 Dalmatas*, *Los aristogatos*, *cenicienta*, entre otros.

Otras compañías no podían permitirse quedar atrás en las animaciones y aparecieron los *Peanuts* de Charles M. Schulz, otros como Hanna y Barbera con los *Picapietra*, la Warner Brothers, con *Bugs Bunny*, *Sam*, *Elmer*, *Pato Lucas*.

Actualmente las series de la Warner repiten la fórmula no agotada de los cómics llevados a televisión como la serie de *Batman*, *Batman Beyond*, *Superman*, *Looney Toons*, *Pinky y Cerebro*, y *Fenomenoide* y entre sus películas se conocen largometrajes de *Bugs Bunny* y especiales que han hecho con sus personajes antes mencionados.

Otra cadena que inició una compañía especial para películas y series animadas fue la FOX, que sin dudarlo inició con la era de los *Simpson*, que hace mofa de la vida que llevan los americanos y la figura paterna, *Futurama*, que fue un intento de repetir el éxito de los Simpson pero fracasó. *El hombre Araña*, *Hulk*, *Los cuatro fantásticos*, *X-Men*, que basta con decir que sus historias se basan en los superhéroes de acción.

Dreamworks o Spielberg y la factoría Aardman iniciaron una relativa competencia con la compañía Disney dando como resultados a películas como *El príncipe de Egipto* que reflejó el lado inocente de liberar a los hebreos de Egipto, *El Gigante de Hierro*, en un intento de copiar la idea de los personajes robotizados de la animación japonesa, *Camino al dorado*, que fue una historia de la llegada de los españoles a tierras americanas, *Titan A.E.* que es una reflexión sobre la extinción de los animales y del ser humano y *Final Fantasy*, que por primera vez retomaba la idea de incorporar los personajes de los videojuegos al cine y la animación foto realista.

2.4. La animación tradicional Japonesa.

Las animaciones japonesas que llegaron a México no iniciaron en Japón de la misma forma, comenzaron con la tira cómica (manga) y a partir de su éxito fue trasladado a la televisión, para después consolidarse con gran gusto en España y Estados Unidos. Debido a ese triunfo las cadenas televisivas en México compraron las series para transmitir las.

Un ejemplo de ello fue *Astroboy* de Osamu Tezuka (Considerado el Padre del Manga), cuenta la historia de un niño robot con grandes poderes para salvar a los inocentes de los villanos. Esta animación narra la historia de un doctor que tras haber perdido a su único hijo y esposa, crea un niño mecánico para remplazar al hijo perdido, resultando con el tiempo convertirse en uno de verdad.



Astro boy

imagen 9.

Otras historias aparecieron como *Kimba, El León Blanco* que relata la vida de un pequeño león que después de haber perdido a su padre, asume el poder enfrentándose con los que quieren usurpar el trono lastimando a los inocentes. Años después ésta misma historia fue plagiada por Disney para crear *El rey León*.

Princesa Caballero contaba la vida de una joven que busca la forma de liberar de la opresión a las mujeres, para este fin se vistió de hombre para defender a su reino. Una vez más, Disney creó años más tarde *Mulan*.

Aparecieron otras animaciones que llegaron a México y que cautivaron a adolescentes y adultos y fueron sin lugar a dudas *Heidi, Remi y Bell y Sebastian*, que mantenían su corte infantil, y aún cuando estas historias eran tragicómicas, continuaron cautivando al público.

Después aparecieron series que cambiaron el concepto de la animación infantil, estas fueron *Mazinger Z* y *Robotech*, que se basaban en historias de robots gigantes que eran tripulados por adolescentes, y que con el tiempo se convirtieron en el eslogan de la animación japonesa y por primera vez se entrelazaban romances entre los protagonistas al grado de convertirlas en telenovelas y en la que las mujeres obtenían importantes escenas de acción.

Sin embargo la animación que vino a cambiar la forma de ver animación japonesa fueron *Los Caballeros de Zodiaco* de Masami Kuromada, que provocaron una revolución en los niños convirtiéndose en objeto de polémica y culto a causa de que incorporaron constantes batallas y derrames de sangre de los personajes y violencia en exceso.

Los Caballeros de Zodiaco comenzó a transmitirse en México a finales de los ochenta y principios de los noventa convirtiéndose en todo un éxito para T.V. Azteca, apareciendo 114 episodios en total.



Caballeros del Zodiaco

imagen 10.

“*Caballeros del Zodiaco* salió de los cánones dónde el público mexicano había encasillado a la animación, considerándola principalmente un producto infantil”⁴⁸ y duró alrededor de cinco años, logrando un impulso económico para la juguetería Bandai que lanzó al mercado cantidades exorbitantes de juguetes.

Con el éxito de los *Caballeros del Zodiaco* surgieron críticas por parte de asociaciones de Padres de Familia e Instituciones religiosas que aseguraban que “una serie tan violenta no se debía propagar en la televisión, además de que incitaba a la homosexualidad”⁴⁹ citando varios ejemplos; decían que bastaba con mirar a algunos caballeros con cuerpos afeminados y con relaciones incestuosas como lo fueron los personajes de *Ikky* y *Shon*. Otro ejemplo que citaron fue que los entrenamientos de los personajes eran únicamente para ganar un torneo, y que tiempo más tarde era para salvar a una mujer que se hacía llamar la *Diosa Atenea*. Estas afirmaciones provocaron que lejos de dejar de transmitir, la cadena continuara promocionándola con más fuerza, y logrando que no sólo niños siguieran la serie sino también los mismos adultos.

El autor de *Caballeros del Zodiaco*; Kuromada, recreó la serie con historias de la mitología griega, nórdica, cristiana, budista y oriental “sin embargo la serie no siguió fielmente las historias mitológicas, tan sólo las recreó para darle más emoción a sus personajes y tener algo que contar”.⁵⁰

Es un hecho que utilizando historias de la mitología, el autor no pudo evitar que sus historias se volvieran predecibles, insulsas y repetitivas, aún después de que aparecieron 114 episodios, la cadena Toei animation, detuvo la secuencia de la animación por la misma razón, dejando a mucho fanáticos con la desilusión de no conocer el final de *Caballeros del Zodiaco*, esto ocurrió con la animación pero en el manga la historia sí tuvo un desenlace.

Después del éxito rotundo, no podía faltar el mercadeo que se hizo de esta animación, lanzando al mercado muñecos de la juguetería Bandai, albums de cromos, llaveros, figuras de plástico y hasta de metal como colección, figuras para armar y pintar, rompecabezas, memoramas, tarjetas coleccionables y videos de las cuatro películas que aparecieron después de la serie

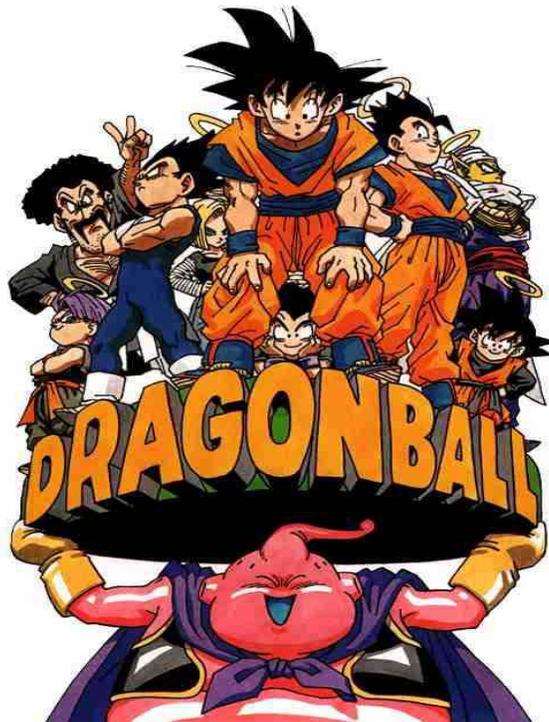
48. ZUÑIGA, Angel. *La revolución de fin de siglo*. Conexión Manga. Num. 44

49. GUILLE, Diez. *El fenómeno “Saint Seiya”*. Revista Dokan. Num 34. p. 5

50. idem. p. 60

En 1986 la cadena Nintendo y Bandai lanzaron al mercado el primer video juego de *Caballeros del Zodiaco*, y programas para la computadora hasta el *game boy*.

Después de ese gran éxito, Televisa no podía dejar que la competencia abarcara la animación japonesa y transmitió *Dragon Ball*. El autor de esta serie es Akira Toriyama y basó su personaje en el rey simio de la cultura China. Toriyama inició su producción en los juegos de video denominado *Dragon Ball*. Y fue razón suficiente para que la cadena Toei animation, lanzara la serie animada basándose en los personajes principales.



Dragón Ball

imagen 11.

La historia se centra en un personaje de nombre *Goku*, un niño de doce años que es dibujado a semejanza de *Astroboy*, su objetivo es recuperar las esferas del dragón para cumplir los deseos más anhelados.

“Al término de la primera serie inició *Dragon Ball Z*, donde las personalidades de los personajes fueron alteradas dejando atrás las imágenes inocentes e infantiles por unas maduras, de expresiones grotescas y con cuerpos exageradamente musculosos”.⁵¹ Además de que la historia se tornó burda, con episodios interminables en el que además se detenía la secuencia para resaltar la violencia.

51.BAEZ, Francisco. *Fantasías animadas*. www.etcétera.com

Para justificar la fuerza de los personajes se ideó que provenían de otro planeta; de una raza superior a la de los humanos y en el cual se manejaba la ideología de que “entre más fuerte era el enemigo más fuerte era la satisfacción de haber vencido”.⁵²

Terminando la serie de *Dragon Ball Z* apareció *Dragon Ball Gt* donde se hizo énfasis en que la profesión más importante era la de ser un guerrero y la única forma de resolver los problemas era a través de la pelea.

Para hacer más interesante las series, aparecieron nuevas generaciones que volvían a contar la misma historia de sus padres, el fin: salvar al mundo del desastre nuclear.

Más tarde aparecieron otras series que fueron más orientadas para los niños, como lo fue *Pokemon*, título que se deriva de *Monstruos de bolsillo*, suscitándose un fenómeno para los niños por traer monstruos encerrados en unas bolas parecidas a la de beisboll, cuya historia se centraba en *Pikachu* un monstruo de bolsillo que cautivó a los niños por su figura inocente y su forma tan sencilla de ser y de *Ash Ketchum* un entrenador *Pokemon* con la única intención de ganar un campeonato, que ciertamente durante toda la serie jamás se le vio cumplir con su misión que era la de entrenar a un *pokemon*, tan sólo les decía lo que debían hacer en los torneos.

“*Pokemon* no es otra cosa más que una serie de monstruos que son lanzados por su entrenador a pelear para ganar un torneo que no tiene sentido ni objetivo”.⁵³

Al igual que *Dragon Ball*; *Pokemon* sufrió las mismas críticas de Padres de Familia e Instituciones religiosas, asegurando que los monstruos de la animación causaban perjuicios a los niños e incluso se llegó a decir que “el nombre de *pikachu* que apareciera en la misma, significaba más poderoso que Dios”⁵⁴, pero no sólo no se prohibió la serie, sino que las películas de la caricatura también lograron un éxito rotundo.

52. AUTORES VARIOS. *De Japón a Manga* animadiks.com

53.idem.

54.idem.

En el caso de *Digimon* que significa monstruos digitales, la historia se basa en varios niños reales que fueron elegidos para salvar al mundo digital de las computadoras, haciendo alusión que el mundo digital del que se habla es donde el ser humano comienza a vivir según la fantasía y nuevamente los juguetes de ambas series invadieron el mercado en grandes cantidades convirtiéndose ésta serie en el fenómeno más grande después de los *Caballeros del Zodiaco*, lo que le valió a Televisa su gran éxito en la barra de animación infantil y de la que no ha podido prescindir.

Como se ha mencionado anteriormente estas animaciones han basado el 80 por ciento de sus contenidos en grandes dosis de violencia y sexo que en ocasiones carecen de sentido y justificación, y los valores morales son relegados, inculcando inmoralidad a los niños como faltas de respeto a los padres, ancianos y tomar el cuerpo femenino como un objeto, además de que no hay una secuencia narrativa y suelen caer en lo burdo con historias que se convierten en círculo sin fin.

2.4.1. El futuro de las animaciones japonesas.

La animación por cable es un medio al que pocos tienen acceso, pero es un hecho que las cadenas televisivas como Cartoon Network, Nickelodeon, Fox Kids, Unicable y Locomotion, han puesto sus ojos en series japonesas que provocan gran expectación en los niños, adolescentes e inclusive a los adultos.

Unicable fue la cadena que transmitió por primera vez *Dragon ball*, *Digimon*, *Pokemon*, y que después fueron transmitidas por cadena nacional logrando un éxito rotundo.

Cartoon Network lanzó *Corrector Yui*, *Hamtaro*, *Gundam Wing* y *Sakura Card Captor*, por mencionar las más importantes, logrando un gran número de seguidores, la animación de *Sakura Card Captor* fue una imitación de *Sailor Moon*, porque hace una parodia de los vestuarios que se utilizaron en ésta serie. La historia es de una niña de primaria que accidentalmente descubre que en su sótano tiene un libro extraño del cual desaparecen ciertas cartas mágicas que tiene que buscar para regresarlas al libro, pasando por una serie de aventuras sin fin y tras su éxito, las jugueterías no dudaron en lanzar al mercado los productos de la animación.

Otra animación que le ha augurado un éxito a Cartoon Network ha sido la serie de Samurai X, que cuenta la historia de un antiguo samurai, que tras la apertura del Japón a la occidentalización se convirtió en un errante, llevando consigo un pasado como asesino, y del cual ahora se arrepiente y busca ayudar a los inocentes para remediar todos los males que cometiera con anterioridad. Esta historia a pesar de utilizar imágenes bélicas ha cautivado a la mayoría de los adolescentes quienes siguen esta serie continuamente.

Fox Kids es otra cadena que no ha dudado en poner animaciones japonesas para atraer más admiradores, aún cuando esta cadena se ha caracterizado por transmitir animaciones americanas, actualmente, desde la aparición de *Digimon* de Akiyoshi Hngo. una vez más la cadena Toei Animation, ha presentado series como *Patlabor*, *Shaman King*, *Monster Rancher*, *Trasnformer*, *Shinzo*, *Caballeros de mundo Mon* y *Bay Blade*, pero la animaciones que han traído mas seguidores han sido *Digimon*, *Digimon 2*, y *Digimon Tamers*.

Nickelodeon ha sido la única cadena que se ha mantenido en su formato original de presentar exclusivamente series estadounidenses, por el momento la única animación japonesa que presentan es *Yu-Gi-Oh*, que es una copia de *Pokemon* sólo que esta utiliza cartas de monstruos en vez de pelotas.

Y la cadena que se ha encargado de transmitir en exclusiva todo tipo de series y películas japonesas ha sido Locomotion, esta cadena se caracteriza por tener lo más representativo de las series japonesas y se han enfocado más a los adolescentes y adultos quienes gustan de estas animaciones, aquí han aparecido series como *Blue Seed*, *Bubblegum crisis*, *Ghost in the sell*, *Dirty Pair*, *Boogiepop Phantom*, *Gasaraki*, *Akira*, *Eatman* y las más importantes de todas *Neon Génesis Evangelion* y *Saber Marionette*.

Esto demuestra que los fanáticos de la animación japonesa deben pagar por ello, por lo tanto se deduce que solamente adolescentes y adultos pueden recurrir a estas cadenas.

Cabe señalar que una de las caricaturas en las que se mezclan animación japonesa con animación americana es *Samurai Jack* creada por Genndy Tartakowsky y transmitida por la cadena Cartoon Network, en la que se cuenta la historia de un samurai que busca derrotar a un hechicero que provocó la caída de la sociedad Japonesa y la muerte de su padre.

CAPITULO III. RANMA ½, ARQUETIPOS Y SEXUALIDAD.

3.1. Arquetipos y ficción.

Esta tesina tiene como objetivo analizar el contenido del cómic de Ranma ½, poniéndose énfasis en los arquetipos, los valores que promueve, cómo se manifiestan la sexualidad, la violencia, la amistad y la familia en la historieta. Utilizando como modelo de análisis diversas escenas tanto del cómic de Ranma ½ como de los capítulos “Un beso en el hielo” y “Perfume de mujer”.

Para realizar el análisis fue necesario recurrir a un modelo semiótico que nos permitiera interpretar los contenidos antes mencionados. Elegimos las propuestas de Umberto Eco y Roman Gubern con respecto a la función que cumplen los arquetipos surgidos de la ficción.

Gubern menciona que los personajes ficticios que se han creado a lo largo de la historia, desde personajes mitológicos hasta héroes de acción, como los que se conciben en los cómics, tienen una finalidad en su narrativa, un objetivo y una función: “los personajes de ficción no pueden existir sin el soporte de una narración literaria o audiovisual los personajes son un conjunto de atributos que se predicen de un sujeto en el curso de una narración y son el resultado de la construcción mental previa de un autor, que el lector hace también suya en el curso de su lectura”.⁵⁵

Los personajes de ficción nacen de las ideas de los autores como producto de su intuición los cuales se convierten en modelos a seguir. Estos modelos suelen llamarse **arquetipos** definición que se le da a las imágenes cargadas de energía psíquica que sirven como guías que con el tiempo suelen degradarse convirtiéndose en estereotipos gracias a los medios masivos.

Los arquetipos tienen la facilidad de cambiar constantemente a la par de las nuevas generaciones, por lo tanto la aparición de *supuestos* nuevos personajes tienen ideales míticos que tiempo atrás causaron delirios a una determinada sociedad; todos los personajes tienen antecesores y son nuevamente utilizados para seguir creando identificaciones a sus lectores.

55. ROMAN, Gubern. *Máscaras de la ficción*. Edit. Anagrama. 2002 pp. 7-11

Toda narrativa “ha de modular su productividad en función de los retos de sus cambiantes circunstancias ambientales y en sus diversos contextos culturales de ahí deriva su labilidad y su funcionalidad”.⁵⁶

Para Umberto Eco los *arquetipos* ofrecen a los lectores “una fórmula que justifique ciertos juicios de valor con respecto a su comportamiento y a los atributos, físicos, morales e intelectuales”⁵⁷ los personajes proponen un estilo, un comportamiento que logre identificación en un grupo determinado.

Los arquetipos como modelos de una determinada sociedad resultan paradójicos porque la cantidad de mensajes que se transmiten es compleja y es difícil que alguien tome por completo el comportamiento de un determinado personaje sin embargo la “complejidad de los personajes y de la situaciones de la vida real se simplifica y utiliza determinados valores para ofrecer lecciones moralizantes”.⁵⁸

Los arquetipos se rigen en un mundo dividido entre personajes que representan el bien y el mal, otros el amor y el odio, con características específicas, en los que los buenos tienden a ser bellos y amables, y los malos con rostros horribles, sin embargo los autores han ido cambiando las modelos intercalando la justicia y el amor con personajes carentes de belleza.

“Los personajes que representan el bien y el mal se asocian con ciertas cualidades en las que presuponen la belleza, la valentía, el amor y la justicia con el bien y la fealdad y la injusticia para los otros”.⁵⁹

El resultado actual de las historias han ido evolucionando con respecto a las nuevas ideas de la sociedad y con las supuestas necesidades de un lector ávido de nuevas historias e ideas con las que pueda recrear su tiempo libre, historias en las que se pueden apreciar “nuevos” arquetipos que después de ser analizados resultan retomados de otros personajes agregándoles otras características que acaparen al lector o mejor aún se convierta en un modelo a seguir.

56. GUBERN, Roman. *Máscaras de la ficción*. Edit. Barcelona. 2002. Pp. 7-11.

57. ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Edit. Lumen.

58. RAMIREZ, Alonso. *La comunicación educativa y la educación*. México UPN. 1999. p73.

59. ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Edit. Lumen.

Los argumentos que se han utilizado para recrear a los personajes cambian, pero el esquema sigue siendo el mismo, sin que el personaje que está representando ya sea el bien o el mal adopte otro comportamiento o posea otras características.

Por lo tanto los arquetipos son el resultado de un producto cultural y funcionan según la mecánica de la persuasión, por lo que “reflejan en su mayoría la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como el refuerzo de los mitos y valores vigentes”.⁶⁰

Eco plantea un análisis de caracterización descriptiva, haciendo referencia particular a la secuencia narrativa así como el sentido icónico e intenta una caracterización funcional en donde pretende dar el sentido sociológico y cultural a los personajes o arquetipos que aparecen en las historias o novelas de ficción.

En el caso que nos ocupa analizaremos los arquetipos del cómic y la animación de Ranma ½ utilizando la visión que tienen Umberto Eco y Roman Gubern sobre la dualidad del ser, refiriéndonos a la doble sexualidad de Ranma ½ y a la visión y acción que tienen otros personajes con respecto a la sexualidad, la moral y las buenas costumbres.

3.2. Ranma ½ Los antecedentes.

Ranma ½ fue creado en el año de 1993 por Rumiko Takahashi “la mujer más popular del mundo de la historieta”. Ella nació en Niigata, Japón en el año de 1957 y se formó en la escuela de historietistas del reputado guionista japonés Kazuo Koike. Ganó el premio al mejor dibujante otorgado por la potente editorial Shogakukan en 1987. Takahashi tiene otras historias que le han dado grandes éxitos como *Lamu*, delirante historieta de una princesa extraterrestre. *Maison Ikkoku* una comedia sobre un joven estudiante y su casera, sin embargo la historia que le ha dado más satisfacciones ha sido sin duda *Ranma ½*, personaje que se centra en Nérima, un pequeño pueblo de Tokio, en donde vive sus aventuras después de caer en *El manantial de los infortunios* en Jusenkyo, China.

En Japón la animación de Ranma ½ tuvo una duración de cuatro años con un total de 161 capítulos y en México se transmitió por primera vez en 1989, diez años después de haber sido creada, en el canal cinco de Televisa en un horario estelar de las ocho y media de la noche y con un total de 77 capítulos.

60. ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Edit. Lumen. .

La serie no llevó un orden cronológico debido a que inició en el capítulo #21, posteriormente fue cambiado de horario a las ocho y media de la noche pasando drásticamente a las dos de la tarde hasta desaparecer por completo de la barra infantil. A final del 2002 y principios del 2003 volvieron a transmitirlo a las cinco de la tarde pero recortando escenas que consideraron no aptas para los niños.

Las razones de tantos cambios más que estar basadas en la baja audiencia se originaron por cuestiones de censura, ya que grupos conservadores como “Lo mejor por México”, “Provida” y sacerdotes como el padre Juan Ramón de Pachuca Hidalgo y padres de familia que escribieron a la redacción de Televisa y a la editorial “Toukan” donde se editaba el cómic, argumentando que los personajes eran inapropiados para el horario en el que se transmitía además de que confundía a los niños y provocaba faltas a la moral.

Seis meses después de que se inició la animación en México, surgió el cómic de *Ranma ½* con licitud de la editorial Toukan bajo la responsabilidad de Gabriela Maya y que a diferencia de la caricatura comenzó desde el primer capítulo, sin embargo por problemas con el editor en Japón el cómic fue detenido en el #45, y el contrato no fue renovado para seguir publicando la revista.

Rumiko Takahashi retomó este personaje de la epopeya del *Ramayana*, historia que tiene sus raíces en las artes marciales creadas por el monje Bodhidharma hacia el año 527 a.c., durante el peregrinaje de la India a China. El *Ramayana* es una epopeya hindú que está dividida en siete partes dedicado a las aventuras de Rama hijo de Desharata, rey de Ayodhya y séptima encarnación de *Visnú* (el conservador), que después de haber sido confinado en la selva con su esposa Sita por parte del príncipe de los demonios *Ravana* quien además de usurpar el trono, rapta a su esposa. Rama logra liberarla ayudado por un ejército de monos, para recuperar nuevamente su trono.

Para una mejor comprensión de lo que se aborda, cabe señalar que la epopeya proviene de la palabra griega *epos*: que significa palabra, discurso, verso y *poieo*, hacer. La epopeya es el conjunto de hechos gloriosos de un determinado pueblo o personaje cantados poéticamente y el poema en que son cantados.

Etimológicamente significa: *canto, poema*, es decir narración poética de cosas memorables.”⁶¹ Entre los cantos de las epopeyas se encontraban las historias diversas como las mitológicas, caballerescas, históricas, aventureras y religiosas como los poemas de la India: el Mahabharata y el Ramayana.

La epopeya de Ranma ½ está enfocada en el Ramayana; Rumiko Takahashi hace mención de que las historietas de sus obras no pueden ser sólo personajes comunes y corrientes, deben llamar la atención y deben surgir de la nada para convertirse en seres increíblemente sensacionales “Los mangas son llevados por los personajes, si los personajes están bien estructurados y dirigidos, la historia será un éxito”.⁶²

Se dice también que Rumiko crea a este personaje a partir de una palabra japonesa: *kaito ranma* que tiene un significado de “dar una solución a un problema delicado”, teniendo como base este antecedente, Ranma ½ se origina a partir de una serie de problemas y conflictos rodeando la historia con una serie de detalles cómicos sobre la doble personalidad de Ranma.

3.3. La Historia de Ranma ½.

En Jusenkyo, región de China donde se desarrolla la historia, se encuentra “el manantial de los infortunios o el lugar de los manantiales malditos”. Región altamente religiosa y llena de historias que se remontan a siglos. Ahí se cuenta que hubo personas o animales que se ahogaron en esos manantiales y aquel que cae en uno de ellos habrá de transformarse en la persona o animal que represente al manantial.

Genma, padre de Ranma ha decidido que su hijo debe salir del seno materno para comenzar con el entrenamiento que lo guiará a ser un buen hombre y mantener así el honor de la dinastía Saotome, razón que Ranma por el momento no comprende debido a que constantemente ve a su padre metido en problemas por su forma tan tope de actuar. Viajan a China para entrenarse en los manantiales y tanto el hijo como el padre caen por accidente en lagos distintos. Ranma se convierte en mujer y su Padre en panda. Para regresar a la normalidad sólo necesitan de agua caliente.

61. *El Ramayana*. Edit. Porrúa.

62. CISNEROS, Héctor. *Mitología de Ranma ½*. Revista Conexión Manga Junio 2001 #27 pp. 26 y 27.



Ranma Nibunnoichi



Ranma (mujer)

imagen 12.

Ranma reniega del hechizo y se siente humillado ya que por cuestiones de educación familiar considera a la mujer como un ser inferior; mientras tanto su padre no sufre para adaptarse a las características especiales del panda (torpe y tonto) en que se ha convertido. Tiempo después regresan a Japón en donde Ranma es comprometido con una de las hijas de Soun Tendo, antiguo y fiel amigo de Genma Saotome. Es ahí en donde tiene que enfrentarse a su nueva vida: convertirse en mujer cada vez que le cae agua fría, estudiar en una nueva escuela como el colegio *Furinkan* y conquistar el amor de la renuente Akane, quien no lo acepta porque cree que le quitará el mando y el poder de Dojo Tendo. Al avanzar la historia la relación entre Akane y Ranma va mejorando y este logra regresar a China a los estanques para liberarse de su hechizo.

3.3.1. Los personajes en Ranma ½.

Los personajes principales son:

Ranma Saotome: Personaje principal de la serie. Ranma Hombre y Ranma (mujer). Su nombre completo es Ranma Nibunnoichi que significa: Ranma: *Caballo loco* y Nibunnoichi: *dos mitades de uno*. Ni: dos, Bunno: dentro de, Ichi: uno. Tiene 16 años de edad y es un experto en las artes marciales y posee una agitada y accidentada vida cuando drásticamente cae por accidente en los estanques de Jusenkyo, donde sufre un hechizo. Y cada vez que le cae agua fría su cuerpo cambia al de una mujer pelirroja y para volver a su forma normal debe mojarse con agua caliente.

Genma Saotome: (Caballo negro) Este personaje es el torpe y tonto padre de Ranma y ha entrenado a su hijo desde que era muy pequeño, queriendo convertirlo en experto en artes marciales, sin embargo Genma sufre el percance de caer en los estanques al igual que su hijo y se convierte en un oso panda negro. Este cambio al contrario de su hijo Ranma no pareció desagradarle pues lo aprovecha para “hacerse el oso” y no cumplir con las obligaciones de padre.

Akane Tendo: (Escarlata) Akane es la prometida de Ranma e hija menor de Soun Tendo, fiel amigo de Genma Saotome. Tendo ha designado a su hija Akane para heredar el Dojo (cuarto de entrenamiento*) puesto que es excelente en las artes marciales y la única capaz en llevar a cabo la defensa del honor de su familia, puesto que sus hermanas no están interesadas en seguir con las tradiciones familiares.

Ryoga Hibiky: (Buenos colmillos) Ryoga es el eterno rival de Ranma desde que eran niños, ya que Ranma tenía la pésima costumbre de humillarlo ante todos. Ryoga lo retó siguiéndolo hasta Jusenkyo donde fue arrojado accidentalmente a los estanques, mientras Ranma perseguía a su padre. Ryoga se convirtió en cerdito bebe con un pésimo sentido de la orientación. Está enamorado de Akane Tendo.

Soun Tendo: (Nube rápida) Es el cobarde y torpe padre de Akane, que ante la falta de carácter ante la vida, ha sido su hija Akane quien ha tomado el control de la casa Tendo.

Xian-po: (Jade) Es una de las tantas prometidas de Ranma, quien busca por todos los medios de que Ranma se case con ella, utilizando múltiples recursos como hechizarlo. Xian-po viaja a los estanques de Jusenkyo después de haber sido derrotada por Ranma (mujer) pero accidentalmente cae a uno de los lagos y se convierte en un gato.

Hapossai: (Ocho tesoros reunidos) Es un anciano que tiene gran afición por robar las prendas íntimas femeninas, fue maestro de Genma y de Soun, quienes le temen porque además de ser un perverso es un abusivo con sus alumnos, poniéndolos a trabajar para que él pueda comer gratis.

Kuno Tatewaky: (Nueve habilidades) Es uno de los tanto pretendientes de Akane Tendo. Rico, vanidoso y con un orgullo por ser el mejor en artes marciales, (pertenece a una familia de grandes samurais) aunque Ranma le demuestre que no sirve para eso él continua su lucha por conquistar a Akane y por derrotar a Ranma Hombre y conquistar también a Ranma (mujer) debido a que él no sabe que los dos son la misma persona

Kasumy Tendo: (Niebla) Es la mayor de las hijas de Soun Tendo. Al morir la madre de Akane, Kasumy asume las responsabilidades de la casa, convirtiéndose en madre protectora y ama de casa. Ella es la única quien ve con diversión los problemas de la casa, jamás se enoja ni se entristece por nada y la única capaz de controlar el fuerte carácter de Akane.

Nabiky Tendo: (nube revoloteando) Es la hermana de en medio de Soun Tendo. Orgullosa, interesada, pretenciosa y se considera la más hermosa de sus hermanas. Lo más importante para ella es el dinero y encontrarse al primer marido rico y tonto que la mantenga, y el único que ha caído en sus redes es el tonto de Kuno Tatewaky.



Los personajes de Ranma 1/2.

Imagen 13.

3.4. Ranma Un héroe adolescente.

La palabra adolescente proviene del latín *adulescens* participio presente del verbo *adolescere*: crecer. Etapa que se desarrolla durante los 12 y 17 años en la mujer y en el hombre a los 13 y 20 años, se caracteriza por cambios físicos y sexuales y por un período delicado de desarrollo del estado emocional, intelectual, espiritual y moral.

Para Piaget la adolescencia no es más que una característica del pensamiento del ser humano “la adolescencia es una etapa difícil debido a que el muchacho todavía es incapaz de tener en cuenta todas las contradicciones de la vida humana, personal y social, razón por la que su plan de vida personal, su programa de vida y de reforma suele ser utópico e ingenuo” .⁶³

Wallon describe la adolescencia como una “edad en que los sentimientos tienen la ambivalencia más evidente. Timidez y jactancia, coquetería y burla hacia los demás combinándolos muy a menudo. El egoísmo más absoluto y el autosacrificio van juntos, sólo las circunstancias parecen decidir a veces; cuál de los dos dominará. A veces el sujeto se asombra de sí mismo y sufre la inquietud de no conocer, se siente desorientado con respecto a su propia persona o bien no puede ya reconocerse en su pasado” .⁶⁴

Es la etapa de las contrariedades, en las que “no se es niño ni adulto, no se es hombre ni mujer, no se es maduro ni inmaduro, es la etapa de las dificultades de la personalidad” .⁶⁵

Entender al adolescente “significa un peligroso esfuerzo de consolidación, una justificación de actos que deberían ser reprimidos, en una palabra, una invitación al caos” .⁶⁶

Los principales personajes del cómic de *Ranma ½* son adolescentes: *Ranma*, *Akane*, *Ryoga*, *Xian-po* y *Kuno*, cuentan con dieciséis años y como lo expresa su autora: “reflejan un curioso y divertido equilibrio entre las tradiciones japonesas y problemas de los adolescentes” .⁶⁷

63.J. DE AGURIAGUERRA. *Manual de Psiquiatría infantil*. México 1983. Pp. 24-29.

64. H. WALLON. Revista Cuadernos de Pedagogía #63 España 1980.

65. ROCHEBLAVE/SPENLE. *El adolescente y su mundo*, p. 19

66. VALENCIA, Jorge. *¿Quiénes son los estudiantes de secundaria?* México. Instituto de Oaxaca 1996. p. 226.

67. CISNEROS, Héctor. *Mitología de Ranma ½* Revista Conexión Manga Junio 2001 #27 pp. 26-27.

Japón es un país sumamente tradicionalista y los adolescentes de su país están sometidos a una estricta norma que es únicamente la de estudiar, prepararse para continuar mejorando a su país y ser los mejores; si no estudian son sacados de sus escuelas para que aprendan algún oficio, ningún niño está exento de estudiar, además de estar penado por las autoridades aquellos que falten a la escuela. Los adolescentes cuentan con pocos entretenimientos y el de los cómics es uno de estos, afición que les permiten alejarse un poco de la realidad en la que están viviendo.

En el cómic de *Ranma ½* se habla de la historia de un adolescente que tiene que lidiar con su otro yo Ranma-mujer, además de que tiene que ir a la escuela y encubrir lo que le está ocurriendo. Cumple con sus labores domésticas debido a que vive bajo el techo de la familia *Tendo*, donde *Akane* es su prometida; situación que todavía no acepta puesto que siente que tiene el derecho de escoger a la que será su esposa.

El personaje de *Ranma* fue obligado a salir del seno materno para iniciar una vida con responsabilidades que en un futuro habrá de tomar. En Japón las costumbres previenen que los jóvenes inicien una vida estricta en su formación para continuar con la labor de sus padres, en éste caso el personaje es obligado a continuar aprendiendo con las enseñanzas de su Padre, aunque la realidad es otra. *Ranma* asume el rol de “*padre*” debido a que éste no tiene ni la menor idea de lo que es continuar con la dinastía *Saotome*, por sus torpezas y su falta de carácter ante la vida.

A pesar de que se ha dicho que la adolescencia está constituida por desórdenes emocionales, *Ranma* rompe con la regla y se muestra un joven lleno de vida dispuesto a luchar por lo que le parece justo, de educar a su padre y hacerlo enfrentarse a su pasado que tanto lo agobia.

Como adolescente vive bajo la sombra de su otro yo que es mujer y busca por todos los medios definirse y liberarse de ese tormento. “la adolescencia es un proceso semejante que busca definirse y tener la personalidad deseada, actualmente los adolescentes atraviesan por la misma situación y buscan ejemplos claros que les permitan identificarse”⁶⁸.

68. ROCHEBAVLE/SPENLE. *El Adolescente y su mundo*. p. 19

Como cualquier otro adolescente tiene que cumplir con sus tareas escolares, aunque la realidad es otra puesto que durante la historia se adentran en la escuela pero nunca haciendo tarea o estudiando para algún examen, los maestros no aparecen más que para que los estudiantes se burlen de ellos o simplemente los ignoren, otro caso que rompe con las reglas es que Ranma además de practicar artes marciales se tiene que enfrentar a duelos con otros adolescentes que lo buscan por culparlo de sus desgracias, un ejemplo es Ryoga Hibiky, que fue arrojado a los manantiales por el papá de Ranma mientras perseguía a éste.

Lo dicho anteriormente, difiere por completo la realidad de la vida de Japón a México porque a pesar de las diferencias generacionales, el rechazo que se tiene a la autoridad y a la disciplina se pueden establecer relaciones de tolerancia.

Gabriela Maya editora del cómic responde ante esta situación: “Rumiko Takahashi sólo hace una sátira de la vida que llevan los adolescentes en su país, con restricciones, reglas y tradiciones, eso fue lo que logró realmente el éxito del cómic porque los jóvenes desearían hacer eso en la vida real, deslindarse de todo aunque fuera por un solo día.”⁶⁹

3.4.1. Ranma. ¿Hombre o mujer?

Como ya se dijo anteriormente, una de las etapas más significativas en la adolescencia es su sexualidad y sus emociones, es la etapa de las contrariedades, en las que no se es niño ni adulto, en la que surgen cuestiones como ¿qué soy?, ¿cómo soy? y ¿qué quiero ser?.

Ranma responde a la interrogante de los adolescentes que tienen sobre su sexualidad, en el cual el cuerpo y la imagen forma parte del desarrollo debido a que “el cuerpo es un estímulo social, y a partir de la adolescencia: un estímulo sexual”.⁷⁰

Al inicio de este capítulo se cuenta la historia de un personaje Ranma, quien tras haber caído en los manantiales de Jusenkyo, su cuerpo es maldecido y se transforma en mujer cada vez que le cae agua fría; a partir de ese momento nuestro personaje tiene que vivir una dualidad hombre-mujer. Ese cambio da lugar a conflictos interiores en Ranma situación que ya en el mundo real desde su aparición en México en el año de 1999 hasta el 2002 se calificó al personaje como pervertido, inmoral y homosexual.

69. MAYA, Gabriela. La entrevista. Editora del cómic de Ranma ½.

70. ROCHEBLAVE, Anne. *El adolescente y su mundo*. Edit. Herder. 1978 p 39.

Pero para poder determinar sin prejuicios la naturaleza de Ranma ½, revisemos los siguientes conceptos:

Homosexual: “es una inclinación visible o velada en una relación amorosa con personas del mismo sexo”.⁷¹

Bisexual: es aquella persona que mantiene una relación amorosa con personas de su mismo sexo o contrario.

Transexual: son las personas que adoptan la identidad del sexo opuesto. Generalmente desean cambiar de sexo mediante operación quirúrgica.

Intersexual: es aquel que presenta características intermedias entre macho y hembra que son vistas generalmente entre adolescentes de 13 y 16 años con apariencia femenina, éste desorden tiene que ver con los cromosomas y órganos sexuales con los que nacen los niños.⁷²

Es necesario señalar que Ranma y sus circunstancias no pertenecen a ninguna de las categorías antes mencionadas, en una primera aproximación tiene que ver más con la androginia.

Andrógino: término que proviene del griego *andros*: varón, *gyné*: mujer. Es aquel que tiene los dos sexos, y tiene cierta relación con la intersexualidad. Carl Jung distingue en el inconsciente una coincidencia entre dos opuestos: “el componente femenino de la personalidad masculina (el ánima) y el elemento masculino en la psique de la mujer (el ánimus). El andrógino es un hombre que proyecta su ánima hacia lo propio con sus ánimus –cosa muy frecuente en la vida moderna- se produce un entrecruzamiento de caracteres sexuales, también llamando fantasía transferencial.⁷³

Si nos referimos al caso específico del desarrollo de la sexualidad en los adolescentes podemos observar que en esa etapa de la vida del ser humano es donde se manifiesta esa dualidad de manera más clara, ya que es cuando se comienza a elegir una sexualidad que derivará en una práctica sexual, y en una forma de vida futura.

71. FREUD, Sigmund. *Teoría y técnica de la terapia psicoanalítica de adolescentes*. Edit. Trillas 1986.

72. VILLEE, Claude. *Biología. Determinación genética del sexo*. Edit. Interamericana Mex 1988 p 578.

73. SERNA, Enrique. *El imán del andrógino*. Revista letras libres. Emero 1999, #1. p. 71

Con base a lo anterior podemos afirmar que Ranma vive bajo una dualidad que no es precisamente una conducta homosexual. A continuación se desarrollará más ampliamente el asunto de la dualidad.

3.4.2. La dualidad de Ranma.

La dualidad es un mito que proviene del “maniqueísmo, una religión dualista y ascética que explica que en el pasado habían estado separados el bien y el mal”⁷⁴, y en la cual Zaratustra predicó tiempo después el mazdeísmo en la que pregonaba que existían dos principios originarios: Ohrmuz (la luz, el bien) y Ahriman (el mal y las tinieblas) y de la que hablaba sobre la pérdida de identidad, similar a la que padece un ser humano poseído por el demonio.

Ranma al igual que el mito de la dualidad es poseído por otro personaje que es mujer, por lo que su cuerpo cambia pero no sus pensamientos, puesto que siguen siendo iguales a los de un hombre, por tal motivo ésta situación le provoca una pérdida de su identidad y esa pérdida de identidad puede ser percibida como una amenaza parecida a la mutilación o la muerte.

Los autores de novelas y cómics han utilizado la dualidad para recrear a sus personajes, como en el caso de *Superman* que esconde su poderosa personalidad bajo un hombre débil y tímido que es incapaz hasta de manejar su propia vida, al igual que el enmascarado *Zorro*, pero a pesar de esconder esta doble personalidad tienen un objetivo y se sienten orgullosos de su otro yo.

Caso contrario a personajes como el del *Hombre Araña*, que sufre por su doble personalidad, al igual que Ranma, quien tiene que vivir bajo su otro yo (mujer), lo que provoca que sea incomprendido y humillado. La situación se torna más conflictiva cuando reflexiona acerca de que su cuerpo femenino es apreciado como un objeto sexual, Ranma al meditar al respecto se siente cosificado.

74. GUBERN, Román *Máscaras de la ficción*. Edit. Anagrama Barcelona. p. 247

“El doble no se manifiesta aquí con desdoblamiento corporal, sino de forma alternante, como dos modalidades de un único sujeto. No se trata, por tanto, de la clásica duplicación del sujeto, porque no nos hallamos ante un doble sincrónico, sino diacrónico, sucesivo o metamorfoseante; ante la convivencia de dos personalidades distintas en un mismo cuerpo”⁷⁵.



La dualidad de Ranma

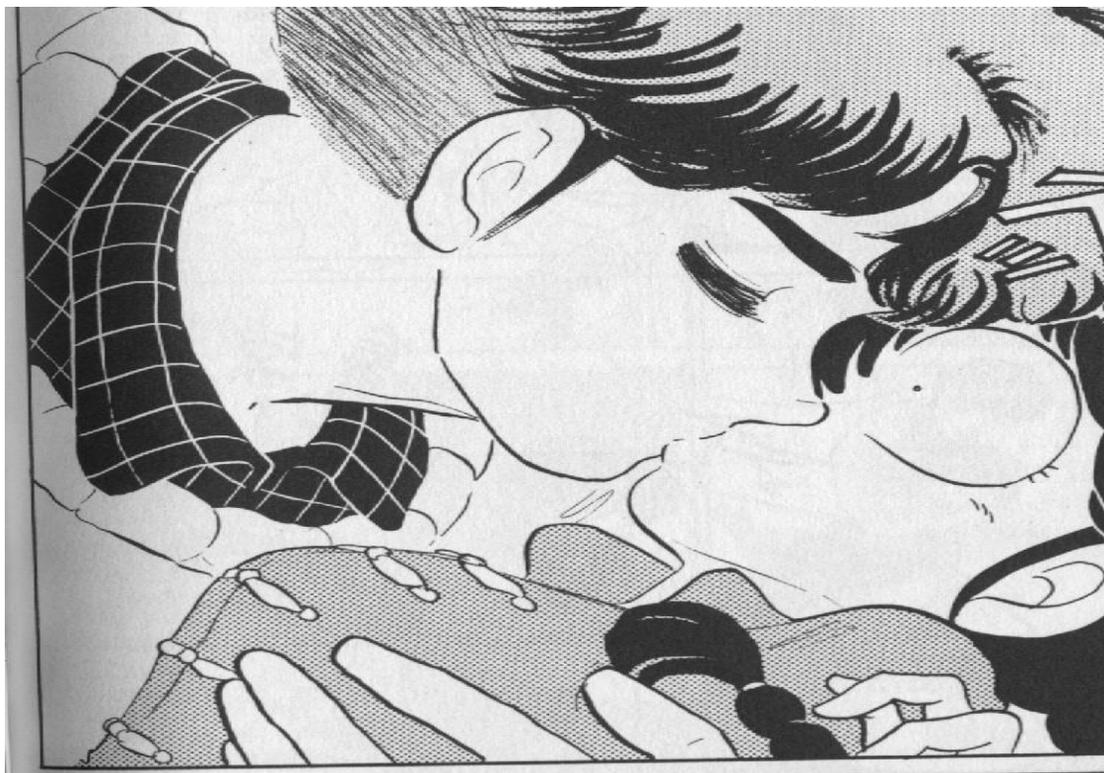
imagen 14.

Ranma al caer en una poza donde una joven se ahogó hace trescientos mil años es un claro reflejo de que el problema de la sexualidad de los adolescentes ha sido un dilema en cuanto a la inseguridad sobre su cuerpo y su sexualidad.

75. GUBERN, Román. *Máscaras de la ficción*. Edit. Anagrama, p. 247.

El rechazo que Ranma refleja ante su nueva condición dual, se manifiesta en aceptar todos los duelos en donde se interpone el honor de su hombría, debido a que sus enemigos utilizan la condición de mujer que tiene él para retarlo y que demuestre lo hombre que es y así aceptar su responsabilidad, cualquiera que fuera el problema; como en el caso de Ryoga que utilizó esa artimaña para decirle a Ranma que peleaba como niña y no como un hombre.

En el capítulo #21 del cómic, “Un beso en el hielo” Ranma sufre un percance al estar convertido en mujer. Ranma es retado y la pelea será en la pista de hielo en una de las escuelas contrincantes; pero ocurre que éste no sabe patinar y su enemigo lo salva diciéndole que él le puede enseñar a patinar. Ranma se niega a tal invitación y éste ofendido le dice que al menos le puede pagar por su rescate y besa a Ranma mujer enfrente de todos sus amigos.



Ranma es besado por su enemigo cuando estaba como mujer

imagen 15.

Esta situación provocó que Ranma se enfureciera más con su enemigo, y que llorara al sentirse culpable por no haber podido controlar la situación. Ranma vence a su enemigo y en adelante aprende a cuidarse de los muchachos y de los besos accidentales.

Ante estas escenas sobre los besos entre personajes del mismo sexo y la doble personalidad de Ranma la editora de la revista de Ranma ½ responde: “debido a los promocionales de Televisa, los padres de familia se aterrorizaron y la iglesia atacó la animación así como a la revista, satanizándola sin tomarse la molestia de conocer más a fondo la historia, eso demuestra la falta de intelectualidad de nuestro país y que no se puede abrir a la época moderna el sólo padece una maldición, nada más, lo único que hizo Rumiko fue darle una lección a los japoneses por ser tan machistas”.⁷⁶

Enrique Serna expone “los japoneses se han propuesto educar en el credo andrógino a las nuevas generaciones, las series de dibujos animados que exportan a todo el mundo anunciando una era de identidades sexuales intercambiables, como en este caso lo fue Ranma”.⁷⁷

Lo cierto es que Ranma ½ no es la primera caricatura que aborda temas sexuales o temas de doble personalidad, tenemos el ejemplo de *Princesa Caballero*, una mujer que vestía de hombre no sólo para salvar a su reino sino para buscar el amor, enamorándose de uno de sus compañeros y conquistándolo a través de su postura gallarda, situación que en sus tiempos jamás fue criticada por el tema de los sexos travestidos.

Con base en lo expuesto hasta aquí nos atrevemos a decir que Ranma como hombre, tiene la oportunidad de vivir en carne propia lo que es ser una mujer “el rol femenino no está devaluado ni mucho menos: los sexos viven una igualdad ideal. Los momentos de transexualidad suelen ser chuscos y nada dolorosos y le ofrecen a Ranma la posibilidad de relacionarse con ambos sexos desde un plano más bien privilegiado”.⁷⁸

76. MAYA, Gabriela. *La entrevista*, Editora del cómic de Ranma ½.

77. SERNA, Enrique. *El imán del andrógino*. Letras libres. Enero 1999. #1. p 71

78. GONZALEZ, Julieta. *La heterodoxa sexualidad de las series japonesas*. Revista etcétera. 1998.

3.4.3. Ranma y la significación del cuerpo femenino.

Tanto en el cómic como en la animación se utilizó el cuerpo desnudo de Ranma-mujer presentándolo como un elemento gracioso, aunque exagerando en la proporción de las partes femeninas, logrando con esto mayor atracción de lectores, pero dando paso a la censura.

Cabe señalar que Hapossai es el único que sabe admirar el cuerpo de Ranma cuando está como mujer, a diferencia de los demás quienes la critican por la falta de recato femenino que muestra cuando se transforma.

Las siguientes imágenes aparecieron en la revista #5 titulada “Esa chica que gusta” donde Ranma tras haber entrado con su padre en la casa de los Tendo cae accidentalmente a la fuente transformándose en mujer, y sin importar la gente que se encontraba alrededor de ella, se desviste para secar su ropa haciendo caso omiso de las normas o buenas costumbres de una mujer por lo que Soun tendo se asombra al verla medio desnuda y Akane le recrimina su comportamiento.



La actitud femenina de Ranma



imagen 16.



¿Recato femenino?

imagen 17.

Al respecto Broudy señala “que el cuerpo desnudo debe verse estéticamente sin caer en la vulgaridad ni con ciertos impulsos sexuales”.⁷⁹

Un ejemplo de las apariciones de Ranma desnuda fue en la revista #15 “Un beso en el hielo”. Ranma sale corriendo por los baños por un hombre cuando estaba convertido en mujer. Lo que provocó que los hombres se sintieran atraídos por el monumental cuerpo de Ranma-mujer y a la vez atacaron la actitud desinhibida, por andar corriendo por los pasillos desnuda sin tomar en cuenta las normas de la sociedad.



Ranma-mujer desnuda

imagen 18.

79. BROUDY, Harry. Los valores morales. *Filosofía de la educación*. Edit. Limusa. p 219.

3.5. Hapossai. El fetichista.

Otro personaje importante es *Hapossai*, y su nombre significa “ocho tesoros reunidos” es un anciano que tiene trescientos años de edad y el papel que desempeña en la serie es el de obtener prendas íntimas de sus vecinas que viven alrededor de él.

El maestro Hapossai apareció en la revista #32 de *Ranma ½* bajo el título de “El despertar de un espíritu maligno”, que fue enterrado hace muchos años en la cueva de una montaña y regresa para vengarse por haber sido enterrado, fue maestro de Soun y Genma durante diez años cuando ellos eran jóvenes, pero el entrenamiento que les daba se basaba en robar comida y bebida para él y quienes pagaban por ello eran sus discípulos, hasta que decidieron que el maestro debía desaparecer de sus vidas. El comportamiento del maestro Hapossai es como el de un niño que no deja de hacer travesuras; sus pasiones aparte de disfrutar de la ropa interior femenina, son la bebida y la comida abundantes; además gusta de timar a la gente para obtener lo que siempre quiere sin tomarse la molestia de pedir perdón.



Hapossai

imagen 19.

Hapossai decide vivir con la familia Tendo y aprovecha para maltratar y humillar a sus antiguos discípulos, Soun y Genma, y como ellos no pueden liberarse del tormento del maestro, deciden cuidarlo y poner a Ranma como su nuevo discípulo, después de enterarse de la doble sexualidad del muchacho aprovecha para pedirle que pose para él y arrojarle agua fría para tocar el cuerpo femenino de Ranma.

Al contrario de los demás personajes y de las tradiciones, Hapossai se niega a abandonar su sexualidad, al respecto la autora creó a un anciano que no está reprimido y que desea ampliar su sexualidad robando prendas íntimas, tocando y espiando a las muchachas, denominando, a Hapossai como un personaje paradigmático: Fetichista, voyerista y erotómano, términos que a continuación explicaremos.

Erotómano: Enajenación mental causada por el amor y caracterizada por un delirio erótico.⁸⁰

Voyerismo: Es aquel sujeto que se estimula únicamente observando a personas desnudas o que tienen relaciones sexuales. Puede considerarse como la forma sexualizada de la curiosidad, convirtiéndose esta curiosidad como fin en sí, esta conducta es predominante en hombres generalmente heterosexuales que solamente observando pueden estimular su sexualidad.

Fetichismo: es un concepto que define la psicología como una perturbación de aquellos quienes utilizan las prendas íntimas u otros objetos para activar su potencial sexual, cuya vista o contacto les excita. Freud explicaba “que el objeto de amor es un cierto tipo de satisfacción y puede tratarse de una persona, un objeto real o un objeto fantaseado”.⁸¹

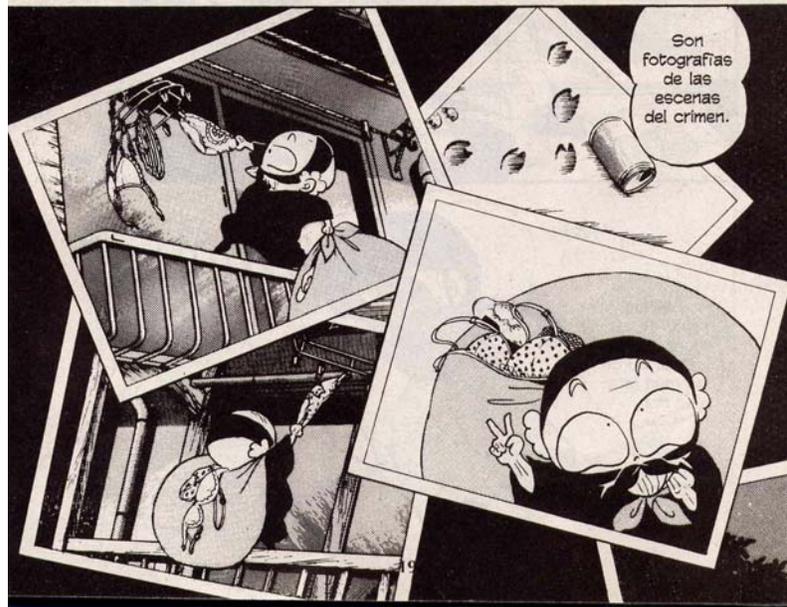
El fetichismo se asocia a la cleptomanía o robo compulsivo de objetos y prendas íntimas con un valor simbólico y sexual que son manipulados para llevar a cabo la excitación sexual, ya sea observando o tocando.

“El fetichismo atenuado se produce en la sobrevaloración de ciertos atributos físicos que son especialmente deseados, o que son de condición indispensable para el acto. En el fetichismo se produce una pérdida del interés por los genitales hasta llegar, en los casos más graves al desinterés por la persona que se convierte sólo en el vehículo del fetiche”⁸²

80. FREUD, Sigmund. Diccionario de psicoanálisis.

81. CODERICH J. *Psiquiatría Dinámica*. Edit. Barcelona Herder 1991..

82. FREUD, Sigmund. *Tres ensayos sobre la teoría sexual*. Madrid, Alianza.



Hapossai robando prendas íntimas

imagen 20.

El personaje de Hapossai adopta una actitud que para los “correctos” es anormal, perversa y lujuriosa pero en términos reales refleja la necesidad de los ancianos de manifestar su sexualidad, lo cual es válido y la sociedad hipócrita niega ese derecho por la visión conservadora que se nos han impuesto. Lo paradójico del asunto es que Hapossai, siguiendo la tradición de los personajes de historieta, no materializa sus deseos sexuales quedándose todo en el plano de la frustración.

Cabe mencionar que personajes como Hapossai han existido en las historietas y en las animaciones anteriormente, como lo fue *Bugs Bunny* de la Warner Brothers que utilizaba sus encantos para vestirse de mujer y atraer sexualmente a sus víctimas; y que en aquel tiempo paso desapercibido, *Pepe Lebowitz*, un zorrillo que perseguía a cualquier hembra que se pareciera a él, aunque fuera gato y actualmente *Jhonny Bravo* de Cartoon Network el tema principal es la conquista de las bellas mujeres sin importar el método, y en *Dragon Ball* el maestro de *Goku*, utiliza todo tipo de trampas para tocar el cuerpo de las muchachas.

Es un hecho que en los cómics y en las animaciones el sexo es un elemento gracioso que Dorfman atribuye como una “condición de objeto sexual, inútil, buscado y nunca poseído. El sexo está pero sin razón de ser, sin placer, sin amor, sin la perpetuación de la especie”.⁸³

En la revista #35 “Perfume de mujer” Ranma utiliza un repelente de mujeres para colocárselo a Hapossai y así no acercarse a ellas, sólo que Ranma desconoce que en realidad Hapossai es un adicto a las mujeres y sin ellas puede morir.



Genma le explica a Ranma la adicción del maestro Hapossai

imagen 21.

Dorfman y Matterlart dicen que las historietas están bajo “un mundo sexual asexuado pero es el dibujo donde se nota esto y no en el dialogo de sus personajes”.⁸⁴

La conducta sexual del anciano Hapossai es una conducta erótica, un deseo incontrolable de robar prendas íntimas donde su única función es fantasear y excitarse, sin dañar físicamente a nadie, su delirio resulta un atractivo visual fetichizada por las prendas y no una enfermedad o una perversión como se le ha creído.

83. DORFMAN/MATTERLART. *Para leer el pato Donald*. Edit. Siglo XXI p. 52.

84. idem. p. 118

3.6. Personajes animados y su sexualidad.

Generaciones van y generaciones vienen y los personajes animados masculinos; además de entretener a los niños y de inculcar ciertos valores como la valentía, la fuerza y el coraje, su objetivo primordial es conquistar al sexo opuesto, pero no obstante haciendo un estudio profundo de todos los personajes que han aparecido a lo largo de la historia animada hemos encontrado varios personajes, en su mayoría varones, han sido diseñados para representar una doble personalidad o para interpretar otra y peor aún cuando desconocemos a que género pertenecen.

La siguiente lista que a continuación aparece se enfoca en los personajes animados en los que se ha dudado de su personalidad, como lo es ahora Ranma ½, pero que evidentemente jamás hubo una crítica hacia ellos.

3.6.1. Los travesti.

TRAVESTI	SU HISTORIA
	<p>Bugs bunny: Se ha descubierto que el conejo de la suerte, ha portado prendas femeninas en 32 ocasiones, lo que lo convierte en el personaje animado más travesti de la historia. La razón principal de sus transformaciones es para poder escapar de sus enemigos y por si fuera poco aprovecha cualquier ocasión para besar a Elmer Gruñon y a quien se le pudiera enfrente.</p>
	<p>El pájaro loco: Al igual que Bugs bunny, utiliza las mismas técnicas para hacer rabiar a sus enemigos, mostrando un <i>look</i> sensual, con piernas torneadas y vestidos escotados con pelucas rojas, provocando que cualquiera caiga rendido ante bella apariencia.</p>

TRAVESTI	SU HISTORIA
	<p>Pedro Picapiedra y Pablo Marmol: En cierto capítulo donde Betty y Vilma no pueden asistir a un concurso de televisión, Pedro y Pablo deciden suplantarlas utilizando sus mejores ropas femeninas, que ciertamente ganan el concurso y no por su talento sino por su belleza.</p>
	<p>Pantera Rosa: Este personaje en un capítulo intentó cruzar por una gran avenida transitada, y al ver que no lograba hacerlo, se disfrazó de anciana para poder pasar, pero esto jamás le funcionó.</p>

Cuadro 4.

3.6.2. Los del clóset.

LOS DEL CLOSET	SU HISTORIA
	<p>Pitufo Vanidoso: Aunque nunca se le insinuó a ningún pitufo y no está comprobado que intercambiara ropa íntima con Pitufina, este personaje ciertamente tenía actitudes femeninas, como llevar consigo una flor en el gorro y su inseparable espejo.</p>
	<p>Shun (caballeros del zodiaco): Este personaje que formaba parte de los caballeros más poderosos, utilizaba orgulloso un pantalón entallado que hacía juego con su delicada armadura rosa, esto aunado que su rostro con facciones delicadas reflejaba la apariencia de la mujer.</p>

LOS DEL CLOSET	SU HISTORIA
	<p><i>El hombre de rojo (la Vaca y el pollito):</i> Este personaje gusta de enseñar sus nalgas y toma una pose de <i>femme fatale</i>.</p>
	<p><i>Saddam Hussein (South Park):</i> Desea conquistar Canadá y vive en el infierno, lleva una relación íntima con Satanás y además gusta de los juegos perversos con el mismo rey del averno.</p>
	<p><i>León Melquiades:</i> Este personaje de Hanna-Barbera, se destacaba por su forma de caminar, hablar y comportarse ante los demás y por su fuera poco el moño de su cuello color rosa.</p>

Cuadro 5.

3.6.3. Los que no sabemos que son:

LOS QUE NO SABEMOS QUE SON	SU HISTORIA
	<p><i>Globy(Hanna-Barbera):</i> Parecido a un fantasma, a un globo y a un gato, con la capacidad de manipular su cuerpo, nunca tuvo preferencia sexual alguna y se desconoce por completo a que sexo pertenece.</p>
	<p><i>Barón Ashler (Mazinger Z):</i> Villano de la serie y mano derecha del doctor <i>Hell</i>, su cuerpo era mitad hombre y mitad mujer y jamás quedó claro cual era su preferencia sexual.</p>

LOS QUE NO SABEMOS QUE SON	SU HISTORIA
	<p>Ranma ½: Personaje que no podemos olvidar. Joven que cae en un manantial y es hechizado convirtiéndose en mujer cada vez que le cae agua fría.</p>
	<p>Los osos cariñositos: Personajes que emanen dulzura, y de los cuales nunca supimos quienes eran machos y hembras, su forma de hablar y de comportarse nos hacían dudar de sus relaciones con los demás personajes.</p>
	<p>Pikachu (Pokemon): Todos sabemos que es un animal, pero es un misterio saber a que sexo pertenece, demasiado amanerado para ser hombre y muy corriente para ser hembra.</p>

Cuadro 6.

3.7. Akane. “La prometida”

Akane Tendo es la hija menor de Soun Tendo, y su nombre significa “color escarlata” y al igual que Ranma estudia en la escuela Furinkan, tiene 16 años práctica artes marciales y tiene un carácter muy explosivo lo que provoca que quienes la rodean opinen que adopte una actitud masculina, no sabe cocinar aún a pesar de que hace esfuerzos por mejorar, nadie en la casa de los Tendo desea comer lo que ella hace. Por su misma actitud Akane toma el rol de la casa debido a que su Padre ha sido incapaz de llevar a cabo las responsabilidades de la casa y de controlar a los integrantes de la misma.



Akane

imagen 22.

Cuando *Ranma* y su padre Genma llegan a Japón, *Akane* es comprometida con el joven debido a que sus padres decidieron que sus hijos se casaran como muestra de agradecimiento a su gran amistad de tantos años, todo con la idea de que el Dojo Tendo prospere. Enojada por la decisión y porque sus hermanas la eligieron a ella como la mujer de *Ranma* por ser de la misma edad, Akane se enfurece y alucina pensando que Ranma la desplazara, sustituyéndola como jefe de la casa y del Dojo.

La llegada de Ranma a la familia Tendo no inicia exactamente con la aparición de Ranma-hombre si no de Ranma-mujer y en un principio Akane se siente aliviada pensando que el compromiso no se llevará a cabo puesto que Genma Saotome tuvo hija en vez de hijo. Akane invita a Ranma a practicar artes marciales creyendo que tal vez es una muchacha débil, pero se sorprende al ver que Ranma es mejor que ella, ésta situación provoca que Akane no se sienta ofendida de haber sido vencida por un hombre y la considera no sólo un miembro más de la familia sino su amiga.

Mientras Ranma se siente bienvenido en casa, decide tomar una ducha con agua caliente y presentarse tal y como es, pero Akane decide bañarse junto con Ranma sin saber que al entrar al baño encontrara a un hombre duchándose y no a una mujer. Sale del baño gritando que un hombre está en el baño y Ranma se presenta ante toda la familia diciendo que él en realidad es un hombre y Akane lo insulta diciéndole que la ha visto desnuda, Ranma se sorprende de la actitud agresiva de la muchacha y para defenderse le dice que ella también se tomo su tiempo para echarle una mirada. A partir de esos momentos inicia la relación amor-odio entre Akane y Ranma. Akane Tendo no sólo tiene que lidiar con el doble problema de Ranma, sino además de persecución hostigante de Kuno Tatewaky y de sus compañeros de escuela que están enamorados de ella y de las tantas prometidas que durante toda la serie le aparecen a Ranma.

Rumiko Takahashi hace mención de que las mujeres en sus historias representan a las mujeres modernas del Japón por tal motivo se le hizo fácil incluir a Akane Tendo como un personaje que comienza abrirse a las ideas nuevas y hacer una parodia de un personaje totalmente diferente y hacer a un lado el estereotipo de la mujer sumisa y abnegada.

“Las mujeres en Japón hasta la fecha son marginadas, no tienen libertad de acción ni de decisión, apenas comienzan a abrirse al nuevo mundo, pocas son las mujeres que estudian una carrera universitaria, pero las demás están dedicadas al hogar y aún en algunos pueblos se manejan los compromisos arreglados”⁸⁶, por tal motivo en el cómic así se establece el compromiso de los personajes principales.

86. MAYA, Gabriela. La entrevista. Editora del cómic de Ranma ½. Op. cit.

Rompiendo la regla de lo que se hace mención en el párrafo anterior, Rumiko Takahashi tiene estudios profesionales de comunicóloga y socióloga, y la mayoría de los creadores de cómics son hombres. Es de entenderse que Rumiko hiciera una parodia de las costumbres de su país, puesto que está en contra de la forma de pensar hacia las mujeres y la forma de protestar es por medio del cómic, por lo mismo el personaje de *Akane* no cumple con la función de comportarse como una mujer japonesa y mucho menos como un adolescente debería de ser, puesto que su única importancia es ser el hombre de la casa "Si la mujer tiene el mando se convierte en enemiga de su marido".⁸⁷

3.8. Saotome y Tendo "Las mascotas de la familia".

Bajo la sátira de las tradiciones japonesas, en el cómic de *Ranma ½*, los adultos pasan a un segundo término, hasta el grado de ser completamente ignorados, tal es el caso de los padres de Ranma y Akane, que más que padres de familia se han convertido en las mascotas.

Genma Saotome al convertirse en panda cumple con la función de caracterizar a un protector, debido a que en Japón consideran al panda un ser protector de todos los males, sin embargo Genma en vez de convertirse en un protector de males es un perfecto *atraedesgracias*



Genma Saotome



Genma (panda)

Imagen 23.

87. GONZALBO, Pilar. *La educación de la mujer en...* Edit. El Cabllito. pp

Genma Saotome cuyo nombre significa “Caballo negro” es un hombre de cuarenta años de edad es el culpable de cuando menos de la mayor parte de los problemas de su hijo Ranma incluyendo el hecho de que lo llevó a Jusenkyo para que ambos cayeran a los pozos encantados. Tiene todos los defectos del mundo, cobarde, mantenido, avaro, flojo, bueno para nada, hipócrita, mentiroso, interesado, etcétera.

Cada vez que comete torpezas opta por cambiar a panda y hacerse el desentendido, dejando que su hijo resuelva el problema; y como no habla se limita a escuchar los reclamos de su hijo o ignorarlo. Genma- panda cada vez que comete un error muestra un letrero que dice lo que él piensa, aunque esto no le ha servido de mucho por no decir lo suficiente para que su hijo lo tome en cuenta.

Genma no cumple con la función de padre, puesto que su única intención es conseguir sustento y comida aprovechándose de su amigo Soun Tendo y de su propio hijo al que ha ofrecido en matrimonio con diferentes mujeres.

En los cómics japoneses es una regla que siempre aparezca una mascota que acompañe al personaje y que de una u otra manera es quien le dice lo que debe o no hacer, (como el grillo, simboliza la conciencia de *Pinocho*) y *Ranma* no podía ser la excepción, pero su mascota en éste caso es su padre o sea el panda, sólo que no le ha servido de mucho por ser tonto.

Soun Tendo que significa “Nube rápida” es el padre de Akane, Kasumy y Nabiky tiene cuarenta años y es inseguro y vive encerrado en supersticiones bajo la protección de sus hijas. No obstante de que Tendo no se convierte en nada, tanto sus hijas, como *Ranma* y hasta el propio *Genma* lo consideran la mascota de la familia.



Soun Tendo

imagen 24.

En el volúmen cuatro de la revista de Ranma ½ titulado “En busca de un punto débil”, Kuno Tatewaky está en busca de un punto débil para derrotar a Ranma y consigue que uno alumno de la escuela Gosunkugi, le tome fotos en todas partes y encuentra al Padre de Akane y de Ranma jugando ajedrez y él mismo lo bautiza como “las mascotas de la familia”.



Los niños de la casa grande o las mascotas de la familia en Ranma ½.

Imagen 25.

Lo paradójico de este asunto ante la ausencia paterna y la falta de responsabilidad de ambos padres no hay manera de entender cómo se desarrolla la economía familiar, ¿quién sustenta tanto gasto? para mantener a una casa tan grande y a tantas bocas, la respuesta a ésta situación la da Matterlart afirmando que “en el mundo de las historietas, nadie trabaja para producir, todos compran, todos venden, todos consumen, pero ninguno de estos productos han costado al parecer, esfuerzo alguno”.⁸⁸

Durante toda la historia a Soun Tendo y Genma Saotome se les considera los niños grandes de la casa, porque además de ignorar la situación económica todo el tiempo están comiendo o jugando ajedrez.

88. DORFMAN/MATTLERLART. *Para leer el pato Donald*. Edit. Siglo XXI p.118.

3.9. Kasumy y Nabiky. Comportamientos opuestos.

Las hijas mayores de Soun tendo: *Kasumy* y *Nabiky*, son el prototipo opuesto de la mujer del siglo XX, en el caso de *Kasumy*, su nombre significa “Niebla” cuenta con 19 años de edad es protectora, inocente y cariñosa, dejó de estudiar para dedicarse por completo a las labores domésticas y del cuidado de su familia, en especial de su padre. Al faltar su madre cumplió con la función de ésta y se olvidó por completo de ella misma, al grado de no tener la pretensión de casarse algún día. Su vida se resume en ir y venir de la compra y en hacer comida para toda la familia que habita en la casa.

Kasumy es quien controla la actitud agresiva de Akane tratándola como si fuera su madre y la voz de su conciencia y es quien intenta por todos los medios de que ella aprenda a cocinar para Ranma.

Durante toda la historia Kasumy mantiene una relación que pretende ser de noviazgo con el doctor Tofu, pero nunca se le ve con la intención de llegar a algo más serio. Al final de la serie de Ranma ½ jamás nos enteramos.



Kasumy

imagen 26.

Nabiky que significa “Nube revoloteando”, tiene diecisiete años y estudia el segundo año de preparatoria en la escuela Furinkan, es la hija de en medio, la ambiciosa, caprichosa y rebelde es el tipo de mujer que cambia las reglas de la mujer hogareña y cariñosa, ella sólo piensa en el dinero y en salir pronto de su casa para no vivir los problemas de su familia. Quizás a comparación de sus otras hermanas es la única que cumple con la función de una adolescente, se divierte con sus amigas, va a la escuela, estudia y busca de los muchachos para tener novio pronto.



Nabiky

imagen 27.

Con la llegada de Ranma y Genma, *Nabiky* deja a un lado las preocupaciones y se limita a molestar a los demás. Aunque su participación es poca en la historia, es un ejemplo claro de que las mujeres están cambiando, pero no precisamente para estudiar y trabajar sino para encontrar al primer marido rico y tonto que se deje manipular. Uno de los personajes que aparece en la historia es *Kuno Tatwaky*, que además de ser pretendiente de Akane, es el muchacho más rico del pueblo y *Nabiky* logra engatuzarlo para tenerlo como el prototipo de marido perfecto.

3.10. Kuno Tatewaky, el perfecto rechazado.

Kuno Tatewaky, cuyo nombre significa nueve habilidades, es el eterno rival de *Ranma*, tiene diecisiete años y en un principio de la serie aparece como el primer retador de *Ranma*, que siempre lo vence, desconoce la doble personalidad de Ranma durante toda la serie, y ha sido el único personaje que ha logrado tener una relación con Ranma-mujer, ya sea por conveniencia o por liberar a *Akane* del matrimonio que tiene con Ranma. *Kuno* pertenece a una familia de antiguos samuraris, la cual nunca aparece, y en el colegio lo nombran *el relámpago azul del colegio furinkan*, tiene una hermana de nombre *Kodachi* la cual está enamorada de Ranma-hombre, por lo que constantemente ambos hermanos pelean por el amor de Ranma, formándose un triángulo amoroso



Kuno Tatewaky

imagen 28.

El padre de Kuno y Kodachi apareció en la segunda temporada de la animación como el director de la escuela en donde estudian y al igual que Ranma y su padre la relación que llevan con él es totalmente lejana y llena de resentimientos porque nunca aparece cuando más lo necesitan.

Kuno es un personaje lleno de vanidad y de amor a sí mismo, su mayor deseo es poder conquistar ya sea a Akane Tendo o a Ranma-mujer, lo que nunca ha podido lograr, y siempre es rechazado con golpes y humillaciones, pero eso no le ha importado y continua su lucha masoquista; vanidad y soledad son las dos características de este personaje que vive en un mundo de sueños al igual que su hermana *Kodachi*.

Kuno ha sido un personaje odiado por su actitud de vanidoso y rico solitario, ha tenido un capítulo muy importante en el que invitó a salir a Ranma-mujer, éste con tal de conseguir la forma de desaparecer su maldición aceptó la cita y hay un momento en el cual Ranma intenta besar a Kuno sabiendo que eso significaría aceptar su otro yo que es mujer. La única función de éste personaje ha sido lograr explotar el aspecto femenino de Ranma con las múltiples situaciones en las que ambos se han encontrado.

Las siguientes imágenes fueron extraídas del volumen 7 titulado “El juego de Julieta” donde Ranma le grita a todo el mundo que hará lo imposible por conseguir un viaje a China para volver a los estanques de Jusenkyo, aunque para eso tenga que besar a Kuno.



Ranma besa a Kuno Tatewaky para liberarse de su hechizo.

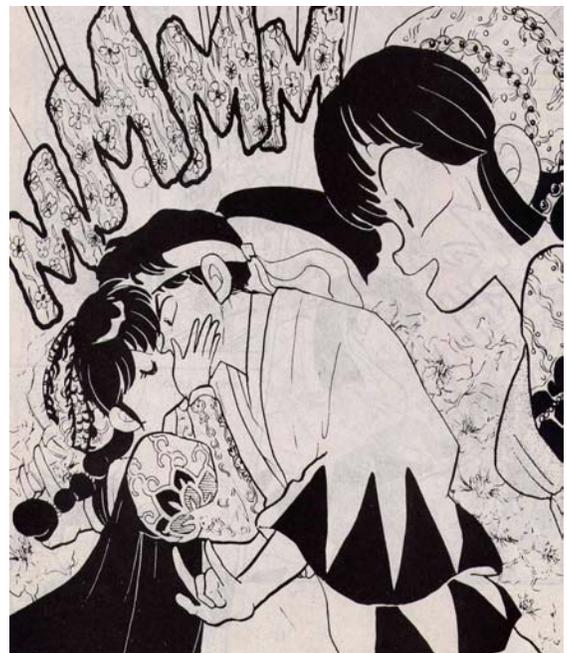


Imagen 29.

3.11. Ryoga. El cerdito desorientado.

Otro personaje importante en la historia y que es eterno rival de Ranma es *Ryoga Hibiky*, su nombre significa “Buenos colmillos” tiene dieciséis años y se transforma en cerdito bebé después de haber caído al manantial por causa de *Ranma* y su padre. Este personaje vive independiente, sus padres nunca han aparecido en la historia y nunca menciona nada de ellos, una de sus características es que siempre está desorientado y cada vez que se convierte en cerdito es la mascota de *Akane* que lo bautiza como: *p-chan*.



Ryoga Hibiky



Ryoga (p-chan) el cerdito.

imagen 30.

Ryoga ha seguido una incansable lucha en contra de *Ranma*. Desde pequeños *Ranma* lo hostigaba quitándole sus cosas y molestandolo por cualquier cosa, cuando *Ranma* partió a China para entrenar junto con su padre, *Ryoga* tomo la decisión de seguirlo sin que éste lo supiera y llegó al mismo lugar de los manantiales malditos, donde juraba que pronto se enfrentaría con *Ranma* y hacerlo pagar todas las humillaciones que le había hecho pasar, pero tras la huida de Genma-panda para que su hijo(hija) no lo encontrara y no escuchar sus reclamos, *Ryoga* es lanzado a los estanques por culpa de ellos dos, y desde entonces *Ryoga* se convierte en el adorable cerdito negro y en el patifño de *Ranma*.

Rumiko al hablar de las tradiciones japonesas expone que los adolescentes viven con restricciones y pocas libertades para divertirse y *Ryoga* es el claro ejemplo de que busca la libertad y la independencia, pero cada vez que se convierte en cerdito tiene que depender de los demás para sobrevivir, en este caso de la misma *Akane*, quien no sabe que *p-chan* y *Ryoga* son el mismo. Esto demuestra que los japoneses buscan estas libertades y un escape al stress-estudiantil es recurrir a los cómics y cuando terminan de leerlos vuelven a su realidad.

Ryoga no vive bajo ninguna unidad familiar, no asiste a la escuela y se la pasa retando a *Ranma* y buscando a *Akane*, esperando encontrar la cura a su eterna maldición, a pesar de que siempre aparece en los momentos más inoportunos, la familia Tendo siempre lo recibe esperando que se quede pero nunca lo hace. Este personaje es quien más problemas le ha generado a *Ranma* ya que espera vencerlo algún día y conseguir el amor de *Akane*.

Ryoga al igual que *Ranma* cumplen con la función de los adultos de tener que sobrevivir y salir adelante, de conseguir comida y sustento, la mayor parte del tiempo se encuentra entrenando en las montañas de Japón o quizás siempre anda perdido y no sabe como salir de donde se encuentra.

Ryoga no se comporta como los adolescentes de la actualidad, no se divierte y su único consuelo es amar a *Akane*, y esperando liberarse de su maldición y regresar con su familia siendo un chico normal como cualquier otro, al igual que *Ranma* al final de la serie logra deshacerse del hechizo y lo más curioso es que *Akane* nunca se entera de que él fue el cerdito que tanto cuidó.

La rivalidad que se da entre *Ranma* y *Ryoga* durante toda la serie cambia al avanzar los capítulos puesto que ambos tienen que enfrentarse a innumerables pruebas donde tienen que unir fuerzas, con el tiempo se olvidan de las envidias y rencores que se han tenido por mucho tiempo, y que entre ellos crece una amistad de hermanos, ya que en ocasiones *Ryoga* aparece cuando *Ranma* necesita de su ayuda, así como también *Ranma* ayuda de vez en cuando a su desorientado amigo.

3.12. Xian-po. La gatita de Ranma.

Xian-po proviene de China, su nombre significa “Jade”, tiene dieciséis años y se traslada a Japón en busca de Ranma-mujer quien la derrotó en un torneo de artes marciales y sus tradiciones dicen que si es vencida por una mujer extranjera tendrá que buscarla hasta el fin del mundo para retarla nuevamente y cuando dicen: “hasta el fin del mundo”, hablan muy en serio. En los siguientes capítulos *Xian-po* es vencida de nuevo por Ranma-hombre y aunque las tradiciones dicen que debe casarse con el hombre que la venza, Ranma no la acepta y esto da a lugar a que nuestro personaje tenga que vivir bajo la sombra de la vanidosa *Xian-po* y sus artimañas para atraparlo, lo que provoca que Akane se encele y pelee con Ranma. *Xian-po* no estudia y trabaja en el restaurante que su bisabuela puso en Japón de comida China.

“El único poder que se le permite a la mujer es la tradicional seducción, que no se da bajo la forma de coquetería. No puede llegar más lejos, porque entonces abandonaría su papel doméstico y pasivo.”⁸⁹

Aunque Ranma no haya escogido esposa todavía, considera a *Xian-po* una chica con la cual le gustaría casarse, pero existe un problema, ella también cayó en los manantiales malditos y cada vez que le cae agua fría se convierte en gato. Ranma le tiene pavor a los gatos, al grado de huir de ella y desconocerla por completo.



Xian-po



Xian-po (gato)

imagen 31.

89. DOFMAN/MATTERLART. *Para Leer el pato Donald*. Edit. Siglo XXI p. 49.

CAPITULO IV. La Familia y los Valores

4.1. Una granja o la Familia Saotome.

El origen de la familia proviene desde que el ser humano inició su convivencia en sociedad. La base de ésta es el matrimonio en el que se tiene la necesidad de heredar a los hijos no sólo bienes materiales sino los conocimientos, mitos y costumbres. Este tipo de familia se desarrolló en varias civilizaciones como la romana, la griega, entre otras, hasta que se convirtió en una institución.

La familia es una institución educadora que promueve los valores morales y en donde cada miembro cumple con una función, ejerciendo mutua y recíproca acción educativa. La familia es una institución importante con tradiciones que no se pueden romper por ningún motivo y son las que imponen normas de vida y valores que se deben cumplir sin cuestionarlas, la familia forma también parte de tradiciones pero son pocas las que empiezan a abrirse a nuevos horizontes de “la familia moderna que contrasta con la aparente fortaleza de la vieja institución hogareña”⁹⁰

La principal función de la familia es la educación de los hijos y la transmisión de las buenas costumbres, pero ésta no actúa de manera aislada, sino que interactúan con otras dos instituciones: El individuo y la sociedad. Y junto con la familia se convierte en una estructura formadora “La familia, el individuo y la sociedad son tres totalidades que interactúan de manera dialéctica, ya que el individuo es un elemento de la estructura familiar, la familia, por su parte, es un elemento formador de la estructura social y a su vez la estructura social modela a la familia y al propio Individuo.”⁹¹

La familia es el primer mundo social de todos los hombres “en la familia, y por medio de ella, el niño se entera de la cultura de la sociedad global, o por lo menos, del medio sociocultural a que pertenece a su familia. Es todo el ámbito emocional de afecto, lealtad, identificación, dependencia y temor a los padres. En la familia nacen también los primeros gérmenes de la conciencia de grupo y de solidaridad”.⁹²

90. BALLESTEROS, E. Elias. *La familia*. Ciencia de la educación. Edit. Patria. 1970 p. 121.

91. DULANTO, Enrique. *La familia*. Edit. Médicas 1975.

92. PRIETO, Francisco. *La comunicación interpersonal*. Edit. Coyoacán. p. 37

La familia moderna “padece de la influencia de la industrialización y busca los medios para satisfacer necesidades, por eso las familias viven dispersas alejados uno de otros por lo que disminuyen la convivencia y debilitan las relaciones afectivas.”⁹³

En el cómic, la familia Saotome ha sido desintegrada por el propio *Genma* padre de *Ranma*, quien ha decidido que su hijo salga del seno materno para ir a educarse sin que su Madre se entere y aún menos quiere comunicarle que su hijo ha dejado de ser completamente varón.

Cabe mencionar que la madre de *Ranma* sólo apareció en un capítulo y nunca se entera sobre el hechizo de su hijo, en el caso de la madre de *Akane* ésta falleció y también en un solo capítulo se le recordó.

En la familia *Tendo*, al faltar el pilar materno, *Kasumy* adquiere las obligaciones de Madre, comprensiva, doméstica y compañera de su padre en la educación de sus dos hermanas, aunque en realidad es *Akane* la que adquiere el papel de hombre de la casa y protectora debido a que su Padre no ha sido capaz de mantener el orden en el hogar y mucho menos de defender el Dojo Tendo cuando ha habido problemas.



La desorganizada y disfuncional familia Tendo y Saotome.

imagen 32.

93. BALLESTEROS, E. Elias. *La familia*. Ciencia de la educación.- Edit. Patria p. 121.

Rumiko Takahashi expone en la historia a personajes que pueden llevar a cabo roles de madre y padre, como en el caso de *Ranma*, ahí se demuestra que la educación por parte de su padre dista mucho del concepto de ser una educación por lo que “actualmente nos encontramos frente a tiempos donde se ha acentuado la debilidad de los padres que con frecuencia están desempleados y por consecuencia autodevaluados, lo que conlleva a que los hijos no pueda identificarse totalmente con los padres, y por consecuencia se sustituya la figura paterna por los amigos”.⁹⁴

Akane por su parte se muestra fuerte y capaz de adquirir cualquier responsabilidad aún a pesar de que *Ranma* puede hacerlo mejor que ella, pero al menos comparten la idea de que se pueden repartir las obligaciones y formar una familia llena de valores en un ambiente educador basado en los sentimientos de justicia, moral y amor.

El resultado que se da en el cómic, rompe con lo idealizado ya que se nos presentan modelos de familias desorganizadas, disfuncionales, fuera de control y con la ausencia de un pilar que sostenga la educación de los hijos. Los padres se comportan como niños, aprovechándose de la buena suerte de sus hijos y esperando que se hagan cargo económicamente del hogar; y los hijos se comportan como adultos llevando consigo cargas que un adolescente normal jamás llevaría.

“La autoridad familia, se va debilitando, porque la familia ya no garantiza de modo seguro la vida material y emocional de los miembros y ya no puede proteger al individuo contra el mundo externo, que presiona cada vez más. Vacila el equilibrio de equivalencias entre lo que la familia exige y lo que da, y por eso resuena en el vacío de todos los llamados a las energías positivas de la familia como tal”.⁹⁵

Pero a pesar de la falta de estos pilares, la familia se mantiene unida intentando cumplir con lo idealizado y de vivir con tranquilidad, aún cuando los hijos son los formadores y educadores de sus padres.

94. PRIETO, Francisco. *La comunicación interpersonal*. Edit. Coyoacán. p40.

95. *ibidem*. p 40.

4.2. Valores.

Uno de los elementos que nos importa desarrollar en este apartado es descubrir qué son los valores y que tipo de valores existen, que nos permiten alcanzar lo que algunos llaman *la vida buena en una buena sociedad*, “la vida buena es aquella que realiza el máximo de valor, entendiéndose que cuando la persona escoge de acuerdo con los principios de autodeterminación, autorrealización y autointegración, tiene mayor oportunidad de realizar el máximo de valor.”⁹⁶

¿Pero qué es el valor?, para Fernando Savater el valor es lo que nos permite distinguir lo bueno de lo malo, aquellas situaciones que nos hacen sentir bien, las calificamos dentro del término de “bueno y las que no, malo”, al valor o los valores son las costumbres que nuestros padres nos transmiten para llevar a cabo esta vida buena que han buscado para nosotros.

El Valor o los valores es el conjunto de principios éticos o normas de conductas que con el tiempo la gente ha ido adoptando como suyas por darse una vida buena.

Charles Broudy designa valor a lo que es digno de ser escogido, de distinguir entre lo correcto y bueno y las cuestiones de lo correcto y lo bueno son claramente morales y tiene relación con los valores morales. Los valores morales surgen en el curso del discernimiento moral, es el que tenemos siempre, el que nos permite deliberar acerca de lo que deberíamos hacer, en una situación que nos permite escoger.”⁹⁷

La moral antecede a una sola palabra *debería*, la cual es la clave de lo que distingue lo bueno y lo malo, del juicio que hacemos cuando pretendemos hacer algo, de la libertad de escoger, la palabra *deber* significa que estamos reconociendo los principios que nos gobierna, por lo tanto la moral se caracteriza por el sentimiento de obligación de escoger libremente “lo que yo juzgo correcto y de escoger porque lo juzgo correcto”⁹⁸

96. BROUDY, Charles. *Los valores morales*. Filosofía de la educación. Edit. Limusa. p. 141.

97. op. cit. p 141.

98. ibidem.

Desde el punto de vista de Eduardo Garza “el valor es una propiedad transcendental del ser, que hace patente su no indiferencia frente a las facultades estimativas del hombre”.

99

Para Arturo Cardona Sanchez, no podemos dar una definición de los valores y la moral hasta no conocer concretamente los conceptos que tienden a confundirse con ellos.

En primera instancia se encuentra la **Virtud**: es aquel hábito o conducta aprendida que se enfoca al bien común y hacia el cumplimiento de responsabilidades u obligaciones.

Etica: (del griego ethos, costumbres o comportamientos); parte de la filosofía que trata de la moral y las obligaciones del hombre, abarcando todos los aspectos de la conducta humana (personales, sociales, políticos, económicos, etcétera), siempre que estas acciones sean voluntarias e intencionadas.

Moral: (del latín mores, costumbre) norma o reglas que deben seguirse par hacer el bien y evitar el mal entre los seres humanos, o bien normas que tienen la función de regular el comportamiento interpersonal, desde el punto de vista social.

Bien: Término que designa a los objetos como valores (cosas) desde una perspectiva material y económica.

Axiología: (del griego axios, valor o valioso; y logos, estudios o tratado) disciplina que se encarga del estudio de los valores, también se le conoce como teoría de los valores.

Valor: Los valores son ideas, o creencias fuertemente arraigadas a partir de experiencias significativas relacionadas con el bien hacer.¹⁰⁰

4.2.1. Tipos de valores.

Se distinguen varios tipos de valores:

- **Valores estéticos**: Son aquellos en las que se está dispuesto a ser estimulado por una apariencia o el aspecto hermoso de algo o de alguien, y que usualmente tiene algo que expresar, un mensaje, un significado o un sentimiento.
- **Valores morales**: Es la distinción entre los bueno y lo justo, de la educación que se transmite de generación en generación y que está regida por normas y conductas ante una sociedad.

99. GARZA, Cuellas. *Comunicación en los valores*. Edit. Coyoacán. p. 43

100. CARDONA S, Arturo. *Formación de valores*. Edit. Grijalbo. Pp. 40-42.

- **Valores recreativos:** Son los que nos permiten recrear la mente y que pueden ser utilizadas como un desarrollo para elevar el potencial y que están ligados a la autointegración del ser humano.
- **Valores sociales:** Son las satisfacciones que obtenemos de la amistad, el amor, y la familia.
- **Valores de la comunicación:** Son los que cada medio masivo de comunicación debe integrar en sus mensajes y contenidos que envía al público y que van de acuerdo a la sociedad donde se están transmitiendo esos mensajes.
- **Valores educativos;** Son aquellos que permiten reforzar lo aprendido en el hogar, así como el descubrimiento de la verdad, ya que se estima una satisfacción cuando ésta llega en cualquier de sus formas.
- **Valores religiosos:** Se dice que un objeto tiene valor religioso cuando su relación con la Divinidad lo puede llamar santo o sagrado.

Arturo Cardona divide los valores desde el punto de vida de *valores y antivalores*.

VALOR	<i>ANTIVALOR</i>
JUSTO	INJUSTO
TOLERANTE¹	INTOLERANTE
COMPROMETIDO	INDIFERENTE
RESPONSABLE	IRRESPONSABLE

cuadro 7.

4.3. Los valores y antivalores en Ranma ½.

Los valores morales tienen que ver con la responsabilidad y el significado del hombre en su interacción con el mundo que lo rodea. Los seres humanos elegimos y tomamos decisiones buenas o malas, dependiendo de la educación que hayamos recibido en nuestras familias, hacer lo correcto atiende a las leyes, reglas, normas o formas de vida que generaciones nos han inculcado.

Los valores morales “surgen en el curso del discernimiento moral, es el que tenemos siempre, el que nos permite deliberar acerca de lo que *deberíamos* hacer, en una situación que nos permite escoger”.¹⁰¹. Hemos decidido hacer lo correcto porque esto nos trae satisfacciones gratas que son determinadas como *valores*.

A continuación desarrollaremos como se presentaron los antivalores como: la falta de respeto, la intolerancia, irresponsabilidad, violencia y los valores que sí aparecieron en la historia como: la lealtad, el amor y la amistad en el cómic y en la animación de Ranma ½. Aclarando que nuestro análisis pretende mostrar, no juzgar ni tomar partido.

4.3.1. La falta de respeto.

Al hablar de los antivalores del cómic y de la animación de Ranma ½ nos estamos refiriendo a los valores que han sido transgredidos como los que a continuación aparecen.

El respeto a los mayores es una forma de educación que los padres por generaciones han tratado de mantener. En el cómic de Ranma ½ se muestra todo lo contrario: **faltar al respeto** y ridiculizar a los ancianos y a los padres parece ser algo divertido, pareciera que los adolescentes adquieren el poder de mandar y de juzgar, de hacer lo que ellos creen correcto y de hacer lo que quieren sin pedir permiso u opinión.

Esta situación se da en la mayoría de los cómics y en la animación, donde los adolescentes obtienen el control de sus vidas y los adultos pasan a segundo término, como resultado del desinterés que tuvieron éstos por transmitir reglas y valores a sus hijos. El trato que reciben es consecuencia de una relación intrafamiliar en la que no se fijaron límites, ni reglas ni valores morales que rijan a los adolescentes.

101. BROUDY, Harry. *Los valores morales*. Filosofía de la educación. Edit Limusa. p. 141.

Por ejemplo en la revista #35 “Perfume de mujer” Ranma humilla al anciano Hapossai colocándole repelente de mujeres llevándolo al extremo de que éste le suplique para que lo ayude, puesto que si el libertino no toca a las mujeres podría morir. Con esta actitud Ranma hace gala de fuerza y de prepotencia, queriendo demostrar que el mundo les pertenece a los jóvenes y los adultos no son más que un estorbo.



Imagen 33.

La falta de respeto para los ancianos suele ser un pasatiempo divertido para los adolescentes en los cómics y en la animación.

Otro ejemplo sobre la falta de respeto de los jóvenes con los mayores, es la relación en la revista entre padres e hijos, como en el caso de Ranma y su padre Genma, donde la actitud del muchacho física y verbalmente es de completo irrespeto, pero lo anterior es provocado por el mismo Genma por la cantidad de errores que comete, su irresponsabilidad para hacerles frente y el constante manipuleo que quiere hacer sobre la vida de Ranma.

En la revista # 20 con título “Encontré tu punto débil” se descubre la debilidad de Ranma sobre los gatos y Genma explica la razón del temor de Ranma hacia los felinos, y resulta que en una ocasión lanzó al muchacho a un sótano lleno de gatos para que éste aprendiera ciertas técnicas de las artes marciales y lo único que consiguió fue causarle terror a los mismo, en la siguiente imagen se muestra el coraje que Ranma tiene contra su padre por haber despertado en él, el terror a los gatos.



Irrespetuosidad de Ranma hacia su padre imagen 34.

4.3.2. La intolerancia.

Otro de los antivalores a destacar dentro del cómic es la intolerancia. En diversas escenas los personajes tienen que enfrentarse a ciertas situaciones que los han llevado al estrés, haciendo evidente una falta de tolerancia a las acciones que viven, como por ejemplo, Ranma y el agua fría y a convertirse en mujer, provocando momentos de intolerancia y duelos con aquellos que no respetan el hechizo que padece. La actitud torpe de su padre y el hecho de que no quiere defenderlo de los problemas y de la lucha insistente de Hapossai para que el muchacho modele su ropa interior femenina y tocar su cuerpo cuando está como mujer.

Un momento de intolerancia en el cómic de Ranma ½ fue la que apareció en la revista #17 titulada “Yo amar tú”, donde hace su aparición Xian-po e intenta por todos los medios retener a Ranma mostrándole el libro donde se escribieron sobre sus tradiciones y Soun Tendo intenta descifrar el manual y debido a que no sabe leer chino se enfada con Ranma gritándole por no poder controlar la situación.



La intolerancia de los personajes.

imagen 35.

Otro ejemplo de la intolerancia derivado en violencia de los personajes es la situación que apareció en la revista #19 titulada “Hasta nunca” donde Ranma le promete a Xian-po matar a Ranma-mujer, y le pide ayuda a Ryoga para que lo lastime, éste se niega hasta que Ranma le insiste logrando sacarlo de control.



La intolerancia de los personajes.

imagen

4.3.3. La irresponsabilidad.

La responsabilidad que llevan acabo los padres en cuanto a la educación de los hijos, se pierde por completo debido a la falta de madurez tanto de Soun Tendo como del propio Genma Saotome que caen en la automarginación para evadir la responsabilidad y delegarla a sus hijos para así continuar con su vida sin objetivo, lo que conlleva a crear, “una profunda ignorancia y desentendimiento en la educación de los hijos sobre la vida moderna, creando así el síndrome del analfabetismo moral”.¹⁰⁴

Un ejemplo de la clase de **irresponsabilidad** que llevan los padres fue la que apareció en la revista #34 “La furia de Hapossai” donde éste es buscado por los vecinos por haber robado ropa interior y deciden que la familia Tendo sea quien detenga a Hapossai, sólo que el señor Tendo transmite esa misión a Genma Saotome, por lo que su hijo Ranma le ofrece su ayuda para que su padre se enfrente al anciano, aunque éste se niega escondiéndose bajo su personalidad de panda.



Ranma se ofrece a ayudar a su padre...¿pero?

imagen 37.



La irresponsabilidad de genma-panda

imagen 38.

4.3.4. La violencia.

La violencia que se presenta en la historia; a pesar de que el tema principal es sobre la relación de los personajes y del hechizo de Ranma, aparecen escenas donde ha tenido que enfrentarse en infinidad de duelos en los que la violencia se hace presente como un elemento gracioso donde la autora ridiculiza a los enemigos del muchacho, debido a que Ranma no sólo es un experto en las artes marciales sino también perfecto para evadir los ataques haciendo que sus enemigos caigan en sus propias trampas.

“La violencia que aparece en Ranma ½ no se compara a Dragón Ball, puesto que el tema principal es el amor y el hechizo de Ranma y no la pelea por conocer quien es el que sobrevive en un mundo violento”.¹⁰³

103. MAYA, Gabriela. Editora del cómic de Ranma ½. Edit. Toukan.

El ejemplo de violencia que apareció en la revista fue la #25 titulada “Batalla Naval” donde Ranma lucha con la abuela de Xian-po, para conseguir la *píldora fenix*, puesto que la abuela le pone un hechizo haciendo que le tenga pavor al agua caliente y así no pueda convertirse en hombre y todo con la idea de que le suplique por la píldora y se case con su nieta.



La pelea entre Ranma-mujer *imagen 39.*
y la abuela de Xian-po.

Otro ejemplo de violencia fue la pelea que se dio entre Ryoga y Ranma con la única idea de pelear por Akane y conocer quien era de los dos más fuerte, en la revista #28 “El hombre inmortal”, Ryoga es entrenado por la abuela de Xian-po logrando que éste se volviera resistente a los golpes de Ranma.



La violencia en el cómic de Ranma ½. *Imagen 40.*

4.3.5. Lealtad, el amor y la amistad.

El valor de la **lealtad** es uno de los valores que permanece fiel dentro de la historia mostrando quizás uno de los valores que las animaciones y los cómics japoneses pregonan constantemente, aún a pesar de la gran cantidad de violencia que aparecen como lo son las animaciones de *Dragon Ball*, *Pokemon* y *Digimon*. El valor de la lealtad se presenta no sólo como un elemento más de la historia sino que resalta haciendo a un lado los antivalores que muestran en cada escena, como anteriormente se mencionó, como la irresponsabilidad, la intolerancia, la falta de respeto, etcétera.

Este valor es presentado cuando Ranma ha tenido que defender su doble personalidad o cuando la misma Akane se ha encontrado en problemas, cuando la familia se ha unido para ayudar a Ranma a encontrar la cura para su hechizo, o en ocasiones cuando han tenido que abandonar sus actividades cuando alguien de la familia enferma.

En el caso de la **amistad** y el **amor** que aparecen en la serie, son los temas principales de la historia de Ranma ½. Las constantes batallas, las peleas con los padres y los enemigos, las burlas incesantes de la doble personalidad de Ranma y la actitud del anciano Hapossai por su amor a las mujeres, son elementos graciosos que ridiculizan a los personajes, pero la amistad y el amor siempre aparecen para hacer a un lado los antivalores, que a pesar de que son demasiados, se equilibran con los valores de la lealtad, el amor y la amistad.

La imagen a continuación aparece, fue tomada de la revista Minami #14, la cual es el final de la serie, donde Ranma logra regresar a Jusenkyo y por fin la relación entre Akane y Ranma se define, ésta imagen no aparece en ninguna editorial mexicana debido a que nunca apareció el final de la historia tanto en el cómic como en la animación.



Imagen 41.

La relación de Akane y Ranma
por fin se define.

Lo cierto es que los valores que transmiten continuamente los medios de comunicación cambia constantemente “apareciendo patrones culturales y al mismo tiempo entran otros nuevos, trayendo consigo diferentes estilos de comportamiento y todo eso altera progresivamente nuestras formas tradicionales de actuar, de pensar y de nuestros sistemas de creencias más arraigadas que son nuestros valores”¹⁰⁴ y esto nos conlleva a perder nuestra identidad y los valores que nuestras familias nos inculcaron. Ranma ½ tendrá un fin, pero los medios nunca cesarán de transmitir nuevos modelos y otros valores que con el tiempo formaran parte de nuestra identidad.

Y Ranma ½ está en busca de su identidad, no busca hacer moraleja en la historia, tan sólo hace una parodia de las tradiciones japonesas en donde el machismo aún predomina sobre la mujer.

104. CARDONA.S. Arturo. *Formación de valores*. Edit. Grijlabo. p. 25.

CONCLUSIONES.

Rumiko Takahashi muestra la marginación que existe en su país hacia las mujeres, por lo que hace que su personaje viva dos personalidades (Hombre-Mujer), como una manera de expresar su desacuerdo por la forma en que éstas son tratadas. Nuestro personaje Ranma ½ al final de la historia aprende a entender y a respetar a la mujer al sentir en carne propia el trato que se le da al sexo femenino.

Se debe considerar que la moral y la educación de México y Japón son muy distintas, los japoneses son disciplinados, con un alto sentido del honor y la dignidad, muy tradicionalistas y que utilizan la animación y el cómic como una eliminación de recuerdos que perturban la conciencia o el equilibrio nervioso y abordan el tema de la sexualidad con más discernimiento que en occidente, sobre todo en revistas que van dirigidos a niños y adolescentes.

La intención de este trabajo no es satanizar el cómic de Ranma, por el contrario se trata de dar un panorama más real sobre esta historia, que refleja lo que se vive en un país como el nuestro, un país de contrariedades, falto de valores y hundido en un sistema religioso que prohíbe y ataca.

No critico a los japoneses por mostrar historias que en ocasiones reflejan sus deseos, tampoco a la televisión o a los cómics, no obstante que de Ranma ½ es dirigido, desde mi punto de vista, más para los adolescentes que para niños. De lo que se trata es de buscar un agente positivo en Ranma ½ que permita reflejarnos en ellos para entender y superar las limitaciones que tenemos como individuos.

En México los adultos son considerados como niños por ser incapaces de descifrar significaciones; el público en general es pasivo y conformista, pero lo cierto es que una historia como ésta, no puede inducir a la homosexualidad ni a otra práctica sexual, porque no hay elementos que lo provoquen; por lo tanto esta historia es inofensiva, una simple parodia de las tradiciones que llevan los japoneses.

Los contenidos de las animaciones japonesas, no pueden ser evadidos, ya que toman como tema central la sexualidad y sus derivaciones, aderezadas de violencia, sin embargo repercuten en los niños, porque se dirigen y toman como receptores a niños y adolescentes quienes no tienen el criterio para interpretar los diversos códigos de sexualidad y violencia con los que se les apabulla. Si esto aunamos la escasa supervisión u orientación de padres, tutores o docentes respecto a estos productos y al tiempo indiscriminado que pasan los niños frente al televisor y es aquí cuando realmente se establecen los puntos de análisis de este trabajo.

Las nuevas generaciones han aprendido a vivir con roles que la televisión, revistas y cómics les dan, saben que existen otras formas de práctica sexual y que los medios de comunicación se han encargado de difundir sin embargo son las generaciones conservadoras quienes critican, prohíben y reprueban esta forma de vida.

Es un hecho que los medios de comunicación han creado estereotipos que las nuevas generaciones están reproduciendo y esto se da porque la familia y la escuela lo permite al dejar que la televisión y los cómics se conviertan en educadores: ¿Resultado? Los hijos ven y leen lo que siempre les fue prohibido. Ya sea por falta de tiempo, desinterés o ausencia de alguno de los pilares de la familia, no se habla con los hijos sobre lo que ven o leen, su prioridad es: vestido y sustento, y ¿la educación donde queda?.

Se ha dicho que el cómic el Ranma ½ directa o indirectamente promueve el sexo y la falta de valores, la verdad es que todo depende de la educación y los valores morales que se han inculcado en la familia y en la escuela.

Como Pedagogos, la función que tenemos ante el uso de los medios, sean audiovisuales o impresos es la de orientar a los jóvenes para que se haga un uso correcto de estos, invitar a los padres a que conozcan los cómics que inundan el mercado y que formen parte de la recepción crítica de los medios. Por medio de cursos, talleres y conferencias en escuelas de nivel básico y medio superior logrando la interrelación entre los complejos efectos de sentido que emiten esas series animadas y la familia.

Un principio básico para iniciar este cambio es que los pedagogos abandonen la idea de querer cambiar el gusto de los jóvenes. El objetivo real es que puedan utilizar estos medios como una herramienta más de la educación, no sólo teórica sino introduciéndola en la práctica.

Al abandonar esta idea y dejar a un lado la crítica sobre las historietas y las animaciones será el inicio hacia una nueva forma de educar, es decir, educar a los niños y adolescentes utilizando los medios de comunicación de manera crítica y objetiva.

Porque al fin y al cabo todos nos inclinamos a buscar lo prohibido y a codiciar lo que se nos niega y para solucionarlo, la escuela y la familia deberán intervenir; no prohibiendo, criticando o reprobando sino guiando, asesorando y aconsejando.

Bibliografía

- ALVAREZ, H. *Constantino. La magia de los cómics colonizan nuestra cultura.*
Edit. México D.F. 1978. 109 pp.
- ANGOLOTI, Carlos. *Cómics, títeres y teatro de sombras.*
Edit. Alatorre, Madrid, 1990. 170 pp.
- APARICI, Roberto. *El cómic y la fotonovela en el aula.*
Edit. Alatorre. Madrid. 1990, 190 pp.
- APARICI, Roberto. *La educación para los medios de comunicación.*
Edit. UPN, México 1996. 414 pp.
- ARIZMENDI, Milagros. *El cómic.*
Edit Planeta de Agostini. Barcelona 1989 234pp.
- BARBIERI, Edgar. *El lenguaje de los cómics.*
Edit. Paidós. México 2001, 264pp.
- BERLO, David. *El proceso de la comunicación.*
Edit. Ateneo. Nueva York, 1990, 239pp.
- BERRY, Ralph. *Medios masivos de comunicación.*
Edit. Londres. 1978, 344pp.
- BROUDY, H. Harry. *Filosofía de la educación.*
Edit. Limusa. México, 396 pp.
- CARDONA, S. Arturo. *Formación de valores.*
Edit. Grijalbo, México, 2001. 346pp.
- COMA, Javier. *Del gato Felix al gato Fritz.*
Edit. Guadarrama, Barcelona 1976, 286 pp.
- COMA, Javier. *Los cómics. Un arte del siglo XX.*
Edit. Guadarrama, Barcelona, 1980, 300pp.
- CUELLAR, G. Eduardo. *Comunicación de valores.*
Edit. Coyoacán Mexico 2000, 141 pp.
- DEWEY, Jhon. *La educación como necesidad de la vida*
Edit. Paidós. México, 1976, 236 pp.

- DORFMAN/MATTELART. *Para leer el pato Donald.*
Edit. Siglo XXI, México, 1995. 359 pp.
- ECO, Humberto. *Apocalípticos e integrantes.*
Edit Lumen. México, 1993. 366 pp.
- FRATTINI, Eric. *Guía básica del cómic.*
Edit. Neur. Madrid. 2001, 236 pp.
- FREUD, Sigmund. *Teoría y técnica de la terapia psicoanalítica de adolescentes.*
Edit. Trillas. 1986, 400 pp.
- FOUCAULT, Michelle. *Historia de la sexualidad.*
Edit. Siglo XXI. México, 1985, 178 pp.
- GALLO, Miguel Angel. *Los cómics (un enfoque sociológico)*
Edit. Quinto sol. México, 1979, 180 pp.
- GONZALBO, Pilar. *La educación de la mujer en la nueva España.*
Edit. El Caballito.
- GUBERN, Roman. *El lenguaje de los cómics.*
Edit. Península México, 1987, 62 pp.
- GUBERN, Roman. *Máscaras de la ficción.*
Edit. Anagrama, Buenos Aires. 2002, 490 pp.
- GUERRA, Georgina. *El cómic o la historieta en la enseñanza.*
Edit. Grijalbo. México, 1982, 278 pp.
- GUTIERREZ, P. Francisco. *El lenguaje total.*
Edit. Humanitas. Buenos Aires, 1976, 206 pp.
- HERNER, Irene. *Mitos y monitos.*
Edit. Nueva Imagen. México, 1979, 300 pp.
- HALAS/MANVELL. *Técnicas de los dibujos animados.*
Edit. Omega Buenos Aires. 1988. 540 pp.
- MANACORDA, Rosetti. *La comunicación integral.*
Edit. Kapeluz. 1990. 300 pp.
- MASCOTA, Oscar. *La historieta en el mundo moderno.*
Edit. Paidós. Buenos Aires, 1980, 350 pp.

- MARTINEZ. Z. Irene. *Alfabetización audiovisual*.
Edit. UPN. SEP. 1980. 43 pp.
- MOLES, A. Abraham. *La imagen*.
Edit. Trillas. México, 1989, 340 pp.
- PRIETO, Francisco. *La comunicación interpersonal*.
Edit Coyoacán. México, 2001. 110 pp.
- REISCHAUER, O. Edwin. *Japón. Historia de una nación*.
Edit. Fondo de Cultura Económica. México, 1985, 365 pp.
- ROCHEVABLE S. A. Marie. *El adolescente y su mundo*.
Edit. Herder. México, 1978, 143 pp.
- RODRIGUEZ, D. J. Luis. *El cómic y su utilización didáctica*.
Edit. Gustavo Gili. España, 1988, 160 pp.
- SAVATER, Fernando. *Ética para Amador*.
Edit Ariel. Barcelona, 1991. 189 pp.
- SEFCHOVICH, Galia. *Hacia una pedagogía de la creatividad*.
Edit. Trillas. México, 1985, 300 pp.
- SOEDA, Yoshiya. *El mundo de "Manga" cómics japoneses*.
En PHP Instituto Internacional de Tokio, Abril, 1982
- VALENCIA, Jorge. *Quiénes son los estudiantes de secundaria*.
Instituto de Oaxaca. México, 1996.
- VELASCO. A. Eduardo. *La historieta un enfoque práctico en relación con la enseñanza*.
Universidad de Guadalajara. Centro regional de tecnología educativa. 72 pp.
- VILLE, Claude. *Biología. Determinación genética del sexo*.
Edit. Interamericana. México 1988, 578, pp.
- ZARANDONA, Irene. *Alfabetización audiovisual*.
SEP. Universidad Pedagógica Nacional.

Hemerografía

- ARCEO, Martin. Atacan al manga pornográfico.
Revista Conexión Manga (México) Julio 2002 #51.
- ARCEO, Martin. Pikachu a la hoguera.
Revista Conexión Manga (México) Febrero 2001 #21
- AREVALO, Giovany. Toon Eros.
Revista Conozca más. (México) Edición especial Julio 2003
- AURELIO, Marco. El conflicto.
Revista Conexión Manga (México) Abril 2001 #23
- AVIÑA, Rafael. De Astroboy a Chihiro.
El Reforma. (México) Septiembre, 21, 2003.
- CISNEROS, Héctor. Mitología de Ranma ½.
Revista Conexión Manga (México) Junio 2001 #27.
- GUILLE. D. Saint Seiya.
Revista Dokan (España) especial Julio 2001 #34
- GONZALEZS, Julieta. La heterodoxa sexualidad de las series japonesas.
Revista etcétera. 1998
- SERNA, Enrique. El imán del andrógino.
Revista Letras libres (México) Enero 1999 # 1
- VAZQUEZ, C. Arturo. ¿Porqué nos gusta tanto el manga?
Revista Conexión Manga (México) #24
- VAZQUEZ. C. Arturo. Rumiko Takahashi.
Revista Conexión Manga. (México) Mayo 2000# 7
- VERA. A. Carlos. El anime.
Revista Cine Premiere (México) Junio 2003 #105
- VARIOS. Los 100 (+7) años del cómic.

Revista Conozca más. (México) Febrero 2003 #8

- VARIOS. Osamu Tesuka.

Revista Dokan. (España) Octubre 2001 #37

- ZUÑIGA, Angel. La revolución del siglo.

Revista Conexión Manga (México) Marzo 2000 #44

CÓMICS DE Ranma ½..

Editorial Toukan.

Números: #5, #13, #17, #19, #20, #25, #28, #33, #34, #35

Cómic de Sakura Card Captor.

Editorial Toukan.

Numero: #14.

Páginas web

anitype@megamultimedia.com

dokan@aresinf.com

minami@aresinf.com

<http://chinichicomics.com>

<http://dslaveshrire.metropoli2000.net>

<http://members.tripod.com/~eldominioranma>

<http://plazajoven.com/nekoanime>

<http://ranma12go.to>

<http://usuarios.tripod.es/tetsuo4>

<http://www.ciudadfutura.com/animes/index/htlm>

<http://www.geocities.com/tokyo/bay/6898/principal.html>

<http://www.otama.com>

<http://9ojos.metromanga2000.com>

rulm@prodigy.net.mx

[www.akane.com.](http://www.akane.com)

www.animebox.com

www.animedia.com.mx

www.animekai.com

[www.anipike.com.](http://www.anipike.com)

www.artificialmind.com.mx

www.best.anime.com

[www.comics2film.com.](http://www.comics2film.com)

www.comic-con.com

www.darkzone/manga/ranma

www.dccomics.com

www.dynamicsk.com/ranma

www.etcetera.com.mx

www.fan-fiction.com

www.fortunycity/manga/ranma

www.galeon.com

www.geocities.com/ranma

www.imperiotaku.com

www.manekido.com

www.marvel.com

www.mundovid.com

www.origami/tokyo/anime/ranma

www.otakumanga.com

www.selecta-vision.com/ranma

www.toei-video.cp.jp

www.zonamanga.com.ar

www.zonadevicio/manga.com.mx

7

45

46

47

63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95

101
104
103
104