

CULTURA POPULAR

Una amplia variedad de preferencias populares

Manga

Poco después de la Segunda Guerra Mundial, un escritor y dibujante llamado Tezuka Osamu desató la fiebre japonesa del “manga de historietas”, o publicaciones ilustradas en formato de libros de cómic. Durante cierto tiempo, los principales lectores de estas publicaciones fueron las personas nacidas durante el “baby boom” de 1946-1949, pero a medida que estos lectores se hacían mayores, se lanzaron al mercado muchos tipos distintos de *manga*. A principios de la década de los 60, la lectura de *manga* se propagó de tal manera que abarcaba desde jóvenes a adultos de más de treinta y cuarenta años de edad.

En el año 2003, el *manga* representaba el 23,2% de las ventas y el 37,8% del volumen de todos los libros y revistas vendidos en Japón, y su marcada influencia se dejaba sentir en muchas variantes del arte y la cultura. Algunas historietas de *manga* están dirigidas a niños pequeños que todavía están aprendiendo a leer, pero muchas otras tienen como objetivo a jóvenes un poco mayores de uno y otro sexo, así como al público en general. Hay *manga* cómico, que se especializa en chistes o situaciones de humor, y hay también *manga* experimental, que busca nuevas formas de expresión. Algunos tipos no son de ficción, y tratan varios campos de la información, ya sea para aplicaciones prácticas inmediatas o de naturaleza histórica y hasta documental.

El lanzamiento al mercado en 1959 de dos revistas *manga* semanales para jóvenes, *Shonen Magazine* y *Shonen Sunday*, estableció las firmes raíces del tipo de la cultura *manga* que vemos



Tezuka Osamu

En el cartel de la izquierda se muestran algunos de los personajes más famosos creados por el artista de manga Tezuka Osamu (arriba).

© Tezuka Productions

en la actualidad. Ambas revistas incluían series de historietas muy populares. A principios de la década de los 80 nos encontramos con otra revista *manga*, *Shonen Jump*, que se mantuvo durante muchos años en el centro de la cultura *manga*, con una tirada semanal de más de 6 millones de ejemplares, y que estaba vinculada con los sistemas de comercialización de dibujos animados y de videojuegos. El auge de *Jump* empezó a perderse en torno a 1995, y en verano de 1997 la revista *Shonen Magazine* se puso a la cabeza en términos de tirada y de ventas. *Jump* volvió a ganar la primera posición en 2002.

El *manga* para niñas es también un género conspicuo. Las dibujantes de *manga* nacidas

en los años 60, así como las de la generación del “baby boom”, empezaron a demostrar sus talentos en los años 70 y 80, y ampliaron gradualmente el alcance de su expresión artística para producciones de *manga*. En sus trabajos se aprecian delicados dibujos psicológicos realizados mediante técnicas especiales de ilustración que no se ven en los *manga* producidos principalmente para muchachos.

Desde principios de la década de 1990, se ha notado un notable aumento en las exportaciones de *manga* japonés a Europa, América, y países asiáticos. En lugares tales como Taiwán, Hong Kong, y Corea del Sur, que destacaban por la producción de ediciones piratas, se publica ahora un gran volumen de los *manga* recientes más populares traducidos con licencia formalizada con las grandes editoriales japonesas. En Europa y América, la popularidad de las teledifusiones de dibujos animados japoneses ha despertado en el público un creciente interés por el *manga*. En la actualidad norteamericana, no es nada raro ver en las librerías estantes repletos de *manga*, con historietas de series de dibujos animados tales como *Dragon Ball* (por Toriyama Akira) y *Yu-Gi-Oh!* (por Takahashi Kazuki). En el año 2003 se empezó a publicar una edición en inglés de *Shonen Jump*. El *manga* y los dibujos animados japoneses se han propagado mucho más allá de su grupo original de forofos, y ahora están integrados en una gran parte de la totalidad de la cultura pop occidental.

■ Películas de dibujos animados

Las películas de cine de dibujos animados japoneses pueden clasificarse a grandes rasgos como trabajos originales autónomos o como una edición cinematográfica de las series de dibujos animados para televisión. Entre los primeros trabajos procedentes de series televisivas son de destacar las películas de Tezuka Osamu (*Astro Boy*, etc.), y *Space Cruiser Yamato* (1977; estrenada fuera de Japón bajo el título de *Star Blazers*) y *Galaxy Express 999* (1979) de Matsumoto Reiji. Las populares series televisivas tales como *Crayon Shinchan*, *Doraemon*, y la de *Pokemon* (“Pocket Monsters”), que tuvo un éxito extraordinario, estrenan películas cinematográficas con regularidad.



El viaje de Chihiro

Esta película de dibujos animados logró récords de concurrencia y de taquilla en Japón. Ganó el primer premio en el Festival de Cine Internacional de Berlín en 2002 y el Óscar de Hollywood de 2003 por la mejor película de dibujos animados.
Spirited Away © 2001
Nibariki-TGNDDTM

El mercado de películas cinematográficas autónomas de dibujos animados ha estado dominado durante los últimos veinte años por el director Miyazaki Hayao. Miyazaki, con su combinación de humor, crítica social, activismo en pro del medio ambiente, y lírica poética, ha producido una serie de éxitos artísticos y de taquilla entre los que encontramos *Nausicaä del valle del viento* (1984), *Mi vecino TOTORO* (1988), *La princesa Mononoke* (1997), *El viaje de Chihiro* (2001: ganadora del Óscar de Hollywood de 2003 por la mejor película de dibujos animados), y *Howl's Moving Castle* (2004). Otro importante director de películas de dibujos animados es Oshii Mamoru, cuyas dos películas *Ghost in the Shell* (1995 y 2004) son trabajos de una ciencia ficción rompedora que se cuestiona sobre la condición del ser humano. Tanto Oshii como Miyazaki han estrenado nuevas películas de dibujos animados de importancia en 2008. *The Sky Crawlers*, de Oshii, es una historia de acción y aventuras de jóvenes pilotos de combate, y *Ponyo on the Cliff by the Sea*, de Miyazaki, es un relato de una joven sirena que quiere convertirse en una chica humana.

■ Industria cinematográfica

Kurosawa Akira despertó un gran interés internacional por las películas japonesas cuando su producción *Rashomon* (1950) ganó, en 1951, el Premio del León de Oro en la Mostra de Cine de Venecia. Entre sus obras contamos con *Ikiru* (1952, *Vivir*), *Shichinin no samurai* (1954, *Los siete samurais*), *Kagemusha* (1980, *La sombra del guerrero*), y *Ran* (1985). Kurosawa

ganó el Óscar de Hollywood a la mejor película en lengua extranjera con *Dersu Uzala* en 1975, y en la ceremonia de entrega de los Óscar de Hollywood de 1990 recibió un Óscar honorífico por su carrera como artista cinematográfico. Otro famoso director de cine japonés es Ozu Yasujiro, que dirigió películas como *Banshun* (1949, *Primavera tardía*) y *Tokyo monogatari* (1953, *Viaje a Tokio*). En estas películas representa en términos poéticos las sensaciones de la vida de los japoneses comunes y corrientes. Sus técnicas de unión de escenas (sin aplicar fundidos de entrada ni de salida) han influenciado en gran medida a los directores de cine europeos.

Durante los años 50, las películas eran la forma principal del entretenimiento popular, pero en los años 60 mucha gente empezó a comprar su primer televisor y a ir al cine cada vez menos, con la consecuente caída de espectadores que en 1958 era de 1.110 millones, a 246 millones en 1970. El director más representativo de los años 70 era Yamada Yoji, con su éxito inmensamente popular de la serie de películas de *Torasan*. Estas películas mezclaban dos temas fundamentales de las películas japonesas: la vida cotidiana colectiva de una familia y las aventuras de un cazafortunas solitario.

Durante el año 1997 se apreció un gran interés en el extranjero por películas japonesas que no eran de dibujos animados. En particular, la película *HANA-BI*, dirigida por el conocido comediante en Japón Kitano Takeshi, ganó el Premio del León de Oro en la 54 Mostra de Cine de Venecia; *Unagi* (*La anguila*), dirigida por Imamura Shohei, ganó la Palma de Oro en el Festival de Cine Internacional de Cannes; Moe no *Suzaku* (*SUZAKU*), dirigida por Kawase Naomi, ganó la Cámara de Oro en el mismo festival; y *Tokyo yakyoku* (*La balada de Tokio*), dirigida por Ichikawa Jun, ganó el premio al Mejor Director en el Festival de Películas del Mundo de Montreal. En 2003, la película de época *Zatoichi* de Kitano Takeshi ganó importantes premios en los festivales de cine de Venecia y de Toronto. Por una parte, algunas películas japonesas se distribuyen con éxito por todo el mundo, mientras que por otra se hacen nuevas versiones en inglés de películas japonesas, como por ejemplo la nueva versión de 2002 de *The Ring* (1998),



Kitano Takeshi

El director de cine Kitano Takeshi (centro), conocido también como Beat Takeshi, aparece aquí recibiendo una ovación tras el pase de su película *Zatoichi* en la Mostra de Cine de Venecia de 2003.

© Yomiuri Shimbun



Local de juegos

En este popular juego para salón recreativo, el jugador manipula un dispositivo de garras intentando coger un premio.

© Yomiuri Shimbun

que es una película de horror dirigida por Nakata Hideo.

Juegos de alta tecnología

Los videojuegos, que ya llevan tiempo en el mercado, están empezando a rivalizar con las industrias de la música y del cine como sector de grandes ingresos en el campo del entretenimiento.

Un hito mítico en la historia de los videojuegos japoneses lo marcó el juego "Space Invaders" en 1979. La máquina de vídeo, dispuesta horizontalmente y con una pantalla orientada hacia arriba sobre la mesa, encendió la mecha de la popularidad (podríamos decir, fenómeno social) que despegó la apertura de los locales de Invaders. Últimamente, con el reciente auge por los videojuegos nostálgicos, "Space Invaders" ha reaparecido en algunos locales de juegos.

En 1983, cuando las primeras ventas de consolas de juegos, como los modelos de Nintendo y otros, permitieron llevar a casa los videojuegos, se abrieron las puertas de la ajetreada cultura de los videojuegos. Juegos a los que antes no se podía jugar a menos

que se entrara en un local de juegos o en una cafetería y se introdujera una moneda de 100 yenes para cada juego, ahora podían disfrutarse sin perder tanto tiempo ni dinero. Estos juegos se ganaron en poco tiempo la devoción fanática de muchos jóvenes. Hay juegos de muchos géneros, entre los que encontramos juegos de acción, que estimulan el sistema nervioso de los reflejos; juegos de aventuras, en los que el jugador participa asumiendo ciertos papeles; y juegos de simulación, en los que puede hacerse sentir al jugador que está conduciendo un automóvil, por ejemplo, o que está pilotando un avión.

Un videojuego que cautivó el corazón de muchos jóvenes en 1996 y 1997 fue "Pokemon" ("Pocket Monsters"). En el juego se trataba de capturar, en un orden establecido, a 151 tipos de monstruos que se escondían en las praderas o en los bosques. Estas criaturas se domesticaban y criaban. El juego originó el fenómeno de Pokemon que fue ramificándose y que llegó a incluir cromos, *manga*, varias series televisivas de dibujos animados y muchas películas cinematográficas de dibujos animados.

El período de las vacas gordas de los juegos de ordenador no sólo ha hecho aumentar las ventas de las consolas de videojuegos y del software en sí, sino que hasta la música empleada de fondo en ciertos juegos ha logrado posiciones privilegiadas en las ventas de música convencional, con números muy altos de discos CD vendidos. Hasta las publicaciones de gran éxito editorial incluyen *koryakubon*, que son manuales para jugar y resolver las dificultades de muchos videojuegos. Todo esto son ejemplos de los efectos de multimedia que han tenido las consolas de juegos, ocupando un lugar importante en las industrias de la cultura japonesa. El hecho de que estas industrias también hayan tenido éxito en el extranjero (de forma más marcada en los Estados Unidos) es algo que marca un cambio en Japón, que había sido un gran importador de cultura extranjera desde que abrió sus fronteras al exterior en la época Meiji. El lanzamiento al mercado de una nueva consola de videojuegos de una marca como pueda ser Sony o Nintendo es un acontecimiento monumental no sólo para los aficionados a los juegos sino también para la industria electrónica de consumo global.



GameCube y Game Boy Advance de Nintendo

Estas dos consolas de juegos son muy populares entre los niños. Nintendo GameCube y Game Boy Advance son marcas comerciales de Nintendo.
©Nintendo

La cultura de los teléfonos móviles (*keitai*)

El increíble crecimiento del empleo de teléfonos móviles (*keitai*) desde principios de la década de 1990 y el rápido avance en las posibilidades funcionales de los aparatos en sí han creado un medio totalmente nuevo para la cultura popular japonesa.

Para mucha gente, desde jóvenes de edad escolar a adultos de mediana edad, los móviles han pasado a ser una parte integral de su forma de vivir. Antes de la aparición de los *keitai*, era normal ver a los pasajeros de los metros y trenes de las principales ciudades leyendo periódicos, libros, o *manga*. Sin embargo, hoy en día, se les ve muchas veces manipulando sus móviles, no para conversar, porque ya hace tiempo que se ha prohibido hablar por teléfono en los medios de transporte público, sino enviando correo electrónico, accediendo a Internet (normalmente a sitios con formato especial para pantalla de móviles), y jugando a videojuegos. Estudiantes y adultos jóvenes, la mayoría mujeres, se pasan el día "charlando" con uno o más amigos sirviéndose del correo electrónico del móvil.

Otras de las funciones de los móviles que son muy populares son la del sistema de posicionamiento global (GPS), que indica el lugar en el que se está y el camino para llegar al destino, y la cámara digital. Hoy en día, en los acontecimientos especiales y atracciones turísticas puede verse a personas de todas las edades con sus móviles sacando fotografías para transmitir las inmediatamente a los amigos o guardándolas para verlas después con más tranquilidad. Con los últimos modelos de móviles, los usuarios también pueden mirar la televisión y grabar y transmitir imágenes de vídeo.



Teléfonos móviles con cámara

Las funciones de envío de fotografías de los móviles con cámara actuales son muy populares entre los jóvenes. Los últimos modelos ofrecen también funciones de transmisión de imágenes de vídeo y de recepción de televisión.

© Yomiuri Shimbun