

**La construcción de nuevas
identidades femeninas a través de
la historieta: la aportación del
manga shōjo Gals!**



LA CONSTRUCCIÓN DE NUEVAS IDENTIDADES FEMENINAS A TRAVÉS DE LA HISTORIETA: LA APORTACIÓN DEL MANGA SHŌJO GALS!

Building new feminine identities trough the shōjo manga: the contribution of Gals!

Bárbara FERNÁNDEZ GARCÍA
Doctoranda de la Universidad de Oviedo (España)
barbarafergar@gmail.com

BIBLID [(2172-9077)6,2013,183-210]

Fecha de recepción del artículo: 30/04/2013

Fecha de aceptación definitiva: 28/05/2013

RESUMEN

En 2002 se edita en España el manga shōjo (orientado a un público femenino joven) *Gals!*, obra de la autora Mihona Fujii, considerado como uno de los mejores documentos para conocer y entender el fenómeno de la tribu urbana de las *gals* japonesas. Este trabajo pretende mostrar el realismo con el que es abordada la ficción que presenta, combinado con los mecanismos propios del manga que es preciso desentrañar, así como, tras el profundo análisis de los personajes principales (todos femeninos), constatar sus valores artísticos, y cómo a través de su protagonista principal se propone un nuevo modelo de personaje femenino reforzado por una peculiar posición protagónica liberada de la carga de las funciones convencionales del protagonista. Se pretende contribuir así a los todavía escasos estudios españoles en esta materia.

Palabras clave: manga, shōjo, gals, análisis de personajes, cómic, personajes femeninos.

ABSTRACT

In 2002 is published in Spain the shōjo manga (aimed at a young female audience) *Gals!*, work of the author Mihona Fujii, considered one of the best documents to know and understand the phenomenon of urban tribe of Japanese gals. This paper aims to show the realism with which it is approached fiction presented, combined with the own manga mechanisms which should be disclosed and, after thorough analysis of the main characters (all female), finding their artistic values, and how through its main protagonist proposes a new model of female character reinforced by a peculiar protagonic position, relieved of the burden of the conventional functions of the protagonist. It aims to contribute to the still scarce Spanish studies in this area.

Key words: manga, shōjo, gals, character analysis, comic, female characters

1. Introducción

En los años noventa del pasado siglo se produjo un *boom* en España de historietas de origen japonés (Moliné, 2002), o como son normalmente conocidas en nuestro país, manga, (la palabra “manga”, de acuerdo al DRAE, significa “cómic de origen japonés”) que tuvo, entre otros méritos, el de atraer al público femenino hacia el mundo del cómic, del que se había mantenido ausente, o con una representación muy escasa, tanto como lectora como creadora, desde el declive de la industria historietística en nuestro país a partir de los años sesenta (Pons, 2011) y dada la especialización de la historieta en un público masculino (y a su vez, minoritario), conforme a una situación generalizada en todo Occidente.

Así, en la primera década del siglo XXI la industria del cómic en España alcanza un espectacular crecimiento con un aumento del 200 por ciento en títulos publicados (Pons 2011), gracias al éxito del manga, y a, entre otros factores, el cambio en la percepción social de la historieta, el impacto de sus adaptaciones en otros medios y la generalización de formatos afines al libro (como el formato denominado “novela gráfica” o el propio del manga, el conocido como formato *tankōbon* o tomo recopilatorio) que “ha favorecido su inclusión en las grandes superficies y librerías generalistas” (Pons, 2011, p. 270). Y pese a la época de crisis que atraviesa en estos momentos (derivada de la crisis económica global), se puede hablar de la historieta como medio de masas y forma cultural y artística consolidada y en auge en nuestro país. A esto deben sumarse los últimos datos que arrojan un aumento en las publicaciones de autoría autóctona (Pons, 2011), entre las que destacan las aportaciones de autores españoles que siguen el estilo manga en sus obras, con una importante presencia femenina, y la aparición de concursos y líneas editoriales dedicadas a dichas obras promovidas por algunas de las más importantes editoriales del sector del cómic en general y de la publicación del manga en particular como Norma Editorial o Editores de Tebeos (antes Ediciones Glénat).

En este contexto, el manga *shōjo* juega un papel muy importante. Como etiqueta comercial se identifican popularmente como *shōjo* todas aquellas obras publicadas originalmente en Japón en revistas autocalificadas como

revistas de manga *shōjo* (en general, el manga suele publicarse primero por capítulos en revistas periódicas, siendo después recopilado en formato libro y habitualmente componiéndose la historia completa de varios tomos) orientadas a un público potencial femenino y joven (predominantemente adolescente, lo que suele orientar temáticas y sobre todo tratamiento, y empleo de personajes en esa franja de edad) y habitualmente creadas por mujeres (aunque no exclusivamente, existiendo notables éxitos de autoría masculina que sin embargo pueden pasar desapercibidos por el carácter unisex de la mayoría de nombres de pila japoneses y la discreción de los autores de manga).

Como género su identificación es problemática, ya que cuando se superan los límites impuestos por la mencionada categoría comercial, aparece un género que ha tenido una larga y compleja trayectoria, en la que no sólo se ha apelado al *target* adolescente, y en el que la variedad de temáticas, estilos y subgéneros, y la gran especialización de las autoras, con obras que van desde el realismo a la fantasía o la ciencia ficción, o de la comedia al drama, hacen que no se pueda hablar de una “temática *shōjo*” por más que popularmente el género haya sido asociado al romance, y el papel de los sentimientos sea muy importante en las obras englobadas bajo esta denominación. De hecho, las chicas no son su único público; las historias de mujeres superan diferencias y la brecha de género (Gravett, 2004). A día de hoy, el cómic producido en Japón continúa siendo el único en el que la presencia de autoras y lectoras ha sido constante y abrumadora, en gran medida gracias al manga *shōjo* que, como indica Gravett (2004) constituye el foro más poderoso del país para la comunicación femenina. No obstante muchas autoras han cultivado otros géneros, o estilos, entre ellos aquellos destinados a una audiencia masculina, cuando no directamente toda su producción se engloba dentro de dichos géneros (como es el caso de la famosa autora Rumiko Takahashi; prácticamente todas sus obras se incardinan dentro del manga *shōnen* o manga para un público joven y masculino).

Algunos autores, como Mizuki Takahashi (2008), consideran que lo que define al *shōjo* como género es su estilo visual y narrativo, el llamado “estilo *shōjo*”, caracterizado por una sofisticación notable y peculiar de los recursos narrativos y visuales propios del manga: los brillantes y grandes ojos de sus personajes,

que permiten intuir los sentimientos de los mismos constituyendo auténticos espejos del alma, y su narrativa plagada de recursos expresionistas, con audaces composiciones de página (viñetas de diversos tamaños, personajes de cuerpo entero fuera de ellas, etc.), y monólogos interiores representados por “textos flotantes” fuera de cartuchos (narración en primera persona) que invitan al lector a identificarse con los personajes y participar de sus emociones de un modo más intenso que en otros géneros.

De la importancia del manga *shōjo* en su país, se pasa a la que ha alcanzado en España a raíz de la llegada de historietas de este género, sobre todo a finales de los noventa, con el gran éxito en 1998 de *Marmalade Boy (La Familia crece)* gracias a la publicación del manga creado por Wataru Yoshizumi por Planeta-DeAgostini simultánea a la emisión en La 2 de TVE de la serie de animación basada en el mismo, que generó un fenómeno de culto (Moliné, 2002), abriendo el mercado para la publicación de obras netamente *shōjo* (tentativas anteriores habían sido un fracaso; es preciso tener en cuenta el papel clave que juega el éxito de la versión animada en la promoción del manga (Moliné, 2002) e incluso en la decisión editorial de publicarlo fuera de Japón), y propiciando el asentamiento de las líneas editoriales dedicadas al manga *shōjo*. Se ha replicado así el fenómeno japonés al menos entre el público lector de estas obras, acostumbrado a desentrañar los mecanismos de lectura de estos manga y cada vez más especializado, como demuestran tanto la atención que a estas obras dedicaron las sucesivas revistas españolas dedicadas al manga y *anime* (animación japonesa), que recogieron en un primer momento también las opiniones de los lectores, como a la presencia hoy en Internet de foros, comunidades, blogs de aficionadas (que además suelen combinar la lectura de manga *shōjo* con manga de otros géneros, siguiendo la misma tendencia apreciada en Japón), la existencia de webs de referencia dedicadas al género *shōjo* (como la web *Pro Shoujo Spain*) y la creación amateur (o profesional) de obras propias. Lamentablemente no se dispone de estudios oficiales sobre ventas o hábitos de lectura del manga, mal que afecta en general a todo el sector del cómic (Pons, 2011). Pero cabe afirmar que la atracción de las lectoras por estas obras podría deberse a los propios mecanismos del manga que serán analizados posteriormente, que logran la

identificación con un personaje incluso de coordenadas culturales muy diferentes a las del lector, y a la novedosa situación de encontrar heroínas y tramas que apelaban a un público femenino de un modo nunca antes visto, y continúan haciéndolo, aunque se asuma como ya se ha dicho, que el manga apela a cualquier lector que desee leerlo.

Por otro lado en España, y se puede decir que en Occidente, las investigaciones sobre manga en general y sobre *shōjo* en particular son aún demasiado escasas (la atención de la comunidad científica sobre el cómic es reciente en general), y aquellas que se ocupan de la representación femenina en el manga, aunque suelen centrarse justamente en el manga *shōjo* y el manga creado por mujeres (García y López, 2012) no suelen abordar el estudio de un manga en concreto y por tanto, de sus personajes, en profundidad, al estilo de los análisis literarios o cinematográficos. Los estudios prefieren orientarse a analizar el género, estableciendo similitudes y pautas entre varias obras, lo que puede llevar a conclusiones demasiado genéricas (incluso superficiales). Estos estudios, aunque necesarios, pueden perder de vista los matices y diferencias, los hallazgos personales, que permiten apreciar mejor el valor artístico de la obra analizada. Por otra parte es preciso advertir los prejuicios que van a poder pesar sobre una obra calificada como comercial o de masas por un lado y femenina por otro, que pueden provocar un rechazo a tomársela en serio como objeto de estudio, por presuntamente estereotipada y de escaso valor artístico, o por las paradójicas acusaciones de sexismo en la obra por estar orientada a mujeres o por el retrato que realiza de estas, que pueden llevar a minusvalorarla, ignorarla, o atender sólo a sus aspectos negativos, con un resultado tan sexista como pudiera ser la obra objeto de crítica.

2. Objetivos

Con este artículo se pretende contribuir a las investigaciones dedicadas al análisis de un sector del cómic tan importante, tomando como objeto de estudio el manga *shōjo* titulado *Gals!*, obra de Mihona Fujji, publicado entre 1998 y 2002 en Japón en la importante revista *Ribon* de la editorial Shueisha, y en

España a partir de 2002 por Ediciones Glénat (hoy Editores de Tebeos). Con esta obra Ediciones Glénat se distanciaba de las obras de fantasía que venía publicando hasta ese momento (*Sailor Moon*, *Card Captor Sakura*, *Fushigi Yugi...*) y de las obras de corte romántico de otras editoriales que seguían la estela de la ya mencionada *Marmalade Boy*. *Gals!* suele calificarse como un *shōjo* atípico, con elementos de comedia notables, que además de abordar las relaciones personales y amorosas de los protagonistas, trata los problemas de los adolescentes del momento con una óptica de crítica social pero además aportando soluciones plausibles, por lo que, y por el retrato que hace de la sociedad japonesa y sus jóvenes y especialmente de la tribu urbana de las llamadas *gals*, de ahí el título de la obra, puede ser considerado un manga realista. Esta sería la “intencionalidad autorial” que califica la obra, como se pretende demostrar en el epígrafe cuarto y que determinará la interpretación subsiguiente que se realizará de los personajes, de ahí la importancia de constatar previamente el realismo o no de la obra, para poder guiar la interpretación de la misma.

3. Metodología

3.1. Por qué *Gals!*

Los motivos por los que se ha elegido esta obra dentro del amplio mercado de manga *shōjo* son los siguientes:

En primer lugar se trata de una obra que gozó de éxito y repercusión social en su país, como lo atestigua la adaptación animada que se emitió por primera vez en Japón en 2001 y que posteriormente se distribuyó en España, con el título de *Super Gals!*, y en segundo lugar es reconocida como una obra de referencia para entender e incluso estudiar el fenómeno de las llamadas *gals* (en japonés, *gyaru*), una tribu urbana compuesta mayoritariamente por mujeres jóvenes (sin excluir a los hombres) que “se distinguen por tener una actitud que rompe con el sistema, con el conservadurismo japonés, sin importarles los estudios, el futuro o el matrimonio” (García, 2012) y que muestran al mundo dicha postura a través de su peculiar forma de vestir, su maquillaje y su cabello teñido, rompiendo con la uniformidad de la sociedad japonesa, sobre todo esperable

en contextos como el instituto. Compuesta a su vez por varios subgrupos que han ido evolucionando con el tiempo, siendo el de las *Ko-Gals* (*gals* de instituto) el que protagoniza la obra, esta tribu es tan influyente que la propia autora, ya por entonces, opinaba en un *freetalk* (los *freetalk* son comentarios que las autoras, pues suelen ser más habituales en los manga *shōjo*, insertan en los espacios en blanco dejados por la publicidad de la revista cuando ésta desaparece de los tomos recopilatorios para hablar de sus labores de creación, de anécdotas personales, aprovechando para contestar cartas y preguntas de sus lectores, etc. persiguiendo crear una sensación de cercanía de la autora con su público y siendo de gran valor para los investigadores interesados en conocer la perspectiva del autor respecto a su creación) que “el fenómeno Ko-Gals se ha extendido de tal forma que ha pasado a formar parte de la sociedad japonesa” (Fujii, 2002, tomo 1, capítulo 1; debido a la falta de numeración de las páginas de la mayor parte de los tomos que componen la obra en la edición española, se ha optado por realizar las citas referidas al manga consignando el número de tomo y el capítulo en el que se encuentra la información, a falta de número de página, para facilitar su localización). Preguntada por el motivo por el que decidió crear una obra de estas características, Mihona Fujii dice lo siguiente:

Hasta ahora, la imagen que tenía de las Ko-Gals era la que me daban los medios de comunicación. Asumían que todas las chicas que llevaban esos calcetines loose, esos que parecen calentadores, y se hacían mechás en el pelo eran Ko-Gals que no hacían nada bueno. Estuve reflexionando y documentándome y, finalmente, comprendí que no todas las Ko-Gals tienen por qué ser malas, que existen muchos tipos diferentes. Incluso las hay con un temperamento tan vivo que rayan la comicidad. Por todo esto decidí titular *Gals!* a este manga, con la idea de incluir a todos los tipos y variedades de Ko-gal que hay por el mundo. (Fujii, 2002, tomo 1, capítulo 1).

En otros *freetalk* la autora habla de sus labores de documentación en Shibuya, uno de los barrios de Tokio más frecuentados por las *gals*, y de su interés por la moda, necesariamente muy presente en todo el manga, lo que finalmente la lleva a considerarse a sí misma una *gal*, mostrando en otros *freetalk* ilustrados sus accesorios preferidos o su colección de sandalias, o dando consejos a las lectoras para imitar diversos estilos de *gal*. Es más, durante la publicación del manga llega a recibir cartas de “*gals* de verdad” (Fujii, 2002, tomo 2, capítulo 5) que valoraban positivamente su obra. De este modo a lo largo del manga el lector es capaz de hacerse una idea completa del fenómeno *gal*, conociendo el vocabulario utilizado por sus integrantes y su forma peculiar de hablar, una jerga juvenil que la traducción española del manga, a cargo de un equipo de tres traductores, Jesús Espí, Marc Bernabé y Verónica Calafell, con el asesoramiento de Marta E. Gallego, procura recrear utilizando modismos y fórmulas del argot juvenil español que consiguen un efecto de gran naturalidad e incrementa el efecto de realidad en el lector español.

Esta obra en España justamente supuso entre los aficionados la difusión de conceptos como el propio de *gals*, *ikemen* (chicos guapos), o *ganguro* (*gal* muy morena) y permitió conocer un fenómeno del que existen seguidores en nuestro país, aunque sea de forma minoritaria (y diluido entre los simples seguidores de la moda japonesa).

Pero además los motivos de elegir esta obra también se refieren no sólo al valor histórico que pueda presentar como retrato de un fenómeno social durante el período de publicación de la obra, sino al valor artístico que encierra y a la presentación de un tipo de protagonismo que, como se pretende demostrar en este artículo, se muestra como adecuado para proponer con éxito tipos femeninos nuevos que pueden provocar rechazo entre los sectores más conservadores de la sociedad o entre el lector con expectativas más convencionales. Las *gals*, como refleja la fuente autorizada que es el propio manga de *Gals!*, presentan una cara negativa relacionada con el consumismo que puede llevar a sus integrantes, o a las identificadas como tales integrantes, ante la falta de dinero para comprar la ropa o complementos de su gusto, a cometer actos delictivos (pequeños robos, timos) o a prácticas como un cierto tipo de prostitución (adolescentes que aceptan citas con hombres mayores por

dinero). También, por su imagen de “chicas fáciles”, llamativas, suelen estar expuestas a ser abordadas en la calle por hombres jóvenes con pretensiones tanto amorosas como sexuales, que las hacen objeto de regalos con esa intención, pudiendo llegar a darse situaciones de acoso, cuando no son seguidas hasta su casa por desconocidos. Situaciones, especialmente las últimas, que lejos de merecer un juicio negativo exclusivamente sobre las chicas que las protagonizan muestran un aspecto problemático de la sociedad japonesa y de la situación de la mujer en ella, cuyas causas profundas difícilmente podrían ser tratadas en este artículo. Pero que sí son denunciadas en el manga objeto de estudio, y relativamente frecuente su aparición en otras obras, aunque quizás no tratadas con tanta claridad y conciencia del problema. Asimismo, el manga pretende combatir la imagen estereotipada de irresponsabilidad, temeridad, gamberrismo y superficialidad que se tiene de las *gals*, como decía la propia autora, en los medios, y tratar de hacer compatibles las ganas de diversión y la despreocupación propias, después de todo, de la adolescencia, con un centro moral y ético encarnado por el personaje principal, una joven *ko-gal* de dieciséis años hija de policías cuyo padre pretende que siga la tradición familiar y se haga policía, en contra de los deseos de su hija, que sólo quiere divertirse sin pensar en el futuro, pero que paradójicamente sin embargo y de forma continua a lo largo de la obra no dejará de defender la justicia y ayudar al prójimo.

3.2. Método de análisis de los personajes

A la hora de analizar los personajes de un manga debe seguirse a los mismos a todo lo largo de la obra, tal y como se analizan los personajes de una novela (Bobes, 1993), pues la evolución del personaje no se completa hasta su final:

Sólo al final del relato el lector dispone de todos los datos que dibujan al personaje, y sólo al final puede darlo por acabado, puesto que mientras está en el texto puede cambiar, y con frecuencia es precisamente el desenlace lo que le da coherencia y sentido común a todos los motivos del relato. (Bobes, 1993, p. 156)

Es preciso recalcar la necesidad de que los análisis de personajes de un manga se efectúen sobre la obra completa en su conjunto (en este caso, los diez tomos que la componen) puesto que un manga es una obra en general concebida como una historia completa con un principio y un final, aunque este pueda llegar a dilatarse mucho en el tiempo, siendo su división en tomos realizada a efectos de manejabilidad de la obra, y tratándose de obras unitarias a pesar de su publicación original por entregas. En el caso de *Gals!* la obra se construye sobre un hilo argumental continuo, al principio a base de historias conclusivas pero que van acumulando la información que se da de los personajes, esto es, no se conciben los episodios como independientes entre sí o que no dejan una vez superados ninguna huella en los personajes, al contrario, se trata de episodios de vida que reflejan la evolución de los personajes y el paso del tiempo.

Para realizar el análisis de personajes es preciso usar los métodos de análisis propios de la Teoría de la Literatura aplicada a las peculiaridades del cómic, que posee un lenguaje propio. En este sentido ya existen sendos tratados de semiótica de la historieta, desde la ya clásica obra de McCloud *Entender el cómic: el arte invisible*, a los trabajos de autores patrios como Muro o Varillas. La metodología de análisis de los personajes todavía no está del todo desarrollada en el ámbito de la historieta, por lo que ha sido preciso completar el método con las aportaciones desarrolladas por la Teoría Literaria. En este sentido la obra antes citada de Bobes *La novela* suministra un buen método a la hora de encarar y completar el análisis de los personajes, siguiendo el sistema propuesto por Muro (2004) quien también la cita. Se debe así atender a tres aspectos clave de la configuración de un personaje, basados en los *signos de ser, de acción o situación y de relación* expuestos por Bobes (1993): su ser (elementos estáticos que se mantienen constantes e invariables a todo lo largo de la obra, como es el nombre, y en el caso de un personaje de cómic, la representación icónica de su cuerpo (Muro, 2004) así como otros elementos dinámicos, los apelativos y calificativos que le dirigen otros personajes y que en un momento dado de la obra definen al personaje), sus acciones (todo lo que el personaje hace pero también dice, y el contexto en el que lo hace o dice) y sus relaciones con otros personajes. Los datos que construyen al personaje van

apareciendo de manera discontinua en la obra, y procederán de sí mismo en la forma antes vista (todo lo que dice o hace, y cómo se relaciona con los demás, y por supuesto cómo se llama y cómo se muestra visualmente), pero también del resto de personajes o del propio narrador (Bobes, 1993). Este artículo se centra en mostrar el análisis de la figura de la protagonista y las dos coprotagonistas, los tres ejes principales de la acción de la obra, aunque el análisis de toda obra no está completo si no se atiende a todos los personajes, análisis que no puede quedar reflejado aquí por motivos de espacio.

Pero antes de poder realizar dicho análisis de los personajes, ha sido preciso determinar si se trata de una obra realista o no, o mejor dicho, "intencionalmente realista" (Villanueva, 1992) pues de ello depende la interpretación que se haga de los personajes.

4. Resultados

4.1. Un manga realista

La lectura de un relato de ficción en una historieta no es igual a la que se puede hacer de ese mismo relato en un libro. Esto se debe a que la historieta posee sus propias reglas de descodificación, y una serie de técnicas narrativas propias (los tratados de semiótica antes mencionados así lo atestiguan).

Teniendo esto en cuenta, se demostrará a continuación por qué *Gals!* puede ser considerado un manga de corte realista. Ya se mencionó anteriormente la intención de la autora de retratar la realidad como contexto y caracterización de sus personajes. Todo el *leit motiv* de la obra gira en torno al mundo de las *gals*. La documentación es exhaustiva, y queda reflejada en la vestimenta y complementos de sus personajes, dibujados al detalle en función de la moda de cada momento; en su habla, que recrea el habla juvenil propia de las jóvenes representadas en la historia, reflejándose también el modo de hablar característico de cada personaje, en relación con su personalidad, el habla de los adultos, e incluso aparece un personaje con un defecto en el habla; en las localizaciones (la ambientación mostrada en las viñetas muestra lugares reales dibujados a partir de fotografías), y también en sus costumbres, en la comida, en los gestos y posturas que adoptan... incluso aparecen personalidades y

marcas comerciales reales, y se hace referencia a la actualidad de la época. La publicación mensual de los capítulos del manga en la revista permite mostrar el paso de las estaciones y la celebración de fechas señaladas como la Navidad o el día de San Valentín (festividades que en general suelen reflejarse en todas las publicaciones de manga *shōjo* pues no debe olvidarse la naturaleza comercial del medio). En el manga transcurre el tiempo, de tal modo que la historia comienza con los personajes principales en sus dieciséis años y termina con los mismos ya graduados del instituto, tras haber ido sometidos a los exámenes finales de cada curso.

Esta intencionalidad realista se considera clave para determinar el realismo de una obra de ficción conforme a la teoría del realismo intencional desarrollada por Villanueva en su obra *Teorías del realismo*. Dicha intencionalidad se pretende trasladar al lector y que este descodifique el texto (o la historieta en este caso) de una manera igualmente realista. Los consejos que da la autora para que las lectoras se vistan al estilo *gal*, las preguntas de estas sobre el signo del zodiaco de los personajes, la presentación en algunas páginas extra de las habitaciones de los personajes completamente amuebladas o decoradas como si de un cuarto real (e imitable) se tratase... son pruebas claras de la intencionalidad realista de creadora y público, felizmente lograda por cuanto la documentación es fidedigna. Se cumplen así la mayoría de los cinco puntos que inducen a una lectura realista (Pérez-Bustamante, 1992) como son esa descripción detallada y minuciosa (en el caso de una historieta se logra con la propia imagen de cada viñeta), el uso de los estilos sociales de habla ya referidos, el horizonte de expectativa realista que se establece desde el título y la primera página, (en este caso *Gals!* es un título suficientemente revelador, con esa apelación directa al lector) y una fuente del relato dotada de “autoridad fidedigna” (Pérez-Bustamante, 1992, p. 424). La autora se erige como tal autoridad, que sabe de lo que habla y se gana la confianza del lector, y además es coherente en todo lo que representa, pues otro elemento esencial es la escrupulosa coherencia interna del relato. En cuanto a la transparencia de estilo, se cumple una característica del discurso realista cuando se particulariza al “personaje mediante una sólida ubicación espaciotemporal” (Pérez-Bustamante, 1992, p.424); en este caso se muestra la celebración de Año

Nuevo y se da el año exacto en el que transcurre la historia, y ya se refirió cómo se hace referencia a la actualidad del momento de aparición de cada capítulo, constituyendo de este modo esos “argumentos de autoridad que anclan la ficción en la objetividad externa a ella y aseguran un efecto de realidad” (Pérez-Bustamante, 1992, p. 423-424). Por otra parte la transparencia del estilo aconseja facilitar la lectura y la recreación imaginativa del lector: así, en la obra encontramos retrospectivas como en los capítulos especiales sobre el pasado de algunos de los personajes principales, la voz del narrador en ocasiones se deja escuchar en cartelas al final de ciertos capítulos haciendo comentarios sobre la historia, la misma autora se autorrepresenta dentro del cómic como una mujer que está solicitando ayuda a la policía (Fujii, 2002, tomo 1, capítulo especial) además de como caricatura que sostiene una banderita con texto explicativo que aclara los términos que pueden ser desconocidos para el lector, lo que facilita la comprensión de la obra y del fenómeno que refleja, lo que contribuye aún más a esa sensación de realidad; se da a conocer psicológicamente a los personajes a través de sus diálogos y reflexiones (se conocen sus pensamientos en determinados momentos)... Ahora bien, no debe olvidarse que se trata de un cómic y que los cómics disfrutan de sus propias estrategias de narración. Así, el lector poco acostumbrado a leer historietas, y en concreto manga, podría plantearse si el diseño del físico de los personajes es en sí realista. La respuesta es que no lo es, ni hace falta, ni se busca por parte del autor, debido al fenómeno del enmascaramiento tan habitual en la historieta japonesa (Varillas, 2009; McCloud, 2009). Este fenómeno implica que cuanto más caricaturesco, más icónico, sea un personaje, más va a lograr la identificación del lector con él, en la medida en que los rasgos del personaje se diluyen en los del propio lector; se llega a la universalización mediante la simplificación y abstracción de los rasgos. Cuanto más realista fuera el diseño físico de las protagonistas de *Gals!*, justamente más lejanas se sentirían sus historias, porque serían “sus historias” y no “nuestras historias”. Así sus cuerpos delgados y sin curvas obedecen más que nada a un mero diseño artístico; ciertamente en Japón la población suele ser delgada, pero las proporciones de los personajes no pretenden ser realistas, sólo ser lo suficientemente expresivas para que el lector se focalice en lo importante. Lo que es esencial es que los rostros sean expresivos, que transmitan emociones

a través de esos grandes ojos característicos del manga *shōjo*, y que sean el resto de los elementos visuales los que soporten la carga de realismo: el peinado, la ropa, los accesorios, las posturas, gestos y poses. De hecho puede observarse cómo en los primeros capítulos el aspecto de los personajes sí trataba de ser algo más proporcionado, pero cómo al final se va volviendo más y más icónico. Este hallazgo, que sin embargo los lectores acostumbrados al cómic occidental acusarían diciendo que todos los personajes de los manga se parecen entre sí, es justamente muy explotado en todo el mundo del manga en general, y del *shōjo* más en particular (en el *shōnen* se suele dar una mayor diferenciación entre los personajes en cuanto a diseño pero siempre en el mismo patrón caricaturesco) justamente porque el *shōjo*, por concentrarse habitualmente en lo sentimental, persigue que el lector o lectora se identifique plenamente con el o los personajes principales y sienta sus historias como propias, lo que implica que toda la atención se focalice en los ojos y el resto de rasgos de la cara se reduzcan a la mínima expresión, ya que de esta manera no hay rasgos definidos del personaje que estorben en esa identificación. Como lo importante es transmitir inequívocamente las emociones, se recurre al empleo de deformaciones en los personajes (cuando se ríen exageradamente, están enfadados, se asombran, etc.) llegando incluso a convertirlos en los denominados *chibis* o personajes *superdeformed* (versiones caricaturescas y de menor talla del mismo personaje que persiguen un objetivo humorístico cuando se emplean). Es decir, que se aplican diversos niveles de enmascaramiento al personaje “según su estado anímico” (Varillas, 2009, p. 63).

Esto no impide que los personajes de manga aparezcan claramente definidos, sin dudas acerca de quiénes son y cuál es su personalidad, gracias justamente a su iconicidad. Su apariencia física, su cara, es un signo de ser (Bobes, 1993) que, al igual que el nombre, permanece estático durante toda la obra y permite identificar al personaje. Ciertamente en aquellos manga con diseños de personajes más diferenciados esto es muy claro, y ese diseño físico procura mantenerse estable toda la obra para no confundir al personaje con otros y en caso de modificación no debe ser sustancial para que no parezca otro personaje distinto; en el caso del manga *shōjo* donde los personajes se

parecen más entre sí, esos signos de ser se pueden concentrar en el diseño de los ojos y fundamentalmente en el estilo de cabello. Esto es lo que sucede en *Gals!* pues aunque los personajes cambian de peinado en alguna ocasión, como la propia protagonista, siguen siendo reconocibles como tales, apoyándose también en un estilo de ropa propio de cada personaje (más deportivo o elegante...). Aunque en una obra donde la moda juega un papel tan relevante los cambios de vestuario son continuos, o el uso del uniforme escolar, al mantenerse ese “estilo propio” de cada personaje también se facilita su reconocimiento. Es así, en suma, como “la figura icónica del cuerpo puede cumplir la función que el nombre propio desempeña en la narrativa, como núcleo sobre el que se efectúa la referencia que constituye el personaje” (Muro, 2004, p.200).

Por todo esto es por lo que un manga realista no necesita que el diseño de los personajes lo sea también, con tal de que cumpla con los requisitos antes enunciados.

Si bien los personajes y la historia son ficticios, el resultado que consiguen una vez el lector acepta el pacto ficcional o suspende su incredulidad y se implica en el mundo representado, es que el lector de *Gals!* termine integrando “el mundo interno de referencia del texto en su propio mundo de referencia, externo y experiencial, “realista” (Pérez-Bustamante, 1992, p. 423).

Esto justifica una interpretación realista de la personalidad del personaje (que se realizará en el siguiente epígrafe) que integre esas dos dimensiones del personaje no sólo como “unidad de referencia textual” sino también como “trasunto de persona” (Bobes, 1993, p. 149). En este manga es claro que los personajes que participan en él son considerados por autora y público como tales trasuntos de persona.

Otros recursos expresivos propios del manga también pueden llamar la atención del lector poco acostumbrado a desentrañarlos, y hacerle cuestionarse el realismo de los mismos. Por ejemplo, las escenas de *slapstick*, que presentan un uso de la violencia deliberadamente exagerado, con personajes que literalmente salen volando pero que en la viñeta siguiente apenas se han movido del sitio. Estas escenas exageradas no pretenden

mostrar una verdadera escena de acción espectacular, o un fuerte impacto, sino por un lado crear un efecto cómico y por otro transmitir los sentimientos del personaje (su furia o frustración, por ejemplo). Incluso de este modo se restan importancia a los efectos de ese golpe. Si se comparan los momentos de *slapstick* con los de las peleas serias retratadas de manera más realista, o justamente con lo que sucede tras esos golpes exagerados, puede comprobarse cómo se trata de un recurso artístico. Lo mismo sucede con otros elementos o escenas exageradas; se persigue con ellos un efecto cómico, que descargue tensión debido a lo absurdo de la situación, volviendo más cercanos a los personajes mediante ese empleo del humor que funciona como un paréntesis que refuerza el tono realista del resto de la obra. En el tomo 3 (Fujii, 2002) aparece al final un capítulo especial que introduce un elemento de fantasía claro (la protagonista cambia de personalidad a consecuencia de un golpe provocado por la caída de una señal de tráfico en la cabeza, golpe que debería haberla matado desde un punto de vista realista). Pero dicho capítulo justamente por su condición de especial está separado del resto de la obra y plantea una situación de fantasía dentro de un contexto realista general, como si se tratase de un juego del tipo “¿y si...?”, puesto que en la “realidad” del resto del manga dicha situación sería imposible que pudiera darse. En otro momento la sensación de realidad la refuerza el hecho de negar que se está ante un manga (en el capítulo 8 del tomo 2 (Fujii, 2002) cuando se utiliza un recurso típico de los cómics como es la onomatopeya “bla bla bla” para no tener que explicar lo ya conocido por los lectores, el personaje que está recibiendo la información primero reacciona como si hubiera entendido algo, pero acto seguido le dice al otro “¡ahora cuéntame lo que ha pasado! Y deja de mover las manos como si esto fuera un manga” pasando a desarrollarse la acción tal y como ocurriría en la realidad). Como se ve, todos los elementos que parecen salirse de la pauta realista contribuyen en cambio a incrementar la sensación de realidad de lo que se cuenta en el resto de la obra, precisamente por tratarse de recursos artísticos encaminados a hacer más comprensible el mensaje y a lograr una mejor identificación con los personajes.

4.2. Análisis de los tres personajes principales

Establecido el realismo de la obra, es posible pensar que los personajes de este manga van a poder ser interpretados por los lectores como esos trasuntos de persona referidos antes, es decir, que los lectores van a poder trasladar a su propia realidad lo observado en el manga, pues esa es también la intención de la autora. Podrán sentirse identificados con los personajes, podrán tomarlos como referentes de conductas reales, al menos en parte, podrán discutir sus opiniones como si de personas se tratase, es decir, tomándolas en serio, podrán considerarlos reflejos de la realidad. Y al mismo tiempo teniendo en cuenta su ficcionalidad. Por supuesto la intencionalidad realista no conlleva per se la capacidad artística para lograr un personaje acabado, redondo, típico en el sentido de artísticamente logrado (Eco, 2006) que será definido más adelante. Lo que se defiende es que en este caso la autora de *Gals!* sí lo ha logrado, a pesar de los posibles condicionantes comerciales propios de la revista donde el manga vio la luz por primera vez.

Muro define al protagonista de una historieta como sigue:

[...] es el personaje que está más presente que cualquier otro en la acción (ya sea de forma física o latente) y al que le suceden los acontecimientos más importantes. [...] es aquel personaje sobre el que se estructura la acción y el centro de interés para el receptor; de él se da más información que de ningún otro: se le describe más, evoluciona en mayor medida (en el caso de ser “redondo”) y establece mayor número de relaciones con el resto de personajes (Muro, 2004, p.202).

A partir del segundo número, todos los tomos del manga *Gals!* comienzan con una primera página en la que se presentan al lector los personajes principales de la acción, con un claro dominio de la protagonista indiscutible (que aparece representada de cuerpo entero frente a los retratos que se hacen del resto de personajes), cuyo nombre es Ran Kotobuki. Por si este indicio no fuera suficiente, Ran cumple con todas las características del protagonista antes

referidas. Junto a ella aparecen desde el principio otros dos personajes femeninos muy relevantes, Miyu Yamazaki y Aya Hoshino, sus amigas. Juntas protagonizan la mayor parte de capítulos de la obra, apareciendo en todos e interviniendo en la acción principal. Por eso se puede considerar a Miyu y a Aya coprotagonistas, con un predominio protagónico de Miyu. De hecho se puede cuestionar si los hechos más importantes le suceden todos a Ran, puesto que a lo largo del manga se ve cómo Miyu deja de ser la líder de una pandilla de gamberros, se promete al hermano mayor de Ran, sufre el accidente de su novio, sufre también el abandono de su madre, debe dejar su casa, estudia duro para conseguir una beca llegando incluso a desmayarse, y el manga termina con su boda. Nada de eso sucede con Ran. Puede afirmarse que los eventos más dramáticos o intensos emocionalmente le suceden a este personaje. Sin embargo Ran es la protagonista clara. ¿Por qué? Porque con Ran se cumple la unidad de personaje y acción en un plano de igualdad (Bobes, 1993). Hasta tal punto Ran es el motor principal de la acción que también otorga a la historia su tono cómico y dinámico, vitalista. Si la historia estuviera contada desde la óptica de otro personaje, como sucede en determinados momentos en los que se enfoca en Miyu o Aya, o incluso en otros personajes más secundarios adoptando su punto de vista, el tono de la misma cambiaría claramente. Esto es porque la comicidad no se deriva de la ridiculización de los personajes, o del absurdo, o simplemente de situaciones cómicas o embarazosas; es un humor derivado en su mayor parte de las propias acciones de los personajes, que actúan con resultados cómicos o con una actitud cómica, como lo haría una persona en la vida real. Dentro de la acción del manga Ran crea situaciones graciosas a propósito, a veces con resultados inesperados, o se ve envuelta en situaciones que resuelve con humor al igual que otros personajes; el humor no sólo le pasa sino que lo genera. Además su presencia impregna toda la obra: en todo problema que se produce siempre termina interviniendo, bien resolviéndolo, bien ayudando a quienes tienen que resolverlo (protagonismo latente); la mayor parte de las situaciones suelen concluir con una reprimenda que Ran da a otro personaje (una actitud de sermonear a los demás criticada incluso por la misma protagonista que llega a enorgullecerse cuando consigue no hacerlo), y es ella la que arrastra a los otros a la acción y formula el ideario propio de las *gals*, o el

ideario que según este personaje debería ser el propio de las *gals*, encarnando a su vez el llamado “espíritu *gal*”. Este personaje de hecho es el que puede ser percibido como el que más se sale de la norma, puesto que cabe afirmar que tanto Aya como Miyu componen historias vitales más convencionales dentro del mundo del manga *shōjo*. Pero en una paradoja aparente (que no es tal) es este personaje el que de hecho forma el grupo de amigas principal con sus acciones, formando parte de la reinserción social tanto de Miyu, como de Aya (quien en el primer capítulo aceptaba citas por dinero) y quien más se relaciona con el resto de personajes, con una influencia notable en estos (las pequeñas *gals* que buscan imitarla) y en el mundo que la rodea. Ran interviene en este, considerando al barrio de Shibuya como su territorio y justamente será la motivación de mantenerlo limpio de delincuencia la que le llevará a, finalmente, seguir los pasos de su familia y convertirse en policía (pero por decisión propia).

Junto a los momentos de humor se combinan momentos más serios o dramáticos, momentos en los que Ran se enfrenta a diversas problemáticas sociales en las que se ve involucrada directamente, o por causa de otros. En estos momentos de seriedad se muestran los fuertes valores éticos que cimentan la conducta del personaje. Si bien parece que el personaje de Ran es una exaltación de la despreocupación y la irresponsabilidad, esa imagen queda matizada cuando se ve que en realidad se corresponde con una actitud propia de la adolescencia, como su rebeldía, y sus ganas de autoafirmación individual, a la que contribuye su preocupación por su imagen. Ésta, y su actitud ante la vida, que es cuestionada por algunos personajes como síntoma de superficialidad, y por otros como acto de provocación, de ir contra las normas, plantea un amplio espectro de dilemas de los que va ocupándose la obra para darles respuesta o introducir matices. Otras actitudes negativas del personaje también se matizan, como por ejemplo su consumismo, cuando declara (y actúa en consecuencia) que una *gal* no necesita dinero para divertirse. Y aunque siempre se la ve buscando el modo de ganarlo, nunca recurrirá a métodos ilícitos y sí al propio esfuerzo (buscando trabajo, haciendo un mercadillo, etc.).

Se oponen así valores muy positivos, propios de una heroína, con otros negativos que sin embargo le dan una dimensión más humana, y además quedan matizados, aclarados, o llevan a cuestionarse la realidad: por ejemplo, la falta de interés de Ran por el estudio ¿es aceptable o inaceptable? ¿Qué la causa? Esto mismo sucede con otras facetas del personaje. El lector puede preocuparse por el personaje y pensar acerca de este como si de una persona real se tratase. No es este el lugar para valorar las conductas del personaje, pero sí para constatar la ambigüedad con la que pueden ser interpretadas. Hay un norte claro, una defensa de valores positivos como conclusión de la historia, pero hay otros aspectos discutibles ante los que una valoración positiva o negativa no es clara. Los lectores pueden cuestionarse si Ran es o no es un modelo de conducta, qué aspectos de esta sería deseable imitar y cuáles no, las causas de la admiración que sienten por ella otros personajes...

Se puede concluir que Ran es un personaje redondo:

Forster hizo una conocida clasificación del personaje en *flat* y *round characters*. El personaje *flat*, plano, está construido en torno a una sola idea o cualidad, el personaje *round*, redondo, se define por la complejidad y por su capacidad de sorprendernos continuamente. (Bobes, 1993, p. 148).

Llega un punto en la historia en la que el lector conoce bien al personaje, pero no puede predecir con exactitud sus reacciones. En muchos momentos del manga su conducta es sorpresiva (y también sorprende a otros personajes con su reacción). Ran posee “fisonomía intelectual”, lo que en palabras de Eco, citando a Lukács, compone un personaje válido artísticamente “cuando a través de sus gestos y su proceder se define su personalidad, su forma de reaccionar ante las cosas y actuar sobre ellas, y su concepto del mundo” (Eco, 2006, p. 200). Ran es un personaje logrado, que no representa una media estadística, sino que posee “universalidad”, esto es, “la posibilidad de ser comprendido y compartido por lectores alejados de él por siglos y costumbres” (Eco, 2006, p. 202). Ran es, en suma, un personaje típico, creíble y por ello disfrutable, al

menos para el lector que acepte reconocerle esa tipicidad (del mismo modo que acepta el pacto ficcional y la intencionalidad realista).

El personaje logrado -sentido como tipo- es una fórmula imaginaria que posee más individualidad y frescor que todas las experiencias auténticas que resume y emblemiza.[...] Efecto de un proceso estético, funciona en la vida cotidiana como *modelo de comportamiento* o *fórmula de conocimiento intelectual*, metáfora individual sustitutiva, en suma, de una categoría. (Eco, 2006, p. 206).

La interpretación del lector puede ir desde el rechazo del personaje, a la identificación, de la admiración sin saber la causa de esta a la comprensión del fenómeno. Lo que está claro es que Ran es un personaje asertivo, fuerte, dinámico, motor de la acción, que se compone de características tanto tópicamente femeninas como masculinas en una mezcla que desafía los roles de género. Muestra lo que podría denominarse su “irresponsabilidad responsable”: conociendo las consecuencias de sus acciones, las asume, sabiendo lo que quiere, lo defiende, se arriesga a equivocarse y a vivir su vida, y sabiendo a lo que se expone lo acepta. A través de Ran y de la historia completa se muestra un triunfo de la afirmación personal, de la propia individualidad, y al mismo tiempo de la necesidad y valor de los vínculos, tanto amistosos como familiares, en un triunfo de esa inmadurez responsable, de la adolescencia vivida como tal, y del crecimiento como persona que puede apreciarse en el personaje.

Pero curiosamente y en contra de lo que sucede habitualmente, la función de Ran como protagonista no limita a la autora a la hora de desarrollar el personaje con libertad y hacerlo encarnar esos determinados valores y conductas problemáticos sin que deje de gozar del favor del público. Esta libertad de la que goza se logra gracias a que las funciones o roles propios de una protagonista de manga *shōjo* clásico o mejor dicho, convencional, son asumidas por las dos coprotagonistas, Miyu y Aya. La inclusión de ambas por

parte de la autora se realiza claramente a efectos de que las lectoras puedan hallar referentes de lectura con los que ya estaban familiarizadas, sin desmerecer el valor de ambos personajes como típicos, quizá más Miyu, a la que se tiene la posibilidad de conocer mejor, que Aya, no tan “redondeada” como las otras dos al ofrecerse menos datos sobre ella (como su situación familiar o su pasado que sí son cuestiones abordadas en el caso de Ran y Miyu). También la relación con su novio, Rei Otohata, un personaje más hermético, cuenta con más lagunas; el personaje de Aya acusaría más la necesidad comercial de encarnar a un personaje promedio, pero que consigue particularizarse tan bien en el manga que termina por sentirse vivo, como el resto del plantel de la obra.

Por una parte Miyu encarna el ideal romántico: una joven reinsertada en la sociedad por amor, que deviene en un personaje dulce, que logra un amor ideal con el hermano mayor de Ran (a pesar de la positividad con la que es retratado Yamato, este personaje es varios años mayor que Miyu y ambos encarnan una relación desigual, donde el amante novio aporta estabilidad, recursos y sabiduría a una novia inexperta y mucho más joven que él, a la que trata con ternura y un respeto casto) y que al final de la obra y tras acabar el instituto, como colofón del manga, se casa con él, celebración con la que concluye el último episodio. Este personaje claramente encarna la convención del manga *shōjo* de retratar amores idealizados. Frente a esto, se ofrece la relación más igualitaria y realista que Ran mantiene con el personaje de Tatsuki Kuroi, después de que la autora sutilmente se opusiera a la otra convención del romance *shōjo* de que la protagonista “cambie por amor y se enamore del primer personaje masculino atractivo mostrado” al hacer que, cuando dicho personaje aparece (Rei Otohata), Ran no llegue siquiera a saber del interés de este personaje por ella y sólo se establezca una relación de amistad entre ambos. La autora termina por preferir mantenerse fiel al personaje y no traicionarlo, buscándole un interés romántico de personalidad similar a la de ella y de hecho, como ya se dijo, es la representación de amor más igualitaria y sana que se refleja en el manga. Aunque la relación de Miyu y Yamato pretende mostrarse como muy positiva, justamente ideal, es cuestionable y parece encarnar más una fantasía que una realidad deseable.

Por otra parte Aya parece representar otro tópico, el del personaje femenino que consigue superar sus inseguridades poco a poco y aceptarse a sí misma, aunque para hacerlo juegue un papel clave su relación con Rei Otohata, el *ikemen* (chico guapo) más admirado por las *gals*, quien, al igual que Aya, también compone un personaje más definido y humano que lo que sus imágenes proyectan. Primero rechazada por él, terminan iniciando y conservando una relación de novios con la que muchas lectoras podrían sentirse identificadas, aunque los términos de dicha relación sean discutibles. De nuevo el gran valor que se le concede al amor, pero no al amor a secas, sino al amor romántico, idealizado, es innegable, pero se muestra como una de las muchas realidades posibles (el manga las acepta todas como legítimas). Si bien al comienzo de la obra también Ran tiene como objetivo la búsqueda de novio, su vida no está centrada en torno a un hombre, ni siquiera después de iniciar su noviazgo, aunque el amor que siente por su pareja sea recíproco y patente. La personalidad independiente de Ran si llega a generar malentendidos, que terminan por solucionarse, justamente porque Ran no encaja en el ideal romántico defendido por los otros dos personajes, ideal que la propia sociedad promueve y que el *shōjo* refleja y alimenta.

Podría parecer que los personajes de Miyu y Aya sean los que más evolucionan; más bien es necesario matizar que son los que más cambian en cuanto a estatus, pero no íntimamente. Salvo lo que se cuenta de Miyu en un capítulo especial (Fujii, 2002, tomo 1) acerca de su pasado pandillero, la obra muestra en todo momento un personaje dulce y cariñoso, decidida a convertirse en la novia ideal, aunque también se la ve siendo capaz de ser autosuficiente cuando debe dejar su hogar (al ser abandonada por su madre), consiguiendo una beca de estudios, y cómo luego decide estudiar para ser maestra de escuela. Hay que resaltar la habilidad de la autora para, dentro de las convenciones, componer personajes que siguen resultando verosímiles, típicos dentro de su convencionalismo. Tanto Miyu como Aya lo son, y aunque en el caso de esta última encarna a la típica chica enamorada que quiere ingresar en la misma universidad que su novio y estudiaba por complacer a sus padres, es típica en la medida en que recordará a una imagen real de una persona conocida, y no a un estereotipo. Su evolución personal es más lenta,

aunque con claros avances. Es un personaje que puede calificarse de más dependiente. Tanto Miyu como Aya son personajes que responden a una feminidad clásica con la que las lectoras pueden identificarse con más facilidad que en el caso de Ran, mucho más rompedora. Ran no es una rebelde sin causa, una simple chica agresiva, o una mujer explosiva. No aparece sexualizada, no se viste para gustar a otros, y aunque al principio desea tener novio después la vemos envuelta constantemente en múltiples actividades que concentran toda su atención. El peso de la búsqueda del amor ideal romántico se diluye y con su novio se muestra que no es necesario.

4.3. Un triángulo de funciones que permite crear nuevas identidades femeninas

Si habitualmente el autor goza de más libertad con los personajes secundarios, sobre los que no pesan las exigencias funcionales que cada género parece demandar del protagonista, (Bobes, 1993, p.157) en el caso de *Gals!* la fórmula se invierte.

Es este esquema o fórmula el que se desea resaltar, porque puede ser de gran ayuda a la hora de crear nuevas identidades femeninas, en la medida en que quedan reforzadas por ocupar una posición principal y no secundaria. Ran, a pesar de sus defectos, es la protagonista, despierta admiración y es querida por ser como es, aunque no guste a todos. Es quien desencadena la acción y marca el estilo y tono de la obra, se puede afirmar que es el personaje a través del cual la autora manifiesta sus ideas sobre el mundo, que existe una identificación con el personaje, al cual defiende y respeta, como se ha visto, no traicionándolo por exigencias del guión (o de las convenciones, sociales o artísticas). Para ello introduce dos personajes de soporte, sus amigas, quienes cumplirán con las funciones propias de la heroína de manga *shōjo* (búsqueda del amor ideal y superación personal), dejando libertad a Ran para ser, tal y como se autodefine o la definen en la obra, “basta e insensible”, “egoísta”, “peligrosa”, “payasa”, “tragona”, “vaga”, “violenta”, (obsérvese que Ran es la que se pelea y procura evitar que Miyu lo haga para conservar esa imagen pura de la que busca el amor ideal) pero también “divertida”, “carismática”, “sin pelos en la lengua”, “fuerte”, “con buena memoria”, “optimista”, “justiciera” y

“valiente”. Ran no es la chica pizpireta que encandila a su príncipe, no cambia después de conocer a Tatsuki y ambos se respetan como iguales, incluso acabarán siendo los dos policías. Ran puede desplegar gran cantidad de recursos, emociones, y reacciones sin tener por qué estar encasillada en un papel. Posiblemente sin el soporte del resto de personajes más convencionales el de Ran resultaría demasiado revolucionario, incluso puede crear incomprensión o rechazo en el lector por su oposición al canon de personalidad de la protagonista *shōjo* (esa sensación de admiración y rechazo, de no saber muy bien cómo responder, hasta que la van conociendo, se manifiesta a través de los personajes masculinos). Pero también puede provocar fuertes reacciones de adhesión, (que a su vez son mostradas en el manga) de ahí la importancia de que sea la protagonista absoluta, la heroína de la historia.

5. Conclusiones

La autora ha logrado recrear personajes adolescentes auténticos, que se sienten como reales incluso para un lector español, gracias a los fenómenos universalizantes del enmascaramiento y de la tipicidad de sus personajes.

Este análisis pretende mostrar y reivindicar la necesidad de análisis profundos de las obras de manga, y en particular de manga *shōjo*, que revelen las estructuras que sustentan las historias y personajes, que incluso dentro de una aparente convencionalidad pueden revelar sutiles contestaciones a dichas convenciones y mostrar el estilo personal del autor, así como las posibilidades que encierran para futuros creadores. En este caso, la identificación de la fórmula que permite que un personaje femenino atípico goce de éxito en el contexto de un manga *shōjo* comercial con un papel protagónico en el mismo, puede abrir la puerta para variaciones igual de exitosas que contribuyan a crear nuevas identidades femeninas, más acordes con los nuevos tiempos que las demandan. Mihona Fujii trató de mostrar eso a través de su manga *Gals!*, con el mérito de convertir su obra en un referente para entender un fenómeno real e histórico como fue y es el de las *gals*, pero también en una acertada y realista plasmación de los adolescentes de la época. También se ha querido mostrar un método de análisis de una obra manga que se entiende más adecuado para

Pons, Álvaro M. (2011): "La industria del cómic en España: radiografía de ¿un mito o una realidad?". En *Arbor, revista de Ciencia, Pensamiento y Cultura*, septiembre de 2011, número 187, Madrid.

Takahashi, Mizuki (2008): "Opening the closed world of shōjo manga". En McWilliams, Mark W. (editor): *Japanese Visual Culture: Explorations in the world of manga y anime*. Nueva York: East Gate.

Varillas, Rubén (2009): *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. Sevilla: Viaje a Bizancio Ediciones.

Villanueva, Darío (1992): *Teorías del realismo literario*. Madrid: Espasa-Calpe.