

FACULTAD DE HUMANIDADES Y COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE HUMANIDADES Y COMUNICACIÓN



**UNIVERSIDAD
DE BURGOS**

Del manga a lo manga.

**Una mirada semiótica a los desarrollos del cómic
japonés**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR
PRESENTADA POR

Rodrigo García Aparicio

Bajo la dirección del doctor

Rayco González González

Burgos, 2021

Índice

Índice.....	III
Resumen	V
Abstract	VI
Agradecimientos	VII
Introducción	VIII
Introduction	XV
1. Akira, el principio de todo	1
1.1 Akira: filtro traductor entre Japón y Occidente.....	4
1.2 Neo-Tokyo	9
1.3 Las ciudades del cómic. De Gotham a Neo-Tokyo.....	17
1.4 Los actores.....	20
1.4.1 Kaneda, ¿un samurái?	21
1.4.2 Tetsuo, el rebelde	31
1.4.3. Los monstruos de Neo-Tokyo	39
1.4.4. Los manillares	44
1.5 El tiempo en Neo-Tokyo: un presente cíclico	46
2. Los lenguajes de Akira.....	50
2.1 El manga: ¿medio, género o estilo?	58
2.1.1. El desarrollo del medio en Japón	60
2.1.2. Akira: color para un manga de impacto	64
2.2 La semiosfera <i>Akira</i>	72
2.3 El género manga.....	78
2.3.1 La llegada del anime.....	80
2.3.2 El género de Akira: una explosión de sentido.....	83
3. El estilo manga y el estilo Akira	89
3.1 El estilo manga	104

3.1.1 El estilo Akira.....	104
3.1.2 El estilo Ōtomo: Akira vs Dragon Ball	116
3.2 La pausa en el anime	139
3.3 Algunas consideraciones sobre el estilo <i>manga</i>	140
4. Identidades en frontera: redefinir la semiosfera	142
4.1 Ronin, de Frank Miller. El samurái cyberpunk	145
4.2 La Nouvelle Manga: adaptar el discurso	155
4.2.1. El manifiesto de la Nouvelle Manga	157
4.2.2. Tokio es mi jardín (東京は僕の庭).....	159
4.3 El <i>manga</i> global: del <i>gaijin manga</i> al <i>manga</i> en España	162
4.3.1 Himawari, el <i>manga</i> sintético hecho en España	164
4.4 Los usos del <i>manga</i>	167
4.5 Hacia un estilo <i>manga</i> fuera del cómic	169
5. Lo <i>manga</i> fuera del cómic.....	171
5.1 El Superflat: la revolución japonesa desde los ojos del <i>otaku</i>	172
5.1.1 La cultura <i>otaku</i> y la escultura <i>manga</i>	175
5.2 El <i>manga</i> en la moda	182
5.2.1 El Superflat en la moda	185
5.2.2 El <i>manga</i> llega a la moda	186
5.2.3 Moda <i>manga</i> . Asaltar el centro	192
5.3 La música <i>manga</i>	193
5.3.1. La ópera <i>manga</i> . El caso de Hatsune Miku.....	194
5.4 A modo de conclusión.....	199
Conclusiones.....	201
Conclusions.....	207

Resumen

El *manga*, el cómic de origen japonés, se ha convertido en un fenómeno global, con millones de lectores en todo el mundo y se ha consolidado como una de las tradiciones de la historieta más importantes y fecundas de la actualidad. Sin embargo, hasta finales de la década de 1980, los cómics japoneses apenas tenían difusión fuera de las fronteras niponas y, ni mucho menos, solían ser traducidos.

Uno de los cómics que cambió esa tendencia fue *Akira*. Publicado en Japón en 1982, su creador, Katsuhiro Ōtomo, alcanzó el reconocimiento internacional gracias a la traducción y adaptación del cómic fuera de Japón, además de convertirse en una película de animación de enorme éxito.

Analizar este cómic desde la semiótica y desde la semiótica de la cultura nos permitirá conocer los mecanismos que propiciaron el éxito de este cómic, reconocido como uno de los *mangas* más influyentes, tanto entre el público general como entre los creadores. De esta forma, el análisis de la realidad social y cultural en la que se inserta *Akira* en el momento de su creación nos llevará a una problemática de definición del propio término *manga*, desde su salida de Japón, pudiendo ser entendida como un medio independiente del cómic, a su visión como un género y, posteriormente, como un estilo, gracias al gran número de ejemplos que salieron de la escuela japonesa.

Así, si entendemos el *manga* como un estilo, entendemos que forma parte del plano de la forma de la expresión y, por tanto, definirse en forma de estilemas que podremos rastrear en varios ejemplos. Una vez definido el *manga* como estilo, buscamos estilemas del *manga* en varios cómics de origen no japonés, para comprobar que el estilo *manga* va más allá que únicamente una forma de dibujo y que puede encontrarse en formas narrativas, técnicas de composición, transiciones, etc.

De la misma forma, si el estilo *manga* no se limita a la forma de dibujo, podemos aceptar que existan estilemas *manga* fuera del mundo del cómic y deberíamos poder identificarlos en medios como la pintura, la escultura, la moda o incluso la música.

Palabras clave:

Manga, Akira, semiótica, semiótica de la cultura, cómic, traducción, estilo.

Abstract

Manga, the Japanese comic book, has become a global phenomenon, with millions of readers around the world, and has established itself as one of today's most important and prolific comic traditions. However, until the late 1980s, Japanese comics were hardly distributed outside Japan and were rarely translated.

One of the comics that changed that trend was *Akira*. Published in Japan in 1982, its creator, Katsuhiro Ōtomo, achieved international recognition thanks to the translation and adaptation of the comic outside Japan, as well as becoming a hugely successful animated film.

Analyzing this comic from semiotics and from the semiotics of culture will allow us to know the mechanisms that led to the success of this comic, recognized as one of the most influential manga, both among the public and among the creators. In this way, the analysis of the social and cultural reality in which *Akira* is inserted at the time of its creation, will lead us to a problematic definition of the term manga itself, from its departure from Japan, being understood as a medium independent of comics, to its vision as a genre and, later, as a style, thanks to the large number of examples that came out of the Japanese school.

Thus, if we understand manga as a style, we understand that it is part of the plane of the form of expression and, therefore, defined in the form of styles that we can trace in several examples. Once we have defined manga as a style, we look for manga styles in several non-Japanese comics, to verify that manga style goes beyond just a form of drawing and that it can be found in narrative forms, composition techniques, transitions, etc.

In the same way, if the manga style is not limited to the drawing form, we can accept that manga styles exist outside the world of comics and we should be able to identify them in media such as painting, sculpture, fashion or even music.

Keywords:

Manga, Akira, semiotics, semiotics of culture, comic, translate, style.

Agradecimientos

En primer lugar, agradezco profundamente al Dr. Rayco González, director de este trabajo y maestro, por su labor guiando esta investigación, su paciencia y enseñanzas y, sobre todo, por enseñarme una forma de entender la Universidad desde el compromiso y la honestidad en el trabajo. Espero que parte de esas enseñanzas hayan quedado reflejadas en este trabajo.

No puede faltar mi gratitud al profesor Jorge Lozano, presente en el germen de mi trabajo. Sus enseñanzas y consejos fueron muy importantes en el inicio de esta investigación y sus preguntas, siempre certeras, resuenan con fuerza en todo su desarrollo. De igual forma, agradezco al profesor Paolo Fabbri por su amabilidad y generosidad siempre que tuve el privilegio de hablar con él. Ambos nos dejaron durante la escritura de esta tesis, y su recuerdo quedará siempre como modelo e inspiración para la comunidad universitaria.

Por supuesto, a Marcello Serra, por su paciencia y comprensión en nuestras conversaciones, sus recomendaciones bibliográficas y su guía en el método y el objeto. Ha sido siempre una referencia en la que comparar cada paso dado.

A Daniele Barbieri, por su amabilidad en nuestra conversación. También a Maya Quaianni, por su amistad y su disponibilidad siempre, su apoyo y ayuda inestimable. Relaciones así dan sentido a los congresos científicos.

A Óscar Gómez y Miguel Martín, compañeros de aventura y a todo el grupo GESC. También a Juan Alonso, por su acogida en París y permitirme asistir a sus clases y a los seminarios de la Maison Suger, así como a Denis Bertrand por acogerme en el suyo. Y a Maria Albergamo, por aquel punto de no retorno.

A Ángela, por enseñarme que los dragones deben enfrentarse y no dejar que huyan. Y a mirar al abismo. A Benjamín, por la lealtad y los viajes. Ambos sabéis que sin vosotros no hubiera sido capaz de acabar.

A David, Juan y Rodrigo, por dar un espacio donde poder hablar siempre con libertad y lejos de ruidos. Esto también es un poquito vuestro. También a Andrea, por su generosidad al compartir. Y a Sara, por estar siempre, pese a la distancia.

Por supuesto, mis padres merecen una mención especial, por el sustento. En todas las acepciones posibles.

Y, por último, a Raquel. Porque no es posible saber dónde acaba su trabajo y empieza el mío. Quijote y Sancho.

Introducción

Si tuviera que poner una fecha de inicio para este trabajo, sería el año 2009. Con 18 años, la exposición de Takeshi Murakami en el Museo Guggenheim de Bilbao me abrió las puertas a un mundo hasta entonces desconocido. Una mezcla de estilos extrañamente evocadora y enormemente provocativa en forma de pintura y escultura entre personajes salidos del cómic irónicamente sexualizados.

Esta exposición abrió una serie de interrogantes que quedarían pendientes hasta el inicio de este trabajo de investigación. Así, cuando hubo que elegir el tema de investigación, algunas de esas preguntas volvieron a aparecer. El *manga*, el *anime* y, en general, lo japonés, suponía algo intrigante y adentrarme en los entresijos del cómic japonés era un reto apasionante.

Sin embargo, si algo tenía claro es que el proyecto no era posible sin contar con la guía y dirección del Dr. Rayco González González, quien ya había ejercido como director en mi Trabajo de Fin de Máster en Patrimonio y Comunicación en la Universidad de Burgos. De la misma forma, el método estaba claro: el método semiótico es más que pertinente de cara al análisis de los métodos comunicativos del *manga* y, concretamente, la semiótica de la cultura, por lo que utilizaremos estas herramientas a lo largo de nuestro trabajo. Este método ya fue el utilizado en mi TFM y resultó tan útil como práctico a la hora de analizar el proceso discursivo de creación del patrimonio a través de un documental televisivo.

El tema tratado es el *manga*, pero antes de adentrarnos en el análisis, deberemos tener en cuenta algunas consideraciones previas que surgieron en la elección del tema y del *corpus* de este trabajo. El análisis principal se centra en *Akira* (1982), del *mangaka* Katsuhiro Ōtomo por varias cuestiones. En primer lugar, por la importancia e impacto que ha tenido en la semiosfera del cómic y en la llegada del cómic japonés al resto del mundo (Berndt, 1995, p. 71; Brancato, 1994, p. 130; Groensteen, 1991, pp. 114–115; Santiago, 2013, pp. 339–340; Schodt, 1996, p. 314). *Akira* fue uno de los primeros cómics en ser traducidos y con una estrategia de exportación agresiva y coordinada junto a la adaptación del *anime* del mismo nombre (1988) y que supuso el inicio de la difusión del *manga* más allá de Japón.

Akira ha sido, por tanto, reconocido como uno de los *mangas* más conocidos e influyentes fuera de las fronteras del país nipón. Sin embargo, si nos acercamos a la obra de Ōtomo, podemos encontrar multitud de temáticas, estilos e influencias en su interior que establecen el cómic como un objeto de estudio fascinante y útil para estudiar las relaciones del cómic japonés con el resto del mundo.

Por otro lado, la investigación de *Akira* ha ido revelando una serie de problemáticas muy pertinentes para la semiótica de la cultura a medida que avanzábamos en su análisis. Como sabemos, la semiótica de la cultura es un método de análisis que estudia sus objetos como textos¹.

A medida que nos adentramos dentro del *manga* de Ōtomo, comenzamos a descubrir problemáticas interesantes. En primer lugar, *Akira* es un cómic japonés que únicamente podemos estudiar desde el exterior del sistema del cómic y cultura japoneses. El cómic japonés supone una tradición propia dentro de la creación artística del sistema del cómic, con particularidades tanto en su estilo gráfico como en su contenido o en su forma de producción.

En ese sentido, autores como Igort (Igor Tuveri), muestran una enorme fascinación por Japón. Igort es un reconocido creador, muy sensible a diferentes escuelas y técnicas, que varía su estilo, tanto en el dibujo como en la narración, en función de la historia que esté contando.

En su obra *Cuadernos japoneses. Un viaje por el imperio de los signos* (2015), Igort relata su relación con el país nipón, desde su primer viaje en 1991 hasta sus diversas colaboraciones con editoriales japonesas. A este respecto, el autor señala

Antes de pisar Japón por primera vez, en la primavera de 1991, yo ya llevaba al menos diez años soñando con ese país. [...]

¿Qué buscaba? Una pregunta que me acompaña desde hace casi veinticinco años. Desde entonces, ese lugar misterioso se me ha ido metiendo poco a poco bajo la piel (Igort, 2015, p. 7).

Y también

Japón se había convertido para mí en el cofre de los deseos, en una maleta llena de cosas de diversa naturaleza, pero, sobre todo, en el paraíso de los dibujantes (Igort, 2015, p. 14).

Para Igort, como se puede leer en esta obra y también en su continuación, *Cuadernos Japoneses. El vagabundo del manga* (2017), Japón supone la entrada en una tradición gráfica nueva, diferente y poco conocida entonces por los autores occidentales.

Por tanto, nuestra aproximación al cómic japonés debe ser lejana y desde nuestro propio sistema cultural. No obstante, esto ayudó a definir el punto de vista de este trabajo con respecto al objeto: no se trata de definir la importancia de *Akira* y el *manga* en la cultura japonesa, sino de estudiar su impacto en la nuestra. Analizaremos, pues, nuestra propia cultura desde la “justa

¹ Una definición de texto desde la semiótica excedería los límites de este trabajo. Baste considerar, como lo hacía Yuri Lotman (Lotman, 1982), que texto es el espacio en el que conviven los signos y que cualquier elemento dentro de una cultura puede ser entendido y leído como texto.

distancia” que siempre recomendaba Claude Lévi-Strauss (Lévi-Strauss, 1955) que nos permita estudiar la cultura propia como si fuese otra.

De la misma forma, el conocimiento de la cultura japonesa nos resulta algo distante e inexacto. Cualquier cultura externa a la propia supone un ejercicio de lejanía e incomprensión, pero más aún en una tan “lejana” en términos culturales como la japonesa, que se ha representado, tradicionalmente, como la opuesta al resto del mundo, en buena parte gracias a su aislamiento secular. No en vano, Jorge Luis Borges se sintió bárbaro en una cultura como la japonesa, como declaró en la célebre conferencia en la sala Promúsica a la vuelta de su viaje (1985). El escritor señaló que pese a estar preparado, Japón fue “una sorpresa casi total” para él². En este sentido, siguiendo con Lévi-Strauss,

[...] Incluso a pesar de haber consagrado toda mi vida al estudio de la cultura japonesa — lo cual no bastaría para hablar de ella de forma autorizada —, como antropólogo, sigo dudando de que sea posible situar objetivamente una cultura, sea esta cual sea, en su relación con todas las demás. A quien no ha nacido, ni se ha criado, ni se ha educado e instruido en una cultura, siempre le quedará un reducto inaccesible de la esencia más íntima de la misma, incluso si uno ha logrado dominar la lengua y todos los otros medios exteriores de aproximarse a ella (Lévi-Strauss, 2013, pp. 16–18).

Así pues, nos encontramos ya con un punto de vista definido sobre nuestro objeto de estudio, tratando de analizar *Akira* fuera de Japón y su influencia sobre el mundo del cómic.

Ahora bien, necesitamos hacer un último apunte a modo de marco teórico en nuestro trabajo. En ocasiones utilizaremos la palabra “Occidente” en nuestro trabajo. Lejos de querer caer en generalizaciones excesivas y en etnocentrismo ya amplia y afortunadamente superados, en ocasiones recurriremos a este término para hablar de la cultura del cómic de EEUU y Europa Occidental (fundamentalmente, España, Francia, Bélgica e Italia) con numerosas influencias mutuas y un cierto contacto cultural que, precisamente hasta la irrupción del *manga* y que estudiaremos en este trabajo, no se produjo con Japón³.

Por otro lado, esta oposición entre Japón y el resto de culturas del cómic nos es útil a la hora de definir determinados elementos mediante la oposición. En palabras de Yuri Lotman,

² Borges era, no obstante, conocedor de Japón, su cultura y su tradición. De hecho, la invitación al viaje por parte de la Fundación Japón nace de su libro *Qué es el budismo* (1976) escrito junto a Alicia Jurado y que fue fruto de una serie de conferencias a propósito del budismo, estudiando, por supuesto, el zen y la cultura japonesa.

³ Irremediablemente, por los motivos citados anteriormente y por necesidad de cerrar nuestro estudio a términos manejables, dejamos fuera de nuestro análisis el resto de escuelas y culturas del cómic del mundo, desde algunas tan prolíficas e importantes como la argentina o la brasileña, a otras en plena expansión como la de Corea del Norte o Taiwan. Somos conscientes de su importancia y existencia, pero el análisis de dichas culturas del cómic excede el presente estudio.

[...] También con esto podemos comparar un fenómeno observable en el nivel de las culturas nacionales enteras y que hemos examinado en otra parte: el proceso de conocimiento mutuo y de inserción en cierto mundo cultural común provoca no sólo un acercamiento de las distintas culturas, sino también la especialización de las mismas: al entrar en cierta comunidad cultural, la cultura empieza a cultivar con más fuerza su propia peculiaridad. [...] Así, las comunidades culturales del tipo «Occidente» y «Oriente» se constituyen en parejas enantiomórficas con una asimetría funcional «que funciona» (Lotman, 1996, pp. 41–42).

Esta oposición entre Japón vs. no-Japón nos resultará útil en nuestro análisis para remarcar las particularidades del *manga*, que sólo aparecerán en oposición a otros tipos de cómic, pero también para ayudar a acercarnos al cómic japonés desde el punto de vista externo a su propio contexto cultural.

Así pues, una vez establecida la posición que vamos a tomar con respecto al estudio, comenzaremos describiendo y analizando la obra desde la semiótica y la semiótica de la cultura. El análisis del *Akira* nos permitirá determinar algunas particularidades del cómic, desde el análisis de sus personajes hasta los cambios que la llegada a nuestra cultura provocan en el *manga* y en la percepción sobre su significado.

Comenzaremos situando el cómic dentro de su contexto histórico y cultural, la situación del sistema cómic occidental en aquel momento y un breve marco del *manga* y el cómic japonés. Posteriormente, relacionaremos la obra con algunos productos contemporáneos y con los que la obra pasa a dialogar una vez introducida en la semiosfera cultural occidental en general y del cómic en particular.

Una vez descritos y analizados los lugares, tiempos y actores de *Akira*, pasaremos a analizar los mecanismos y lenguajes de nuestro objeto de estudio. No se puede considerar una obra como un ejemplo aislado, por lo que habrá que estudiar los lenguajes internos que lo articulan y, para ello, tendremos que poner en duda su definición como *manga* que, en último término, nos llevará a plantear una problemática que resultará clave para el resto de nuestro trabajo: ¿qué es el *manga*? En primer lugar, en el presente trabajo trabajaremos el *manga* como un concepto amplio, que abarca el *anime* por su gran relación y que estará debidamente justificada a lo largo de este trabajo.

La búsqueda de la definición de *manga* nos hará recorrer un camino por las diferentes acepciones del término recogidas en diccionarios y enciclopedias, desde su posible definición como medio a la evolución del concepto hacia el género dentro de la semiosfera del cómic occidental. Este recorrido a través de las definiciones abre la puerta a una nueva posibilidad dentro del *manga*: su definición como estilo.

Para tratar de definir el *manga* como un estilo dentro del cómic realizaremos una revisión bibliográfica sobre el término, especialmente dentro de la metodología semiótica, para

después comprobar si podemos aplicar el atributo de estilo al *manga*. De la misma forma, una vez analizada la bibliografía a propósito del estilo, aportaremos una definición operativa que nos resulte útil en nuestra investigación y buscaremos aplicarla tanto al *manga* en general como el estilo de *Akira* en particular, a la vez de tratar de buscar el estilo de su autor, Katsuhiro Ōtomo.

Todo este proceso de definiciones se ve atravesado por la progresiva salida de un mayor número y variedad de *mangas* y *animes* del país nipón en virtud a su éxito y progresiva popularización el todo el mundo. Ahora bien, este *estilo manga* no se limita únicamente a los cómics japoneses ya que, si puede ser considerado como estilo, deberíamos poder rastrear el *estilo manga* en cómics creados en otros lugares.

Por último, concluiremos con un análisis sobre el proceso de canonización del género *manga* a través de la repetición de fórmulas y recursos. Esta cristalización del género acabará por colapsar y dispersar algunos de estos rasgos. La dispersión de los estilemas será lo que configure el estilo *manga*, al mismo tiempo que nos permite acercarnos a un proceso que, proponemos, puede ser nombrado como *descanonización*.

De esta forma, analizaremos el estilo *manga* presente en otros cómics como *Ronin* (1984, Frank Miller) o *Tokio es mi jardín* (1997, Frédéric Boilet), que recogen influencias del cómic japonés, así como *Himawari* (2011, Belén Ortega) que imita a la perfección el estilo de dibujo y de narración de la historieta japonesa.

Por último, si aceptamos que el *manga* puede ser descrito como un estilo, podemos rastrear el *estilo manga* más allá del mundo del cómic. Realizaremos así un breve recorrido por el mundo del arte, la moda y la música buscando el *manga* en estos medios y dejando definido el *manga* como un estilo.

Una vez definido el camino que vamos a seguir en nuestro trabajo, terminaremos esta introducción con algunas consideraciones previas a comenzar nuestro análisis.

En primer lugar, aunque ya lo hemos mencionado de forma lateral, debemos dejar fuera una multitud de escuelas de cómic en las que, seguro, sería interesante adentrarnos en la búsqueda del estilo *manga*. Tradiciones del cómic tan ricas e históricas como la chilena, la argentina, la mexicana o la brasileña tendrían, a buen seguro, un gran interés para nuestra investigación. Sin embargo, la gran producción histórica de estos países en cuanto a cómic se refiere, la cantidad de autores relevantes y las particularidades de sus estilos hacen necesaria una enorme inmersión dentro de dichas escuelas que no nos es posible realizar en el presente trabajo.

Lo mismo podemos aplicar a otras tradiciones del cómic, como la de Corea del Sur, Taiwan, Hong Kong o China. En el caso de la surcoreana, su presencia en la nueva ola de cómic digital es arrolladora y su estilo, el *manhwa* podría dar lugar a una discusión igualmente rica y fructífera (Berndt, 2012; Jang y Song, 2017).

También nos vemos obligados a dejar fuera de este trabajo el fenómeno de los *otakus*, los fans del *manga* y del *anime*. Sin duda, es interesante adentrarse en ese fenómeno, pero su descripción y análisis plantea algunas complicaciones de cara al método utilizado en este trabajo. Podemos intuir que, tanto en su forma de vestir como en sus prácticas y actitudes podremos encontrar estilemas del *manga* y podríamos llegar a definir un *estilo de vida manga*. Queda pendiente, no obstante, para futuras investigaciones.

Esperamos, por tanto, que el presente trabajo resulte útil y pertinente, especialmente al adentrarnos en un objeto que ha generado tanta bibliografía como *Akira* y el *manga* en general. El método semiótico y la semiótica de la cultura en general nos permiten, creemos, ofrecer una nueva mirada sobre este cómic que tanta importancia ha tenido en la semiosfera del cómic y que, creemos, seguirá estando presente. Al concluir este trabajo, la creación de una nueva versión de *Akira* para el cine seguía estando sobre la mesa, nuevamente retrasada y en dudas. Al margen de las complicaciones en el proyecto, el incesante interés por adaptar de nuevo la obra de Ōtomo, esta vez con actores de carne y hueso, habla del innegable recuerdo que ha dejado el cómic y de la profundidad y potencial de su historia.

De la misma forma, el *manga* ha ido creciendo hasta ser un fenómeno global que ocupa un lugar central en todas las culturas. Todas las plataformas de distribución digital han ido adquiriendo los derechos de emisión de los *animes* más conocidos e, incluso, invirtiendo de forma agresiva en la creación de nuevos productos⁴.

La evolución del audiovisual *manga* y del *estilo manga* han provocado que *lo manga* deje de tener un valor de exotismo y es apreciado ya como una de las modalidades de creación de más éxito y extendidas. De la misma forma, buena parte del estilo gráfico del cómic *manga* ha trascendido el mundo del cómic.

No en vano, Japón nombró como embajador de honor a Doraemon, el protagonista de uno de los *manga* y *anime* más conocido, para los Juegos Olímpicos de Tokio 2020 en un acto público en el que el propio ministro de exteriores nipón entregó a los protagonistas de la serie

⁴ Durante la redacción de este trabajo, la compañía Netflix ha anunciado la creación de la Base de Creadores de Anime, un estudio dentro de su división japonesa, en Tokio, donde apostar por el *anime* de cara a futuro.

un diploma. De la misma forma, el propio primer ministro japonés pidió ayuda a Doraemon (y a Súper Mario) para la estrategia de presentación de los JJOO, en los que *lo manga* tuvo un lugar central dentro de las campañas de promoción e incluso las mascotas de las olimpiadas tenían una clara inspiración *manga*.

Creemos, por tanto, que la importancia del *manga* y *lo manga* ha crecido hasta ser uno de los elementos de referencia de la cultura nipona, que ya comenzó a trabajar en *lo manga* como parte central de su identidad a través del denominado plan Cool Japan, una iniciativa público-privada en el que Japón pretendía dar a conocer los elementos más atractivos de su cultura, como la moda, los videojuegos y, por supuesto, el sistema *manga*⁵.

⁵ Iniciada en el año 2012, la iniciativa Cool Japan

incluye productos y cultura japonesa contemporánea como animaciones, *manga*, personajes, juegos, etc. La cocina tradicional y los productos de comercio japoneses en las que el público encuentra nuevos valores son también Cool Japan. Los robots de alta tecnología y las tecnologías innovadoras ecológicas son también Cool Japan (Cool Japan Strategy Promotion Council, 2015)

y supone uno de los pilares de la estrategia cultural del país nipón (cfr. Cabinet Office Intellectual Property Headquarters, 2020).

Introduction

If I had to set a starting date for this project, it would be the year 2009. At the age of 18 when, the Takeshi Murakami exhibition at the Guggenheim Museum in Bilbao opened the doors to a hitherto unknown world. A strangely evocative and highly provocative mix of styles in the form of painting and sculpture between ironically sexualised characters, straight out of the comic.

This exhibition opened a series of questions, that would remain pending until the beginning of this investigation. Thus, when the research topic had to be chosen, some of those questions reappeared. *Manga*, *anime*, and Japanese in general were intriguing, and delving into the ins and outs of Japanese comics was an exciting challenge.

However, if something was clear to me, it was that the project was not possible without the guidance and direction of Dr Rayco González González, who had already served as director of my Master degree final project in Heritage and Communication at the University of Burgos. In the same way, the method was clear: semiotics are more than relevant for the analysis of the communicative methods of *manga* and, specifically, the semiotics of culture, so we will use these tools throughout our work. This method was already used in my TFM and it was both useful and practical when analysing the discursive process of heritage creation through a television documentary.

The topic discussed is *manga*, but before going into the analysis, we must take into account some previous considerations that arose in the choice of the topic and the corpus of this work. The main analysis focuses on *Akira* (1982), by the *mangaka* Katsuhiro Ōtomo for several reasons. First of all, because of the importance and impact it has had on the comic book semiosphere and on the arrival of the Japanese comic to the rest of the world (Berndt, 1995, p. 71; Brancato, 1994, p. 130; Groensteen, 1991, pp. 114–115; Santiago, 2013, pp. 339–340; Schodt, 1996, p. 314). *Akira* was one of the first comics to be translated and with an aggressive and coordinated export strategy together with the *anime* adaptation of the same name (1988), which marked the beginning of the *manga*'s spread beyond Japan.

Akira has therefore been recognised as one of the best known and most influential *manga* outside the borders of the Japanese country. However, if we approach the work of Ōtomo, we can find a multitude of themes, styles and influences within it that establish the comic as a fascinating and useful object of study, to study the relationships of Japanese comics with the rest of the world.

On the other hand, *Akira*'s research has revealed a series of very pertinent problems for the semiotics of culture as we progressed in his analysis. As we know, the semiotics of culture is a method of analysis that studies its objects as texts⁶.

As we delve into the Ōtomo *manga*, we begin to discover interesting issues. First of all, *Akira* is a Japanese comic that we can only study from outside the Japanese comic system and culture. The Japanese comic is a tradition of its own within the artistic creation of the comic system, with particularities both in its graphic style and in its content or in its form of production.

In this sense, authors like Igort (Igor Tuveri) show an enormous fascination for Japan. Igort is a renowned creator, very sensitive to different schools and techniques, who varies his style, both in drawing and in narration, depending on the story he is telling.

In his work *Japanese notebooks. A journey through the Empire of Signs* (2015), Igort recounts his relationship with the Japanese country, from his first trip in 1991 to his various collaborations with Japanese publishers. In this regard, the author notes⁷

Before I set foot in Japan for the first time, in the spring of 1991, I had already dreamed of that country for at least ten years. [...]

What were you looking for? A question that has been with me for almost twenty-five years. Since then, that mysterious place has been gradually getting under my skin (Igort, 2015, p. 7).

And also

Japan had become for me a chest of wishes, a suitcase full of things of various kinds, but, above all, a cartoonist's paradise (Igort, 2015, p. 14).

For Igort, as can be read in this work, Japan is the entry into a new graphic tradition, different and little known then by Western authors.

Therefore, our approach to Japanese comics must be distant and from our own cultural system. However, this helped define the point of view of this work regarding the object: it is not about defining the importance of *Akira* and *manga* in Japanese culture, but about studying their impact on ours. We will therefore analyse our own culture from the "fair distance" that

⁶A definition of text from semiotics would exceed the limits of this work. Suffice it to consider, as did Yuri Lotman (Lotman, 1982), that text is the space in which signs coexist and that any element within a culture can be understood and read as text.

⁷ Our own translation.

Claude Lévi-Strauss always recommended, (Lévi-Strauss, 1955) that allows us to study our own culture as if it were another.

In the same way, knowledge of Japanese culture is somewhat distant and inaccurate to us. Any culture external to one's own is an exercise in remoteness and misunderstanding, but even more so in a culture as “distant” in cultural terms as the Japanese, which has traditionally been represented as the opposite of the rest of the world, largely thanks to its secular isolation. Not in vain, Jorge Luis Borges felt barbarian in a culture like the Japanese, as he declared in the famous conference in the Promúsica room on his return from his trip (1985). The writer noted that despite being prepared, Japan was an almost total surprise for him⁸. In this sense, continuing with Lévi-Strauss⁹,

[...] Even despite having devoted all my life to the study of Japanese culture - which would not be enough to speak of it in an authoritative way -, as an anthropologist, I still doubt that it is possible to objectively situate a culture, whatever it may be, in its relationship with all the others. Whoever has not been born, nor has been raised, nor has been educated and instructed in a culture, will always have an inaccessible redoubt of its most intimate essence, even if one has managed to master the language and all other external means to approach her (Lévi-Strauss, 2013, pp. 16-18).

Thus, we now have a definite point of view on our object of study, trying to analyse Akira outside of Japan and his influence on the world of comics.

Now, we need to make one last point as a theoretical framework in our research. We will sometimes use the word West in our work. Far from wanting to fall into excessive generalisations and ethnocentrism that are already widely and fortunately outdated, we will sometimes use this term to talk about the comic culture of the USA and Western Europe (mainly Spain, France, Belgium and Italy) with numerous mutual influences and a certain cultural contact that, precisely until the emergence of *manga* and that we will study in this work, did not occur with Japan¹⁰.

On the other hand, this opposition between Japan and the rest of comic cultures is useful when defining certain elements through opposition. In the words of Yuri Lotman,

⁸Borges was, however, knowledgeable about Japan, its culture and its tradition. In fact, the invitation to the trip by the Japan Foundation stems from his book *What is Buddhism* (1976) written with Alicia Jurado and which was the result of a series of lectures on Buddhism, studying, of course, Zen and Japanese culture.

⁹ Our own translation.

¹⁰Irremediably, for the reasons cited above and due to the need to close our study to manageable terms, we leave out of our analysis the rest of the comic schools and cultures of the world, from some as prolific and important as Argentina or Brazil, to others in full expansion like that of North Korea or Taiwan. We are aware of their importance and existence, but the analysis of these comic cultures exceeds the present study.

[...] Also with this we can compare an observable phenomenon at the level of entire national cultures and that we have examined elsewhere: the process of mutual knowledge and insertion in a certain common cultural world causes not only a rapprochement of the different cultures, but also their specialisation: upon entering a certain cultural community, the culture begins to cultivate its own peculiarity more strongly. [...] Thus, cultural communities of the «West» and «East» type are constituted in enantiomorphic pairs with a functional asymmetry «that works»(Lotman, 1996, pp. 41–42).

This opposition between Japan vs. not-Japan will be useful in our analysis to highlight the particularities of the *manga*, which will only appear in opposition to other types of comics, but also to help us approach the Japanese comics from the point of view external to its own cultural context.

Thus, once the position we are going to take regarding the study has been established, we will begin by describing and analysing the work from semiotics and semiotics of culture. The analysis of *Akira* will allow us to determine some particularities of the comic, from the analysis of its characters to the changes that the arrival in our culture provokes in the *manga* and in the perception of its meaning. We will begin by placing the comic within its historical and cultural context, the situation of the Western comic system at that time, and a brief framework of Japanese comic and *manga*. Subsequently, we will relate the work with some contemporary products and with which the work begins to dialogue once it is introduced into the Western cultural semiosphere in general and the comic in particular.

Once the places, times and actors of *Akira* have been described and analysed, we will go on to analyse the mechanisms and languages of our object of study. A work cannot be considered an isolated example, so it will be necessary to study the internal languages that articulate it and, for this, we will have to question its definition as a *manga* that, ultimately, will lead us to raise a problem that it will be key to the rest of our work: what is *manga*? In the first place, in the present work we will use *manga* as a broad concept, which encompasses the *anime* due to its great relationship and which will be duly justified throughout this research.

The search for the definition of *manga* will take us through the different meanings of the term collected in dictionaries and encyclopedias, from its possible definition as a means to the evolution of the concept towards gender within the semiosphere of Western comics. This journey through the definitions opens the door to a new possibility within the *manga*: its definition as style.

To try to define the *manga* as a style within the comic, we will carry out a bibliographic review on the term, especially within the semiotic methodology, and then check if we can apply the style attribute to the *manga*. In the same way, once the bibliography regarding style has

been analysed, we will provide a small working definition that will be useful in our research and we will seek to apply it to both *manga* in general and *Akira's* style in particular, while trying to look for the style of its author, Katsuhiro Ōtomo.

This entire process of definitions is traversed by the progressive departure of a greater number and variety of *manga* and *anime* from the Japanese country by virtue of its success and progressive popularisation throughout the world. Now this *manga* style is not limited solely to Japanese comics since, if it can be considered as a style, we should be able to trace the *manga* style in comics created elsewhere.

Finally, we will conclude with an analysis of the process of canonisation of the *manga* genre through the repetition of formulas and resources. This crystallisation of the genus will eventually collapse and disperse some of these traits. The dispersion of the stilemas will be what configures the *manga* style.

Therefore, we will analyse the *manga* style present in other comics such as *Ronin* (1984, Frank Miller) or *Tokyo is my garden* (1997, Frédéric Boilet), which collect influences from the Japanese comic, as well as *Himawari* (2011, Belén Ortega) that perfectly imitates the style of Japanese cartoon drawing and narration.

Finally, if we accept that *manga* can be described as a style, we can trace the *manga* style beyond the world of comics. We will thus take a brief tour of the world of art, fashion and music, looking for *manga* in these media and defining *manga* as a style.

Once we have defined the path that we are going to follow in our research, we will end this introduction with some considerations prior to starting our analysis.

In the first place, although we have already mentioned it laterally, we must leave out a multitude of comic schools in which, surely, it would be interesting to delve into the search for the *manga* style. Traditions of the comic as rich and historical as the Chilean, Argentine, Mexican or Brazilian would surely be of great interest to our research. However, the great historical production of these countries in terms of comics, the number of relevant authors and the particularities of their styles make a huge immersion within these schools necessary, which we cannot do in the present work.

The same can be applied to other comic book traditions, such as South Korea, Taiwan, Hong Kong or China. In the case of the South Korean, her presence in the new wave of digital comics is overwhelming and her style, the *manhwa* could lead to an equally rich and fruitful discussion (Berndt, 2012; Jang and Song, 2017).

We are also forced to leave out of this work the phenomenon of *otakus*, fans of *manga* and *anime*. Undoubtedly, it is interesting to delve into this phenomenon, but its description and

analysis raises some complications regarding the method used in this work. We can intuit that, both in their way of dressing and in their practices and attitudes, we can find *manga* styles and we could define a *manga* lifestyle. It is pending, however, for future research.

We hope, therefore, that this work is useful and relevant, especially when delving into an object that has generated as much bibliography as *Akira* and *manga* in general. The semiotic method and the semiotics of culture in general allow us, we believe, to offer a new look at this comic that has had so much importance in the comic semiosphere and that, we believe, will continue to be present. At the end of this work, the creation of a new version of *Akira* for the cinema was still on the table, again delayed and in doubt. Regardless of the complications in the project, the incessant interest in adapting Ōtomo's work again, this time with real actors, speaks of the undeniable memory left by the comic and the depth and potential of its story.

In the same way, *manga* has grown to be a global phenomenon that occupies a central place in all cultures. All digital distribution platforms have been acquiring the broadcasting rights of the best-known *animes* and, even, investing aggressively in the creation of new products¹¹.

The evolution of the audiovisual *manga* and the *manga* style have caused *manga* to cease to have an exotic value and it is already appreciated as one of the most successful and widespread forms of creation. In the same way, much of the graphic style of *manga* comics has transcended the world of comics.

Not surprisingly, Japan appointed Doraemon, the protagonist of one of the best-known *manga* and *anime*, as its honorary ambassador for the Tokyo 2020 Olympic Games in a public ceremony in which the Japanese foreign minister himself delivered the protagonists of the series a diploma. In the same way, the Japanese prime minister himself asked Doraemon (and Super Mario) for help with the presentation strategy of the Olympic Games, in which the *manga* had a central place within the promotional campaigns and even the Olympic mascots they had a clear *manga* inspiration.

We believe, therefore, that the importance of *manga* has grown until it is one of the reference elements of Japanese culture, which has already begun to work on *manga* as a central part of its identity through the so-called plan Cool Japan, a public-private initiative in which

¹¹ During the writing of this work, the Netflix company has announced the creation of the Anime Creators Base, a studio within its Japanese division, in Tokyo, where to bet on *anime* for the future.

Japan sought to publicise the most attractive elements of its culture, such as fashion, video games and, of course, the *manga* system¹².

¹² Launched in 2012, the Cool Japan initiative

includes contemporary Japanese products and culture such as animations, manga, characters, games, etc. Traditional Japanese cuisine and commercial products in which the public finds new values are also Cool Japan. High-tech robots and innovative eco-friendly technologies are also Cool Japan (Cool Japan Strategy Promotion Council, 2015)

and is one of the pillars of the cultural strategy of the Japanese country (cfr. Cabinet Office Intellectual Property Headquarters, 2020).

1. Akira, el principio de todo

Akira (1982) supuso la punta de lanza del mundo *manga* a Occidente. El cómic fue publicado primero en EE. UU. (previo coloreado) y traducido después a Europa de forma más o menos simultánea. En España se han producido cinco ediciones hasta la fecha. La primera llega en 1990 en una colaboración entre Dragón Comics (Ediciones B) y la francesa Glénat, con formato álbum y traducido desde la edición norteamericana, es decir, en color y sentido de lectura occidental. Esta primera edición contó con 38 números de 64 páginas más cubiertas¹³.

Resumir el argumento de *Akira* resulta complicado. La historia se desarrolla en 2.210 páginas, en las que se entrecruzan la historia de Kaneda y Tetsuo, dos jóvenes moteros que acuden a un instituto para jóvenes conflictivos y que, tras una carrera en las afueras de Neo Tokyo (la nueva ciudad construida a partir de las cenizas de la antigua capital japonesa), se ven involucrados en una trama política y militar en torno a Akira, una figura misteriosa que tardamos cientos de páginas en conocer y que resulta ser un niño tan poderoso que es capaz de arrasar una ciudad con sólo pensar en hacerlo.

Mientras tanto, Tetsuo desarrolla los mismos poderes que Akira y Kaneda acaba envuelto en una organización terrorista que trata de derrocar al gobierno por medio de una conspiración que involucra al niño. Por medio, un proyecto gubernamental secreto de niños soldado, la destrucción de Neo Tokyo y la creación del Imperio de Akira, una dictadura absolutista dirigida por el niño dios y controlada por Tetsuo como subordinado. Al final, una lucha entre Akira y Tetsuo parece significar la creación de un mundo nuevo, en el que Akira es honrado como una deidad y en el que los habitantes de Neo Tokyo rechazan el gobierno exterior en una especie de nueva anarquía. En cuanto a la versión de animación, a la que dedicaremos una parte de nuestro estudio, (cfr. 2.3), comienza casi igual que su homóloga en papel, pero elimina buena parte de las subtramas, simplifica el argumento y cambia el final y, sobre todo, el personaje de Akira convirtiendo a Tetsuo en protagonista absoluto (Leblanc, Michelle Odell, 2014; Napier, 2006).

Sólo dos años después de comenzar la publicación de los comics, se produce un parón en la distribución, coincidiendo con una crisis creativa del autor. Ediciones B decide volver a comenzar desde el principio, esta vez con 14 volúmenes en cartóné de 180 páginas

¹³ https://www.tebeosfera.com/publicaciones/akira_1990_b.html

(aproximadamente) cada uno. El contenido era el mismo que el de la primera edición, una traducción al español del cómic publicado en EE. UU.

Se produjo una tercera edición por parte de Ediciones B, con 6 tomos en rústica traducidos directamente desde el japonés, con un modelo editado en Japón y Francia, pero en la dirección de lectura occidental. Más tarde, en el año 2005, Norma Editorial consigue los derechos de *Akira* y publica una nueva edición en 6 números y reeditada también con una “edición coleccionista” en el que se incluía un séptimo volumen con borradores, portadas descartadas y un diario del autor. Por último, en 2020 Norma Editorial comenzó a reeditar la obra de Ōtomo bajo el nombre *Akira. Edición Original*, en dirección de lectura oriental y recuperando las páginas en blanco y negro y con una traducción directa desde el japonés¹⁴.

Akira, el cómic, comenzó a publicarse en Japón en 1982, en la conocida *Young Magazine* (propiedad de Kōdansha, la editorial manga más grande de Japón) y por fascículos semanales, como la mayoría de los *mangas* en Japón: las revistas tienen entre 200 y 900 páginas, por lo que multitud de narraciones y autores conviven en el mismo volumen, que además no suele guardarse: una vez leído se tira o se deja en el metro para que otro lector pueda aprovecharla¹⁵. Este formato de publicación explica que tardara 8 años en ser completado, plazos que se trasladaron al resto de ediciones en el mundo.

Pero ¿qué tiene *Akira* de excepcional? Que, desde su concepción, estaba destinado a la exportación (Bouissou, 2000, p. 22). En primer lugar, *Akira* no fue el primer *manga* en cruzar las fronteras de Japón. Jean-Marie Bouissou señala que antes de que Ōtomo crease *Akira*, Osamu Tezuka ya había llegado a Francia y EE. UU., tanto con su serie de animación *El emperador de la selva* como con su *manga Astro Boy*. Sin embargo, ambos productos fueron una mera anécdota a nivel de ventas. Bouisseau señala que los cambios de *Astro Boy* (1952) para cumplir el *Comics Code* americano (del que hablaremos más tarde) y el aspecto ‘Disney’ de *El emperador de la selva* (1950) hicieron que el público las recibiera como “un amable y exótico sub-Disney” (Bouissou, 2000, p. 4). Del mismo modo, señala que otros *anime* y *manga* de Tezuka (y algunos otros autores) chocaron con la censura americana y el monopolio de Disney y Tex Avery en EE. UU. Estamos en los años 50 y 60, pero *Akira* no aterriza en Norteamérica hasta 1988.

¹⁴ Resulta revelador que en el vídeo de presentación de esta última edición se destaque sobre todo lo “original” y la “fidelidad” con la obra en una búsqueda de la experiencia más cercana posible a lo japonés.

¹⁵ Las mejores obras se recopilan después en tomos independientes con un precio ligeramente superior, aunque no demasiado. Los aficionados pueden así conseguir sus *mangas* preferidos, de los que algunos tienen también ediciones ‘de lujo’ para coleccionistas.

La editorial responsable de la publicación fue Marvel Comics, pero no directamente. Marvel adquiere los derechos de publicación a través de Epic Comics, una filial creada para eludir el *Comics Code*¹⁶. En los años 80, las primeras editoriales independientes como Pacific o Dark Horse comenzaban a dejar de lado el *Comics Code* y a publicar nuevos contenidos. Por situar el momento histórico dentro del medio cómic: en 1986 se había publicado el *Dark Knight* de Frank Miller y el mismo autor había lanzado *Ronin* entre 1983 y 1984.

Un año antes de la aparición de *Akira* en EE. UU. llega una de las obras más reconocidas y más influyentes (al menos para los creadores de cómic) del *manga*: *El lobo solitario y su cachorro* en 1988 (Lefèvre, 2011; Santiago, 2013). Este momento es considerado como “el año del manga” por algunos autores como Bouissou. Junto con *Akira* se produce una “explosión de manga impulsada por tres factores”, que podemos resumir en la aparición de Japón en los medios de comunicación americanos, el hartazgo del *Comics Code* por parte de los lectores norteamericanos y la búsqueda de “productos más sofisticados, pero exóticos” por parte de la generación de niños que creció con el *anime* en los años 70

Sin embargo, aún no hemos respondido a nuestra pregunta. ¿Por qué *Akira*? Bouissou (2000) plantea que, si bien *El lobo solitario y su cachorro* (1976) supone algo completamente nuevo para el público estadounidense, refleja demasiados tópicos asociados a Japón: samuráis en kimono, luchas de *katana*, etc.¹⁷. Otros *mangas* como *Pies descalzos* (1973) son demasiado crudos para tener un éxito de ventas, ya que muestran el horror de Hiroshima desde dentro y desde los ojos de un niño: el autor fue un superviviente de la explosión nuclear¹⁸.

Akira se sitúa pues en un lugar privilegiado para el éxito: con una narrativa y una técnica (que trataremos más adelante) lo suficientemente exótica, pero con un argumento muy próximo al *cyberpunk*: explosiones nucleares sin la dureza de *Pies descalzos*, persecuciones en moto a toda velocidad, una ciudad agresiva y jóvenes fuera de control.

¹⁶ El *Comics Code* es un código autoimpuesto por las editoriales americanas para controlar el contenido que se publicaba en los cómics americanos. Para profundizar sobre la importancia que tuvo sobre la publicación en EE. UU., cfr. (Serra, 2011)

¹⁷ No en vano, en 1956 ya se había estrenado *Los siete samuráis* en EE. UU. y en 1961 se estrenó *Yojimbo* previo paso por el festival de Venecia en ambos casos y siendo películas muy reconocidas.

¹⁸ Ambas publicaciones llegaron a EE. UU. un poco antes que *Akira*, 1987 para *El Lobo solitario* y 1976 para *Pies descalzos*.

1.1 Akira: filtro traductor entre Japón y Occidente

Es conocido que Katsuhiro Ōtomo, autor de *Akira*, sentía una especial predilección por la cultura occidental y los cómics norteamericanos y francés. En varias entrevistas cita a Hergé y su *Tintin* como influencias fundamentales en su obra y en el prólogo a la edición en español de 2012 de Norma Editorial, el editor recuerda que la primera obra de Ōtomo fue la adaptación de *Mateo Falcone* de Merimée bajo el título de *A Gun Report* (Bouissou, 2000, p. 21)

Desde el principio, *Akira* parece una obra diferente al resto del manga. Ōtomo se encargó de que tanto su nombre como el de su obra aparecieran escritos en caracteres occidentales y los recopilatorios tuvieron un tamaño superior al original, como señala de nuevo Óscar Valiente, editor de Norma Editorial, en la introducción a la versión española de la misma editorial. Pero, además, tanto el dibujo como el guion se diferencian mucho del manga común de la época.

Akira queda a medio camino entre géneros incluso en Japón. El primer impulso a la hora de definir el manga de Ōtomo podría ser clasificarlo como *gekiga*¹⁹. Sin embargo, su publicación en *Young Magazine*, una de las revistas más vendidas de Japón y su temática, a medio camino entre la ciencia ficción, la conspiración política y los superpoderes psíquicos la alejan del *gekiga* de, por ejemplo, Yoshiharu Tsuge y sus historias, por ejemplo, de *El hombre sin talento* (1985)²⁰.

De esta forma, *Akira* aparece publicado en una revista cuyo destinatario está muy definido en la cultura japonesa. Es el llamado *Seinen*, es decir, jóvenes y adultos varones mayores de 18 años que buscan acción, pero con un mayor contenido de violencia o contenido explícito del que puede encontrarse en el *Shonen*, el tipo de revista más vendida y popular y destinado a niños o adolescentes.

¹⁹ *Gekiga* (劇画) significa, literalmente, imagen dramática (劇 drama 画 dibujo). Es un término utilizado por Yoshihiro Tatsumi para definir su trabajo en oposición al *manga* (漫画) que, a pesar de que hoy no tiene una significación despectiva en Japón y podría equivaler al término *cómic*, significa literalmente dibujo caprichoso, distraído, que podríamos traducir por garabato. Sin embargo, 漫 también puede ser definido como corrupto. De esta forma, Tatsumi opone ambos términos de la misma forma que Will Eisner opone novela gráfica a cómic en EE. UU., para reivindicar la calidad de su trabajo e indicar que no está dirigida a niños. Actualmente, *gekiga* define un tipo de cómic destinado a adultos, con historias dramáticas y realistas, aunque también puede identificarse con cómic de autor. A efectos de este trabajo, consideramos que *gekiga* define un tipo de *manga* y continuaremos utilizando *manga* para definirnos a todo el cómic.

²⁰ En este *manga*, Tsuge narra la historia de un *mangaka* que, a pesar de tener cierto éxito, busca cambiar de actividad profesional y fracasa una y otra vez llevando a su familia al desastre. El tono del cómic, profundamente pesimista, está muy alejado de lo que en Occidente podríamos llamar *manga*.

De esta forma, *Akira* se presenta como un producto muy complejo en la construcción de los personajes, con una crítica a todo el modo de vida japonés, cuyo futuro imagina sin esperanza para los jóvenes y bajo un férreo dominio militar, que posteriormente dará paso a una mirada atrás, en cierto modo cíclica, en la que el niño-dios Akira se convierte en emperador de una Neo-Tokyo en ruinas, mientras disputa el control de la ciudad con Lady Miyako, que representa el poder religioso.

La clasificación de los géneros del *manga* resulta compleja a ojos de un occidental. Aunque la problemática de los géneros será tratada más adelante en este trabajo (cfr. 2.1), tradicionalmente, se nos dice que el sistema editorial japonés prefiere una clasificación según el público al que va dirigida cada obra, en vez de por temas. De esta forma, tenemos los antes mencionados *Seinen* y *Shonen*, a los que podemos sumar el *Shojo* (para mujeres adolescentes), el *Josei* (para mujeres adultas) o el *Kodomo* (para niños pequeños). Esta clasificación, si bien es válida en un primer momento, resulta a todas luces insuficiente, por lo que desde Occidente se han tomado algunos términos japoneses para dar algo más de especificidad a los tipos de *manga*, tales como *Yaoi* (relaciones homosexuales entre hombres) *Yuri* (lo mismo, entre mujeres), *Mecha* (historias de robot gigantes), etc. Estas clasificaciones son tremendamente arbitrarias, muchas veces confusas debido al desconocimiento del sistema de clasificación japonés y abarcan un gran número de obras que poco tienen que ver entre sí.

Así pues, nos adentramos en la problemática de la recepción de *Akira* en Occidente y cómo se han clasificado los cómics *manga* en el sistema occidental. Para ello analizaremos *Akira* en busca de sus particularidades a ojos del público no japonés. Comenzaremos con el cómic para, posteriormente, realizar algún apunte sobre la película de animación²¹.

Nada más abrir el cómic, se nos presenta la imagen de la destrucción de Neo-Tokyo por parte de, lo que parece, una bomba atómica, tras la que se produce un bombardeo en las principales capitales del mundo. Como señala Umberto Eco, a propósito de las bombas atómicas y la radiación,

El monstruo es la radiactividad que estamos sembrando. Es el hijo que podría nacer deforme. La guerra que podría estallar sin que nadie haya hecho un gesto. Pero atención: solamente el cine japonés ha insistido en representar los monstruos originados por las radiaciones atómicas, apuntando explícitamente al objeto de la polémica. (Eco, 1988, p. 381).

²¹ Para este trabajo, y salvo que se indique lo contrario, utilizaremos la edición en castellano de Norma Editorial del año 2015. Cuando se inició este trabajo, era la edición más reciente en España de *Akira* y, además, mantiene el color y espejado de la edición en EEUU y Francia, por lo que nos parece la más adecuada para nuestro análisis.

El origen de los poderes de Tetsuo, Akira y los demás niños no queda claro en ningún momento, pero el miedo a las bombas atómicas y la radiación están siempre insinuados en la narración. Eco (1988) pone como ejemplo a Godzilla, uno de los monstruos más representados (y representativos) del cine japonés y que, a pesar de ir perdiendo su identidad como reflejo del horror nuclear a lo largo del tiempo (teniendo, incluso, una adaptación hollywoodiense), llega incluso a defender Japón de sus amenazas exteriores, del mismo modo que Tetsuo y Akira lo harán de la intervención estadounidense.

Sin embargo, toda esta trama sobre la guerra atómica y sus consecuencias se desarrollará más adelante. Al principio, se nos presenta una historia sobre una banda de moteros que sale de Neo-Tokyo rumbo a las ruinas que dejó la bomba, una cicatriz enorme en forma de cráter que, se tapará con la construcción de un estadio olímpico. El grupo tiene un accidente y el menor de ellos (al menos, eso se nos sugiere) tiene que ser llevado al hospital tras el encuentro con un extraño niño. Tras ello, se nos presenta el día a día de la banda: colegio correccional donde se aplican castigos físicos y visitas a un bar con aspecto clandestino con consumo de drogas químicas.

El cómic nos lleva a un recorrido frenético por las calles de Neo-Tokyo, con persecuciones entre policía, moteros, rebeldes (o terroristas) y militares. Disparos y carreras en los callejones en el que las drogas aparecen como un elemento de control de los poderes psíquicos en una metáfora muy poco escondida y que se repetirá a lo largo del *manga*. Además, el *manga* encaja perfectamente esta acción. Aunque veremos más adelante algunas de las características del estilo *manga*, las persecuciones en moto, las líneas cinéticas para representar el movimiento, los espacios cerrados y amenazantes llenos de cristal y acero de Neo-Tokyo y, en la traducción occidental, el color, crean una atmósfera dinámica y opresiva en la que la ciudad pasa a ser parte de la acción.

Este inicio pone en relación a *Akira* con un género que se estaba desarrollando en Occidente en el momento de su publicación: el *cyberpunk* (Burrows, 2018; Csicsery-Ronay, 1988; de la Iglesia, 2018).

Un ejemplo claro son *Neuromante* (1984) o *El juego de Ender* (1985) en literatura o *Blade Runner* (1982) en el cine. Podemos considerar el *cyberpunk* como un subgénero dentro de la ciencia ficción, como señala Sergio Brancato, el *cyberpunk* contiene, refiriéndose a la película de Scott,

la asunción de la electrónica y de la genética como paradigma estético-cultural hegemónico, la disolución en escoria autorreferencial de la forma metropolitana, el alma enojada de los barrios marginales, lo inconmensurable surplus tanto simbólico como económico (Brancato, 1994, p. 118)²².

La mayoría de los autores coinciden a la hora de señalar un ejemplar dentro de la semiosfera cómic occidental como ejemplo clásico del *cyberpunk*: *Ronin* (1983) de Frank Miller (Pérez García, 2012). Ya el título nos da una pista de la importancia que el mundo japonés tiene en la obra (y, en general, en el universo creativo de Miller): los rōnin son los samuráis que, habiendo perdido a su señor o su honor, viajan como vagabundos buscando venganza (Suzuki, 1959).



Fig. 1: comparativa entre las calles de Tokio y Los Ángeles en *Blade Runner*

Brancato define *Ronin* como “mermelada entre Oriente y Occidente, cómic y televisión manga y superhéroes, cibernética y punk” (Brancato, 1994, p. 119). La relación entre Japón y el *cyberpunk* ha sido una constante desde la aparición de las primeras novelas, no en vano William Gibson, autor de *Neuromante*, señala en una entrevista para Time que “el Japón contemporáneo es simplemente *cyberpunk*” (Gibson, 2001), así como el evidente parecido de Los Ángeles creado por Ridley Scott para *Blade Runner* con el Tokio real. En esa misma revista, Gibson pone de manifiesto el parecido entre Tokio y la ciudad de Scott.

De esta forma, en *Akira* encontramos varios elementos que ponen en relación el cómic con la semiosfera del *cyberpunk*; no sólo con el resto de cómic del momento, sino con la literatura y, mediante la película de animación que se estrenó, como ya hemos mencionado, mediante una estrategia conjunta.

²² Traducción nuestra

Pero ¿dónde está el *cyberpunk* en *Akira*? Poco tiene que ver con los robots replicantes de *Blade Runner*, los viajes espaciales de *El juego de Ender* y sus razas alienígenas o el mundo virtual y los *hackers* de *Neuromante*²³.

Sin embargo, casi todos los aficionados y expertos no dudan en calificar la historia como *cyberpunk*. Desde nuestro punto de vista, esa clasificación, muchas veces dada como obvia y sin un razonamiento extenso, se da por dos elementos: la banda de moteros rebeldes que se enfrentan a un sistema autoritario (representado por el ejército) y, sobre todo, la ciudad de Neo-Tokyo. Y es que si Neo-Tokyo está inspirado en *Blade Runner* y ésta, a su vez, en la Tokio real, hay una influencia que flota por encima de ambas y de todo el *cyberpunk*. Se trata de *The Long Tomorrow* (1975), un cómic de Moebius y Dan O'Bannon cuya ciudad ha determinado el aspecto de películas como *Matrix* o *Star Wars*. La ciudad de *The Long Tomorrow*, descrita por Brancato como “tecnopiranesiana” (Brancato, 1994, p. 121) es una clara inspiración para Ōtomo y su megalópolis²⁴.



Fig. 2: Viñeta de *The Long Tomorrow*

²³ De hecho, es notable que apenas aparecen ordenadores o elementos de alta tecnología durante la historia. Todo lo contrario, saliendo de la línea de la ciencia ficción del momento, Ōtomo plantea una regresión tecnológica tras la destrucción de Neo-Tokyo.

²⁴ Más aún si tenemos en cuenta la influencia que tendrá Alejandro Jodorowsky en la versión de animación de *Akira*. Tanto Moebius como Jodorowsky trabajaron juntos en varios proyectos y colaboraron en la revista *Heavy Metal*, cuyas creaciones fueron clave para todo el *cyberpunk*.

1.2 Neo-Tokyo

La ciudad de Neo-Tokyo es mucho más que un escenario donde se desarrolla la acción en *Akira*. Ya en la introducción del cómic se nos presenta a los protagonistas, pero también a la propia ciudad. El primer texto tras el bombardeo es el siguiente: “Kaneda y sus amigos, estudiantes de un centro de integración para marginados sociales toman una desolada carretera y dejan atrás la ciudad que los oprime...”²⁵

Por tanto, ya desde el principio se nos presenta Neo-Tokyo como un espacio opresivo del que huir. Es más: la primera imagen que aparece es la propia ciudad de Neo-Tokyo construida en el interior de la bahía de Tokio. Detengámonos un momento sobre esta imagen de doble página.

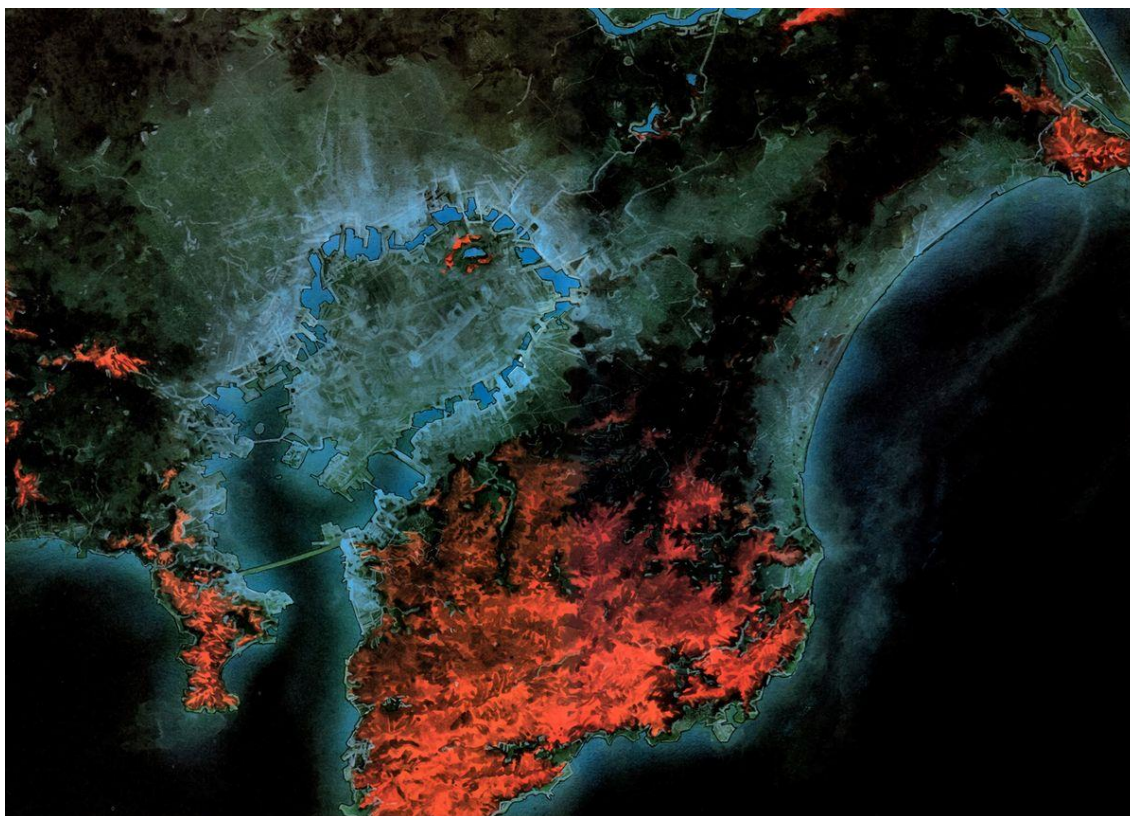


Fig. 3: Imagen de Neo-Tokyo

²⁵ A este respecto debemos hacer un apunte: la introducción que referimos aparece en la edición de Norma editorial de 2003, a la que se referirán todas las apreciaciones sobre el cómic salvo que se refiera lo contrario. En la edición de 1990 de Ediciones B el texto es ligeramente distinto, pero se invierte el orden de las dos primeras páginas de esta escena. En el original japonés no aparece esta introducción.

Un lector no familiarizado con la geografía japonesa podría no apreciar el significado completo de esta imagen. Como vemos en la fig. 4, la ciudad de Tokio se construye a la izquierda de la gran bahía y se expande en tierra firme durante kilómetros. Lo que vemos en la fig. 3 es el espacio de Neo-Tokyo, construido en una isla en el interior de la bahía. Nos encontramos, además, que el espacio que originalmente ocupaba la ciudad está vacío y que los espacios a ambos extremos de la bahía, los cabos, son espacios verdes protegidos en la actualidad, mientras que en Neo-Tokyo presentan un color rojo nada alentador que nos hace pensar en un incendio o algún tipo de catástrofe.

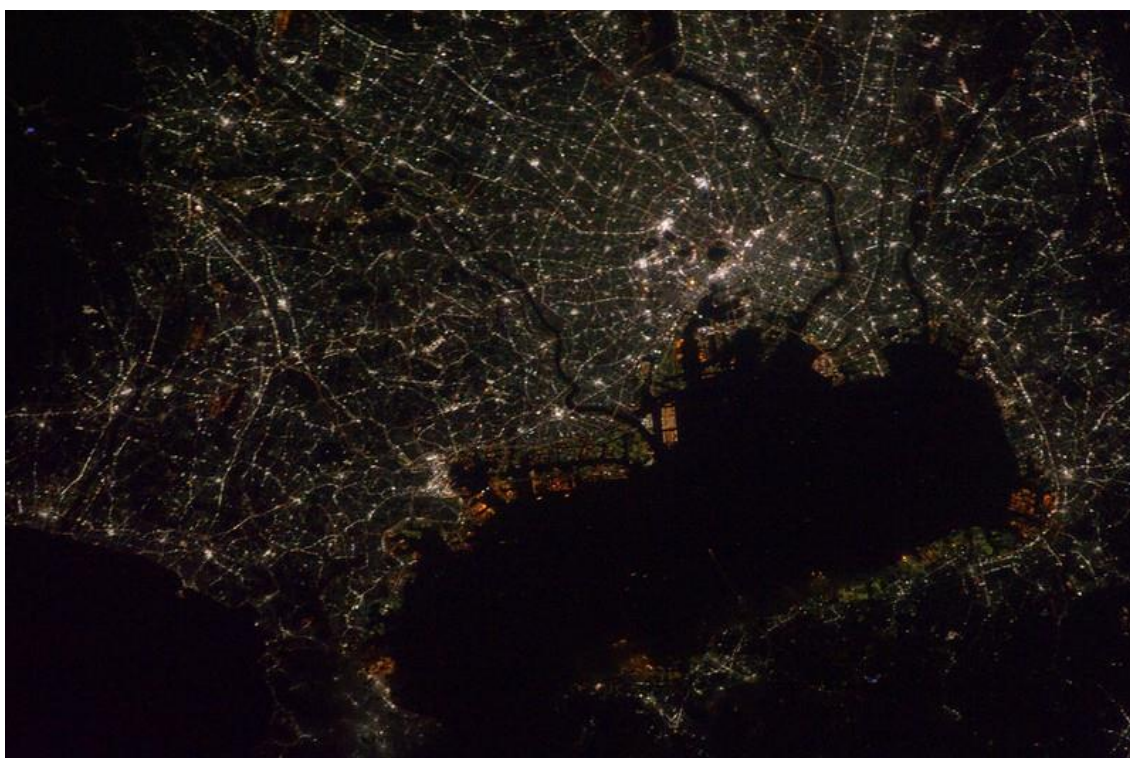


Fig. 4: La ciudad de Tokio en la actualidad. (NASA).

Todo este imaginario remite al enorme trauma que permanece, como no puede ser de otra manera, en la cultura japonesa, el recuerdo de las bombas de Hiroshima y Nagasaki. La reconstrucción de ambas ciudades y el recuerdo de su destrucción sigue muy presente en la memoria cultural japonesa. Umberto Eco (2010, pp. 175–176) subrayaba la importancia de estos hechos reflexionando en la importancia que tuvo el trabajo de Ruth Benedict a la hora de conocer la cultura japonesa durante la II Guerra Mundial y que acabó cristalizando en la obra *El crisantemo y la espada* (Benedith, 2011).

De esta forma, Ōtomo recupera el trauma nacional de la destrucción y posterior recuperación de una ciudad arrasada por la guerra. Por otro lado, colocar el mapa nada más

empezar la narración permite al lector comprender el espacio en el que se va a desarrollar la historia y los movimientos que los jóvenes moteros realizarán, sobre todo al comienzo de la historia.

Esta distribución del espacio, en torno a la isla central y los desplazamientos de los moteros por la autopista nos permite plantear la relación entre los movimientos de la banda y su significado.

Acerquémonos a Neo-Tokyo planteándolo como un sistema semi-simbólico (Floch, 2003; Greimas, 1984; Polidoro, 2016). Un sistema semi-simbólico es

la unión entre una categoría del plano de la expresión y una categoría del plano del contenido. [...] los dos términos opuestos que constituyen una categoría de la expresión (por ejemplo, alto/bajo en el lenguaje plástico) [...] se convierten en significantes de dos términos opuestos del plano del contenido (bien/mal, vida/muerte, joven/anciano). (Polidoro, 2016, p. 120)

Así pues, mientras que en un sistema como el lenguaje verbal no hay una relación particular entre los sonidos de /sí/ y /no/ en el plano de la expresión y nada indica su oposición, en un sistema semi-simbólico sí encontramos estas relaciones de oposición. Retomando el ejemplo de la afirmación y la negación, mover la cabeza de forma vertical se opone a hacerlo de forma horizontal, oponiendo ambos gestos y sus significados.

De esta forma, podemos apreciar cómo las salidas de Neo-Tokyo hacia las ruinas del antiguo Tokio marcan una relación entre los espacios abiertos y cerrados que corresponden a una oposición entre libertad y opresión y, por tanto, entra la posición tímica del destinatario. Además, durante el comienzo de la narración, cuando se produce esta oposición, se establece otro sistema semi-simbólico en un nivel más profundo de la narración. Como se verá más adelante (cfr. 1.4.3), se establece una clara distinción entre personajes jóvenes y adultos en una oposición en el plano tímico: juventud-euforia, adultez-disforia, con una variante más: los niños viejos. Más adelante se tratará el caso de estos niños viejos, pero en el sistema semi-simbólico de *Akira*, se sitúan, precisamente, entre ambos mundos, con una percepción afórica por parte del lector. El destinatario del cómic recibe el misterio de estos personajes con cierta extrañeza, quizá porque forman parte de ambos mundos a la vez. Todos estas oposiciones y sistemas semi-simbólicos se vienen abajo con la destrucción de Neo-Tokyo. Con la destrucción de la ciudad por parte de Akira caen también las relaciones semi-simbólicas, el espacio pasa a estar constituido por un continuo de ruinas apenas definidas, los personajes toman bandos y la atención del espectador cambia en función de la focalización del enunciatario. De la misma forma, no existe el espacio fuera de Neo-Tokyo. La dualidad de espacios se establece siempre

entre la nueva megalópolis y las ruinas de la antigua ciudad, como el espacio negativo en la pintura (cfr. 5.1).

Esta dualidad y la ausencia de un espacio exterior nos lleva a dos reflexiones interesantes. En primer lugar, nos recuerda al ensayo de Georg Simmel a propósito de las ruinas. Para Simmel, la ruina “resulta un accidente fortuito y absurdo; pero un nuevo sentido se apodera de ese accidente, un sentido que abraza a la vez en unidad el azar y la forma espiritual, y que no se funda ya en una finalidad humana” (Simmel, 1924, p. 307). Sin embargo, el propio Simmel señala que, en el caso de que las ruinas se hayan producido por acción del hombre, se pierde el encanto de estas ruinas porque “anula la oposición entre la obra humana y la acción de la naturaleza” (Simmel, 1924, p. 307).

Simmel opone así naturaleza y espíritu, cultura para nosotros, una división inexistente en la cultura japonesa (Lévi-Strauss, 2013; Tsudzumi, 1932). Sin embargo, sí cabe resaltar que, más allá del valor estético de la ruina, exaltada por Simmel, el alemán reflexiona sobre el carácter de memoria de la ruina. Así, “la ruina es la forma actual de la vida pretérita, la forma presente del pasado, no por sus contenidos o residuos, sino como tal pasado” (Simmel, 1924, p. 315), es decir, la ruina es la memoria presente del pasado, un testigo presente. La presencia del antiguo Tokio, ahora devastado, con el gran cráter presidiendo las ruinas es un recuerdo constante de la destrucción para los jóvenes moteros, una memoria de la colectividad, ya que ellos no vivieron el trauma. Aún más, la nueva ciudad de Neo-Tokio no se construye sobre las ruinas de la antigua ciudad, sino que se realiza en un terreno nuevo. Neo-Tokio mira a las ruinas en un diálogo constante entre presente y pasado, en una relación de tensión entre lo que fue y lo que será ya que, como vemos más tarde, el futuro de la nueva megalópolis es acabar convertida en lo mismo que su predecesora: una enorme ruina, aunque, esta vez sí, habitada por los supervivientes.

Además, la idea de la isla artificial de Tokio no es algo nuevo para los japoneses. En la década de 1960, Japón experimentó con su arquitectura a través de un movimiento llamado metabolismo (Zhongjie, 2010), cuyos máximos exponentes fueron Kenzo Tange, Kisho Kurokawa (autor de la archifilmada Torre Nakagin, el edificio modular de Tokio compuesto de cajas) y Arata Isozaki, muy conocido en España²⁶.

²⁶ Isozaki, premio Pritzker en 2019, es alumno aventajado de Tange y diseñador del Museo de Arte Contemporáneo de Los Ángeles o la Sala de Conciertos de Kyoto y, en España, el Palau Sant Jordi de Barcelona o la Casa del Hombre en A Coruña.

Precisamente Kenzo Tange propone, en 1960, un plan de expansión de Tokio en una nueva isla artificial que se conectaría a través de largas autopistas en varios niveles para separar el tráfico de las zonas peatonales y la construcción de una gran ciudad funcional al estilo de Le Corbusier (Zhongjie, 2010).

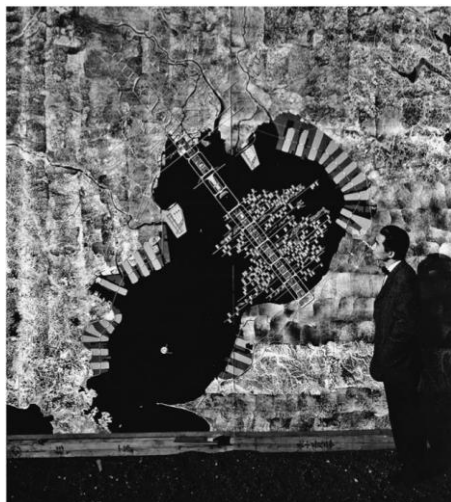


Fig. 5: Plan de expansión de Tokio²⁷.

De esta forma, Neo-Tokyo va a ser una parte fundamental de la historia. Una ciudad enorme, indefinida, de la que apenas vemos fragmentos entre la oscuridad y siempre agresiva: llena de peligros, explosiones, persecuciones, bandas callejeras...

En el segundo tomo empezamos a ver la ciudad con más perspectiva. Ōtomo permite incluso alguna escena diurna en la que apreciamos el enorme tamaño de la metrópolis. Los planos cerrados dan paso a enormes edificios que destacan aún por encima de los rascacielos, a pesar de que la acción se desarrollará bajo tierra. Y por fin, casi a punto de acabar el segundo volumen, una panorámica de la ciudad que muestra una oposición de espacios: la gran ciudad frente al gran cráter de la antigua Tokio, unidos por la autopista que Kaneda y Tetsuo recorren al comienzo de la historia.

Y por fin, la destrucción. Cuando Akira libera su poder, Ōtomo nos muestra una panorámica dolorosamente detallada de la inmensidad de Neo-Tokyo y de la magnitud de su destrucción, dando paso a un recorrido muy cinematográfico en el que los grandes edificios caen, la tierra se abre y todo queda reducido a la nada más absoluta. Como si de un castigo

²⁷ Imagen encontrada en (Zhongjie, 2010, p. 145)

divino se tratara (de hecho, Akira tiene el poder de un dios y será venerado como tal), las aguas se tragan Neo-Tokyo.

Con el nuevo imperio de Akira reinando en las ruinas y Tetsuo como lugarteniente, El Coronel, antiguo máximo responsable de la autoridad militar y del Programa Akira consigue lanzar un ataque con un satélite (llamado Sol) del que Akira sale indemne y aprovecha para poner en su lugar a Tetsuo a través de una regresión a su infancia y de la que Kaneda sale vivo de milagro.

Y, por fin, la última gran destrucción fruto de la batalla final entre Tetsuo y Akira, tras la que un montón de escombros sustituye a la antigua isla de Neo-Tokyo que da comienzo al nuevo Imperio de Akira y que concluye expulsando a los militares que llegaban para hacerse cargo de la situación en una metáfora muy poco sutil de la visión de Ōtomo sobre la política japonesa y su relación con el mando militar norteamericano tras la II Guerra Mundial y con el grupo de motoristas ‘cabalgando’ hacia el sol naciente con sus motos.

De esta forma, encontramos dos espacios fundamentales dentro de *Akira*: Las ruinas del antiguo Tokio y la ciudad de Neo-Tokyo, construida en su bahía. En primer lugar, establecemos un apunte que, no por obvio, resulta menos relevante: si bien para los occidentales el situar la historia de *Akira* en Tokio resulta ciertamente exótico, para los propios japoneses el significado es muy distinto. Ver su ciudad (o el futuro de esta) destruida una y otra vez por armas atómicas (o poderes semejantes) tiene un efecto muy distinto sobre la cultura japonesa que sobre una que tan sólo ha sentido las armas nucleares a través de relatos. Lo que para nosotros es un espacio-otro, para los japoneses es su espacio tópico habitual.

Por otro lado, el espacio dentro del relato (que, excepto los portaaviones que se sitúan en las inmediaciones y el corto viaje a La Luna de Tetsuo se sitúan siempre en la ciudad) resulta altamente confuso por la proliferación de detalles poco significativos que Ōtomo coloca en el dibujo. Excepto en un primer momento, en el que se nos indica que Kaneda y Tetsuo salen de Neo-Tokyo en dirección a las ruinas, no hay indicaciones de dónde nos situamos.

La narración establece un ir y venir entre la isla y la antigua ciudad, siendo ambos lugares igualmente indefinidos, pero por las razones opuestas: Neo-Tokyo es el exceso, edificios gigantescos que se ocultan unos a otros creando una auténtica “jungla de cristal” que nunca terminamos de ver. Ōtomo nos muestra panorámicas de la ciudad o planos cerrados de los lugares donde ocurre la acción, pero nunca se nos muestra un “plano”, excepto en el inicio de toda la historia. De hecho, en las grandes destrucciones no vemos ni rastro de víctimas civiles; el autor no escatima en detalles sangrientos cuando de víctimas individuales se trata, pero en las sucesivas acciones traumáticas es la propia ciudad la que es devastada, son los

edificios los que caen unos sobre otros y son las grandes carreteras las que caen bajo el agua. Es Neo-Tokyo, y no sus habitantes quien sufre.

La zona gris a la que nos referíamos es un descampado, siempre oscuro, con unas ruinas muy diferentes a las que luego formará Neo-Tokyo. Las sombras, las alcantarillas, las visiones limitadas y, sobre todo, el gran cráter, determinan este espacio vacío, casi diríamos que maldito, en el que un único lugar se nos muestra con detalle: el estadio, situado junto al cráter y, seguramente por un error de traducción, se dice que está en Neo-Tokyo, aumentando la confusión.

De la misma forma, no es casualidad que este no-lugar se sitúe en los márgenes de Neo-Tokyo, que se ha convertido en el centro de la bahía. Las ruinas del antiguo Tokio son ahora la frontera, un espacio donde las normas se difuminan y donde los motoristas se sienten más libres.

Además, esa periferia actúa como frontera durante toda la obra, tanto semiótica como física, ya nada del exterior consigue penetrar en lo que podríamos llamar la 'semiosfera de Neo-Tokyo'. Todos los intentos de los militares y científicos por llegar son infructuosos (gracias a los esfuerzos de Tetsuo) y todo lo que ocurre dentro de la ciudad es intraducible para el exterior, y viceversa.

Del mismo modo, como si el lector estuviera dentro de la propia semiosfera, no recibimos ninguna información de lo que está ocurriendo fuera: se producen explosiones equivalentes a bombas nucleares y la destrucción parcial de La Luna provoca cambios en las mareas, pero lo único que vemos del exterior es el portaaviones y, en última instancia, las tropas de la ONU que son expulsadas del nuevo Imperio de Akira.

Si analizamos qué acontecimientos ocurren en la antigua Tokio y cuales se llevan a cabo en Neo-Tokyo, el resultado es esclarecedor. En las ruinas de la antigua ciudad ocurren muy pocos acontecimientos (no en cuanto a duración, si no en 'actos' diferenciados), pero de enorme importancia, sobre todo para Tetsuo.

En primer lugar, es en Tokio donde Tetsuo recibe o descubre sus poderes (nunca queda claro) y donde comienzan a hacerle pruebas. En la misma base secreta duerme Akira, al que todavía no conocemos y sobre ella se levanta el estadio que albergará los juegos olímpicos, donde se reunirá la asamblea en la que Tetsuo destruye la Luna y pierde el control. En ese mismo estadio se producirá la batalla final y el fin de Akira y Tetsuo.

Ambos espacios son así contrarios, opuestos. Hasta cierto punto, las ruinas de Tokio representan el futuro de Neo-Tokyo durante toda la obra, repetir los errores hasta llevar de nuevo a la ciudad a la destrucción, un ciclo que, parece, se ve roto tras la batalla final entre

Tetsuo y Akira, un niño durmiente del antiguo Tokio y un ‘hijo’ de Neo-Tokyo que ha aprendido todo su potencial en el espacio del pasado.

Si Neo-Tokyo es el espacio, conviene también hablar del tiempo en *Akira*, y para ello debemos hablar por separado, al menos en un primer momento, del cómic y del *anime*. El *manga* comienza en 1992, 10 años después del momento en el que Katsuhiro Ōtomo comienza la creación de su obra y tan sólo dos años después de que concluyera la publicación del cómic; es decir, un futuro cercano para los japoneses del momento y casi el presente para el público occidental: en EE. UU. se comenzó a publicar en 1988 y en España en 1990 (López, 2011)

Así, en el 1992 del cómic se produce la primera explosión, pero la trama se desarrollará en el año 2030, futuro, pero no demasiado avanzado, por lo que los lectores estaban ‘leyendo el futuro’ que imaginaba Ōtomo para su propia generación.

Sin embargo, en el *anime* las fechas cambian. La película arranca en el propio 1988, al mismo tiempo que se estrena en Japón y la acción posterior a la destrucción de Tokio se sitúa en el año 2019²⁸, un año mucho más cercano para los lectores de la época. Y para nosotros.

De esta forma, podríamos ver cómo las distancias en espacio y tiempo cambian mucho entre el público occidental y el japonés. Para los japoneses está hablando, en el momento de la destrucción, de un *aquí y ahora*, de un *nosotros* y la evolución al futuro cercano, una predicción de acontecimientos que puede recibir, incluso, el lector del cómic para el que se plantea el *seinen* en Japón está entre los 18 y los 50 años.

En cambio, el lector occidental percibe *Akira* con un cierto exotismo: un mismo tiempo (o algo lejano) pero un espacio diferente al suyo. De esta forma vemos cómo los textos cambian, al margen del resto de cambios necesarios en su exportación, por el simple hecho de ser publicados en otro país. Recordemos que Umberto Eco habla de que todo texto es “una cadena de artificios expresivos que el destinatario debe actualizar” y que “en la medida en que debe ser actualizado, un texto está incompleto.” (Eco, 1979, p. 73). Estos cambios no están en el propio texto (de estos nos ocuparemos más adelante) sino en el destinatario. El propio Eco describió los textos como “una máquina perezosa” que contiene multitud de “espacios en blanco” que deben ser rellenados (y que el autor espera que se rellenen) por parte del destinatario (Eco, 1979, p. 73)

²⁸ Casualidad o no, 2019 es el año en el que Ridley Scott sitúa la acción de *Blade Runner* (1982) estrenada el mismo año de publicación que *Akira*. Además, 1992, el año en que empieza la historia del *manga*, es el año en que Philip K. Dick sitúa la historia de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968). En cualquier caso, la obra de K. Dick habla de un mundo arrasado por la guerra nuclear y podemos ver un cierto ‘gusto de época’ en los autores de la década de los ochenta por las fechas que nombramos.

De esta forma, cada autor imagina un “lector modelo capaz de cooperar en la actualización textual de la manera prevista por él y de moverse interpretativamente, igual que él se ha movido generativamente” (Eco, 1979, p. 73): es decir, que buena parte de la estrategia textual de *Akira* dependerá de si Ōtomo tenía previsto desde un primer momento su publicación más allá de Japón. Precisamente por eso, cuando se decide que *Akira* tendrá una expansión mundial se producen algunos cambios.

Del mismo modo que al lector occidental le faltan algunos códigos propios de la cultura japonesa, incorpora otros propios de la occidental que completan el texto de forma diferente, con toda esa tradición (aunque muy reciente) del *cyberpunk*.

1.3 Las ciudades del cómic. De Gotham a Neo-Tokyo

Akira desembarca en EE. UU. en 1989, tras la explosión del cómic de principios de esa misma década en el panorama norteamericano. Y llega además tras la publicación de tres obras fundamentales: *Dark Knight Return* (1986) y *Watchmen* (1986) por Frank Miller y Alan Moore y Dave Gibbons respectivamente y, claro, tras la crisis del cómic de superhéroes (Brancato, 1994; Groensteen, 2007; Serra, 2011).

Precisamente, en su estudio sobre Batman, Marcello Serra (2011, pp. 63–70) se detiene en la metrópolis y la figura de Gotham City, los dominios del caballero oscuro. Serra utiliza las apreciaciones de Georg Simmel (1903) sobre la metrópoli para describir Gotham y la vida en la ciudad de Batman, introduciendo un término que nos será muy útil: *blasé*²⁹. Supone, según Serra (2011, p. 76), una “coraza antiestímulos” ante la cantidad de impulsos que llegan desde la gran ciudad. En el caso de Gotham, la define como “caótica, multicéntrica, socialmente hiperconflictiva” (2011, p. 68), características que podemos aplicar también a nuestro Neo-Tokyo, remarcando una de las características que hemos adelantado ya: de Gotham ni se sale ni se entra, al igual que en *Akira*. En el caso del *Dark Knight*, Serra encuentra la salida de esas ruinas de la metrópolis en un cambio de medio: “la televisión es hoy el espacio simbólico en el que se juega la partida” (Serra, 2011, p. 68).

En nuestro Neo-Tokyo, en cambio, los jóvenes moteros buscan salir de esa opresión (recordemos de nuevo la introducción en castellano) mediante una rebeldía ante esa gran ciudad: saliendo del espacio físico de la misma y rechazando sus normas, tanto de tráfico como

²⁹ Indiferencia de los individuos cercana al hastío

de vida: acuden a un correccional donde apenas están en clase, rechazan el utilitarismo y la especialización de los que habla Simmel a propósito de las grandes metrópolis y tratan de salir de ese *blasé* mediante el consumo de drogas químicas (que además consiguen en el propio instituto).

Así pues, *Akira* llega a un mercado en el que el público ya está acostumbrado a esas grandes megalópolis opresivas, tanto en los cómics (*Dark Knight*), como en el cine (*Blade Runner*) como en literatura (*Neuromancer*).

Más aún, autores como Frank Miller comienzan a buscar nuevas técnicas y nuevas formas de contar, encontrándolas tanto en el cómic francés, sobre todo en la revista *Métal Hurlant*, donde publicó Moebius su *The long tomorrow* como en el propio cómic japonés que, según el propio Miller, leía muchas veces sin traducir. De esta forma, Miller comparte influencias con Ōtomo al mismo tiempo que aprende de la escuela japonesa para narrar.

En cualquier caso, *Akira* propone una ‘solución’ diferente a las concesiones de Bruce Wayne en *Dark Knight* para adaptarse al nuevo mundo o al monólogo desesperanzador de Roy Batty en *Blade Runner*, Ōtomo propone un renacimiento mirando hacia el pasado: un nuevo imperio (el Imperio de Akira) que rechaza la injerencia extranjera en una metáfora poco sutil de lo que opina de la situación política de Japón. Todo *Akira* se establece como un ciclo de destrucción y caos en la repetición de errores hasta que al final queda una puerta abierta a algo nuevo, aunque precisamente mirando al pasado.

En cuanto al *anime*, pese a los cambios en la historia, el final es prácticamente calcado, con una mirada atrás en la vida de Tetsuo y una especie de nuevo *big-bang* aún más explícito (hay un científico que nos narra en voz alta lo que está sucediendo) y una conclusión más abierta, sin la intervención de los militares y una especie de *Odisea en el espacio* para Tetsuo, del que vemos su ojo radiante de poder y escuchamos su voz como si se tratara de un dios.

Finalmente, podemos realizar una reflexión acerca de Neo-Tokyo como una ciudad “hiperreal” en términos de Jean Baudrillard (1978). Si, como señala Isolde Standish (1998, p. 65), *Akira* posee un “efecto de hiperrealidad” con respecto a las escenas de movimiento en la película de animación, no es menos cierto que todo Neo-Tokyo es, en sí misma, una experiencia hiperreal, un simulacro. El simulacro es, para Baudrillard, no tanto un proceso de imitación si

no la ausencia de un modelo de referencia: es la reproducción la que se convierte en el objeto en sí mismo³⁰.

De esta manera, viendo Neo-Tokyo tenemos la impresión de estar viendo una ciudad ya conocida. No en vano hemos nombrado ya Los Ángeles, el propio Tokio o, en el terreno de la ficción, el Los Ángeles de *Blade Runner* o el Gotham de *Batman*.

Sin embargo, en el proceso ya señalado de influencias entre *The Long Tomorrow*, la Tokio real, *Blade Runner*, etc. asistimos a una pérdida del referente. A una creación de un modelo imaginario de megalópolis en el que cualquier referente existe únicamente ya en la imaginación del espectador y de la que Neo-Tokyo, con su visión fragmentada, indefinida, sin forma, acaba siendo *modelo*. Neo Tokyo es, por tanto, un simulacro sin modelo, una *mermelada* en términos de Brancato (1994) en el que todas las referencias están presentes y ninguna explicitada.

Neo-Tokyo es demasiado perfecta para ser real. Y a la vez, es *demasiado real*, lo que supone la definición de hiperrealidad. Todo en Neo-Tokyo es nuevo y a la vez es viejo. Toda la ciudad funciona a un mismo nivel: fue destruida por completo y parece haber sido levantada de nuevo al instante y al mismo ritmo. Es más, ni siquiera el suelo en el que se asienta existe de verdad, es una ciudad flotante construida de forma 100% artificial; es (por continuar con el ejemplo de Baudrillard) un Disney World hecho a medida para el *cyberpunk*.

Únicamente las ruinas de la antigua ciudad guardan una cierta aura de realidad. Y no es casualidad que se asienten en el espacio de tierra firme, donde estaba la ciudad *real* de Tokio. Sólo en las ruinas apreciamos el paso del tiempo y es que, incluso cuando Neo-Tokyo es destruido, es destruido por igual y al mismo ritmo. Mantiene una uniformidad en el caos que la hace decididamente inhabitable; de hecho, la sede del Imperio de Tokio gobernado por Akira no se asienta sobre las ruinas de Neo-Tokyo si no que busca un espacio del pasado sobre el que poder asentarse.

³⁰ A propósito de la hiperrealidad y el simulacro, Baudrillard define “la simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal (Baudrillard, 1978, p. 9) y “cuando lo real ya no es lo que era, la nostalgia cobra todo su sentido. [...] así aparece la simulación en la fase que nos concierne –una estrategia de lo real, de lo neo-real y de hiperreal”(1978, p. 19).

1.4 Los actores

Ōtomo presenta una enorme cantidad de personajes a lo largo de *Akira*, pero el protagonismo recae, en contra de lo que el título nos puede hacer pensar, en Tetsuo y Kaneda. En torno a ellos dos bailan una enorme cantidad de personajes, con más o menos protagonismo en función del momento de la historia.

Encontramos aquí una de las primeras diferencias con la mayor parte de los *mangas* comerciales que han llegado a Occidente. Todos los personajes, desde los principales a los secundarios tienen una enorme profundidad y complejidad muy poco habitual en el cómic japonés de la época y que, aún hoy, no suele verse demasiado a menudo. Una de las características del *manga*, aún del más adulto (que no independiente), es que los personajes tienen sus roles y personalidades muy marcadas y definidas desde el principio de la obra, aunque pueda haber giros en la historia y cambien de pronto. En parte, esto tiene que ver no sólo con la forma de narrar del *manga*, sino también con la forma de consumo de estos. Pensemos en los adolescentes, agotados tras horas de estudio preparando el acceso a la universidad, que prefieren los *mangas* a los videojuegos por requerir menos concentración. O en los viajes en metro en los que los cómics sustituyen las pantallas de los teléfonos móviles para los adultos. La forma de consumo del *manga* es extremadamente rápida: 3,75 segundos según Frederik L. Schodt (1983, p. 18), lo que obliga a los creadores a diseñar a sus personajes de una forma que sea fácilmente reconocible, tanto en el dibujo (de lo que hablaremos luego) como en lo psicológico.

Pensemos en algunos de los *manga* y *anime* que han llegado a España: *Dragon Ball* tiene personajes marcadísimos desde el comienzo: la inocencia gamberra de Goku, los malvados que tratan de destruir el mundo y un Vegeta que cambia de bando en su obsesión por superar al protagonista. En *Oliver y Benji*³¹, el protagonista es indudablemente buena persona y muy esforzado, Mark Lenders es un antagonista perfecto (no mala persona, pero sí agresivo, envidioso y capaz de forzar las normas para ser el mejor) y los rivales ‘malos’ de verdad (recordemos que es un producto para niños) siempre fracasan ante el brillante genio de Oliver.

³¹ En Japón, el *anime* se llamó *Kyaputen Tsubasa* (キャプテン翼), centrando el protagonismo en el Capitán Tsubasa (en español, Oliver Atom) y siendo el portero Benji Price (Genzo Wakabayashi) un personaje secundario más. En la versión española, se cambió el doblaje de varios capítulos para hacerlo más protagonista en uno de los muchos cambios que el *anime* ha sufrido para llegar a Occidente. Recordemos también el cambio de banda sonora de esta serie, intercambiada con *Lupin III* al llegar desde Italia en una muestra del poco aprecio por la fidelidad con respecto al producto original, una fidelidad que hoy es exigida por los fans.

En *Akira*, por el contrario, es imposible clasificar a los personajes. El que en cualquier *manga* sería el protagonista, Kaneda, aparece como un gamberro capaz de dejar embarazada a la enfermera del instituto (o así se insinúa, al menos), de salir a pelear con bandas rivales sin más motivo que la lucha en sí o infiltrarse en una organización terrorista para flirtear con Kay, una chica a la que apenas conoce. Junto a él, el otro protagonista es Tetsuo, el más joven de la banda (nunca se dice la edad de ninguno de ellos, pero intuimos que son menores de edad ya que siguen en el instituto), acomplejado y con una violencia y un poder fuera de control que marca el desarrollo de la historia, pasando de la inferioridad a la tiranía y después a la iluminación tras su lucha con *Akira*.

Con ambos como eje, aparecen y desaparecen personajes secundarios, algunos con cierta complejidad, como la propia Kay que pasa de terrorista a avatar psíquico, el Coronel, que acaba aliándose con Kaneda y Kay o Lady Miyako, que pasa de conspiradora contra el gobierno a líder espiritual de lo único que se acerca a la religión en la historia.

1.4.1 Kaneda, ¿un samurái?

Kaneda es un personaje moralmente ambiguo. Comienza siendo el líder de una banda de *bōsōzoku*³² y, por tanto, liderando la carrera de los moteros. En estas bandas, no se permite a ningún miembro de la banda colocarse en cabeza e ir por delante del líder, que guía y marca el camino. Tetsuo intenta rebasarlo y es entonces cuando tiene el accidente.

Tras el ‘secuestro’ de Tetsuo por parte de los militares, Kaneda conoce a Kay en el bar donde suele reunirse la banda y, tratando de perseguirla, vuelve a encontrarse con el niño que provocó el accidente de Tetsuo. Arrogante, sin comprender cuánto hay en juego, persigue al niño, el Número 26, para vengar a Tetsuo y acaba involucrado en una organización terrorista y robando una droga experimental.

Después, Kaneda empieza a descubrir que la droga que ha conseguido es excepcionalmente fuerte y tiene un primer enfrentamiento con Tetsuo (que vuelve al instituto) sobre el que nos detendremos más adelante. Kaneda acude de nuevo a los alrededores del

³² Banda de moteros japoneses, que comenzaron a verse en las grandes ciudades niponas en la década de los cincuenta, pero que llegaron a su máxima expresión entre los setenta y los ochenta. Estas bandas provocaban el caos y se enfrentaban entre ellas sin bajarse de las motos, una circunstancia que vemos en *Akira*. También mostraban su interés en la personalización de las motos, como el caso de Kaneda o Joker.

estadio y acaba huyendo con la banda terrorista de Kay, con la que termina colaborando y huyendo.

Hasta este momento, las motivaciones de Kaneda son muy simples: conquistar a la chica, vengar a Tetsuo y recuperar la moto. No es hasta que Tetsuo toma el control de la banda de Los Payasos cuando Kaneda llama a filas al resto de bandas para dejar claro que “hay moteros que son buena gente. ¡Gente de honor y no drogatas de mierda!” (sic.)

Durante el camino que Kaneda y los moteros tienen que recorrer se inserta la viñeta que deja claro cómo va a continuar la historia. Ōtomo enfrenta a Kaneda y Tetsuo en dos viñetas paralelas que no son secuenciales en cuanto al orden de lectura, pero que dominan ambas páginas y quedan enfrentadas a la vista del lector como si de una justa cinematográfica de caballeros se tratase. Además, la colocación de estas viñetas excede el desarrollo de la historia y busca únicamente el efecto de sentido de la confrontación entre ambos y priorizando el impacto visual al pasar la página y encontrarse a ambos en paralelo por encima de la continuidad narrativa.



Fig. 6: páginas enfrentadas que muestran a Kaneda y Tetsuo, respectivamente.

Y finalmente se produce el enfrentamiento entre ambos. Los motoristas acorralan a Tetsuo en los muelles y Kaneda es incapaz de disparar a Tetsuo hasta que éste mata a uno de

los amigos de Kaneda con sus recién estrenados poderes psíquicos. Tras la muerte, Kaneda dispara sobre su rival, hiriéndole y marcando el punto de ruptura definitivo entre ellos.

Kaneda huye, con su icónica moto destruida (en el *anime* sobrevive durante todo el film) y termina el primer volumen herido y sin que sepamos qué va a ser de él. Reaparece preso en el laboratorio militar, de donde escapa con Kay tras intentar de nuevo matar a Tetsuo y vuelve a esconderse con los terroristas, con quienes consigue llegar hasta la tumba de hielo de Akira y ver de cerca cómo Tetsuo libera al niño y sobrevivir por los pelos de un ataque con un satélite militar. Durante todo este segundo volumen el papel de Kaneda cambia drásticamente: pasa de ser un líder a un mero testigo arrastrado por Kay, mientras vemos el crecimiento de Tetsuo.

En el tercer volumen, Kaneda pasa a ser un terrorista más. Ōtomo incluso se permite algún alivio cómico en el papel de ‘comilón’ de Kaneda (todo un clásico del *manga*, con Goku como su ejemplo más famoso) y metido de lleno en el comando que trata de recuperar a Akira, que ha sido secuestrado por Nezu, un político que pretende utilizar el poder del niño para sí mismo y que, anteriormente, había colaborado con los terroristas.

Con Akira cambiando de manos mientras la ciudad se sume en el caos con el ejército tomando las calles, Kaneda y sus nuevos amigos fracasan en su intento de alejar al niño de los militares y Nezu acaba matando a uno de los niños poderosos (el Número 28, quien causa el primer accidente de Tetsuo) provocando el despertar de Akira y la destrucción de la ciudad.

Kaneda desaparece en la explosión, aparentemente muerto y únicamente aparece en el volumen 4 dentro de los recuerdos de Tetsuo como su gran amigo y protector hasta que al final del capítulo el satélite dispara sobre Tetsuo y, sin demasiada explicación, Kaneda reaparece junto con la mitad del edificio donde estaba en el libro anterior mientras Tetsuo tiene una regresión (o, quizá, un viaje en el tiempo, no se aclara) a su infancia. Kaneda aparece entonces en un montón de escombros cerrando el episodio, “renacido” a la vez que Tetsuo.

En el penúltimo volumen, Kaneda y Kay se reúnen y se ponen a las órdenes de Lady Miyako que le encarga a esta ser su avatar para derrotar a Tetsuo. El volumen 5 se centra en la preparación de Kaneda, consiguiendo los materiales necesarios para su lucha final contra Tetsuo, volviendo a ser el líder. El libro acaba justo antes del asalto, con Kaneda en vanguardia cargando como si de la caballería se tratase (y, hasta cierto punto, lo es, liderando un pequeño grupo de motos y artefactos voladores).

En el último volumen, su carga queda interrumpida por el último ataque del satélite militar y termina en un cara a cara entre Kaneda y Tetsuo, que nuevamente desafía el liderazgo de Kaneda: “¿Tienes miedo? No sería propio de un líder.” Frente a los poderes psíquicos, y al

fallar las armas, Kaneda acaba peleando cuerpo a cuerpo, a puñetazos y a patadas. Nuevamente, la pelea es interrumpida por el satélite Sol, derribado finalmente por Tetsuo.

Para el asalto final, Tetsuo se desplaza a la ‘tumba’ criogénica de Akira, donde pierde el control nuevamente y pide ayuda a Kaneda. Tetsuo absorbe a Kaneda y este adquiere el conocimiento en una escena parecida al ‘viaje astral’ de 2001, *Odisea en el Espacio* (1968). En medio de esa revelación es la amistad de Kaneda la que le permite a Tetsuo liberarse y morir junto con Akira.

Kaneda sobrevive y pasa a ser el líder del Imperio de Akira, un paso en la evolución revelada a Kaneda y que vuelve a encabezar con su moto (esta vez con Kay a su espalda) y adelantado por los espíritus de Tetsuo y Yamagata (el primer motero que muere) mientras ‘cabalgan’ hacia el sol naciente.

Kaneda es, por tanto, un *líder*. Su programa narrativo es, al principio de la trama, muy simple: debe mantener el liderato del grupo frente a la amenaza de Tetsuo y lograr seducir a Kay, la misteriosa mujer que aparece en el bar y que acaba introduciéndole en el grupo terrorista. Entendemos por programa narrativo

un sintagma elemental de la sintaxis narrativa de superficie constituido por un enunciado de hacer que rige un enunciado de estado [...] debe ser interpretado como un cambio de estado, efectuado por un sujeto (S1) cualquiera que afecta a un sujeto (S2) cualquiera. (Greimas y Courtés, 1979, p. 320).

Así, vemos como Kaneda comienza la historia sin conflicto ni programa narrativo, pues está en junción con su objeto, el liderazgo. Sin embargo, cuando Tetsuo se rebela, sale de la banda y toma el control de la banda de Los Payasos, le pone en disjunción con su objeto y lanza su programa narrativo.

Durante esta primera parte de la historia, es necesario señalar la moto de Kaneda como un elemento relevante durante nuestra historia. Las motos, de hecho, suponen una parte central del primer volumen de la narración y mucho más en la película, de la que hablaremos más adelante. Ya hemos comentado que lo que desencadena la historia de Tetsuo será, precisamente, adelantar a Kaneda y saltarse la jerarquía del grupo. Pero, además, es Kaneda quien entrega a Tetsuo su nueva moto a su vuelta al grupo y, al separarse de su líder, cuando Tetsuo se enfrenta a la banda de los Payasos.

Volviendo a Kaneda, cuando huye del Coronel aprovechando, precisamente, la ventaja que le da la moto vuelve a desplazarse a las ruinas del antiguo Tokio, donde se ve obligado a dejar la moto. En su anterior viaje a Tokio, tanto él como sus amigos habían tenido que parar en el límite, en la frontera del espacio y es donde ocurre el accidente. Durante su estancia con

los rebeldes, Kaneda adopta una actitud infantil, preocupándose más por la moto que por el hecho de estar confinado en la guarida de un grupo terrorista. De la misma forma, aunque más adelante trataremos a Tetsuo de forma individual, el joven escapa del complejo de pruebas y se enfrenta de nuevo a Los Payasos, pero esta vez sin su moto. Y es precisamente cuando rompe las normas y desata su poder.

Cuando Kaneda consigue recuperar su moto y arreglarla, vuelve a tomar su posición como líder de su banda, que ya le echaba de menos, perdidos sin su figura. Es entonces cuando se entera de que Tetsuo está a su mismo nivel como líder de Los Payasos y decide reunir al resto de bandas (ser el líder de líderes) para derrocar a Tetsuo. Incluso Kay reconoce su liderazgo: “veo que eres el que maneja el cotarro aquí” y el propio Kaneda le niega la posibilidad de ir en su moto a la batalla. El resumen lo tenemos en la imagen anterior (cfr. fig. 6) donde ambos se enfrentan como iguales y la batalla queda sin una resolución clara.

En el segundo volumen, ya despojado de su moto, Kaneda es prisionero de los militares y es Kay quien toma el mando. De hecho, Kaneda trata de insistir en escapar lo más rápidamente posible y es ella quien lo guía hasta Tetsuo y el Coronel, quien dirige el escape y el posterior ataque en busca de Akira. Incluso va a conducir uno de los vehículos voladores militares, llevando a Kaneda consigo y ejemplificando que es ella quien manda. Al final del capítulo, es la propia Kay quien decide recoger a Akira de las ruinas del ataque con satélite.

Ya en el tercero, y con Akira ‘en el poder’ de los terroristas, Kaneda toma como suyo el programa narrativo del grupo insurrecto. Tratan de conservar a Akira con ellos frente al ejército y la traición del señor Nezu, sin un gran protagonismo de Kaneda ni hechos relevantes en la historia al margen de Takashi a manos del propio Nezu, que ocurre casi al final del tomo.

Este hecho, sin embargo, provoca el despertar de Akira, la vuelta de Tetsuo, que no había aparecido durante todo el volumen y la aparente muerte de Kaneda junto con la destrucción de Neo-Tokyo a manos de Akira.

Kaneda desaparece así con su mundo, una ciudad que le era familiar y que dominaba a golpe de acelerador junto a su banda. Frente a las bandas, Tetsuo y Akira representan algo nuevo y no parece casualidad que la pérdida de liderazgo y protagonismo progresiva de Kaneda sea casualidad, más allá de un efecto de sentido que haga pensar al lector que va a ser el protagonista.

En todo el volumen cuatro, podemos dar a Kaneda por muerto hasta casi el final, cuando coincidiendo con el ‘renacimiento’ (así nombrado por Lady Miyako) de Tetsuo, vuelve a aparecer. No queda claro si su desaparición es debida a una muerte y posterior renacimiento junto con Tetsuo, o si únicamente queda en un vacío del que vuelve después, pero a todos los

efectos es un volver a nacer por su parte y toma un nuevo programa narrativo como héroe de la historia y único capaz de derrotar a Tetsuo.

Tras recibir ropa nueva de su antiguo enemigo, Joker, Kaneda ya tiene el mono rojo que será característico hasta el final de la obra. Recibe el encargo de Lady Miyako de encontrar a Kay y, para ello, obtiene una nueva moto.

Es de nuevo el líder, el caballero que tiene que rescatar a la dama y devolverla a casa sana y salva. Por el camino, destroza la moto prestada, pero recibe una especie de tanque ligero y se sitúa a la vanguardia de la expedición.

Consigue llevar a Kay de vuelta con Miyako y comienza la asunción del programa narrativo final de Kaneda: Lady Miyako le pide a Kay que se enfrente a Tetsuo y Kaneda decide acabar con Tetsuo antes de que pueda hacerle daño (“¡Lo mataré yo mismo!” “¡Antes de que te acerques a él, yo ya lo habré mandado al otro barrio!”).

Para poder llevar a cabo su batalla final monta de nuevo en el tanque y recibe un láser para enfrentarse a su enemigo. Finalmente, Kaneda deja el tanque y se enfrenta cara a cara contra Tetsuo con la ayuda de Lady Miyako y Kay. En un delirio de acción, destrucción y explosiones, Kaneda y los suyos tienen que retirarse hasta que Tetsuo pide ayuda totalmente fuera de control y es Akira quien lucha contra Tetsuo, absorbiendo a Kaneda por el camino.

Es aquí donde Kaneda cumple su programa narrativo: Kaneda entra literalmente en la mente de Tetsuo, viendo sus recuerdos como un espectador e incluso los de Akira, guiado por la mente (o el espíritu) de Miyako, que continúa ejerciendo como la guía de todos a pesar de estar muerta.

Encontramos así dos conclusiones muy ligadas a la forma de pensar japonesa. Por un lado, la moto (y los diferentes vehículos que lleva Kaneda) serían algo equivalente a la espada del samurái. Es el símbolo de su poder, que le permite ejercer su liderazgo sobre los demás, sus amigos, Tetsuo... Cuando la pierde, pierde también este liderazgo y se ve obligado a todo un proceso de aprendizaje que le lleva a un renacimiento literal, pero también espiritual³³.

De esta forma, cada uno de los miembros de la banda construye y personaliza su propia moto y es Kaneda quien le cede su nueva motocicleta a Tetsuo cuando éste pierde la suya. Incluso Joker, el inesperado aliado de Kaneda, fundamenta en el arreglo y acopio de motos (y de otros vehículos) su forma de rebeldía.

³³ Para Ieyasu Tokugawa, shogun de Japón, la espada era “el alma del samurái” y no debía abandonarse nunca, ni siquiera en tiempos de paz.



Fig. 7: Kaneda en un trono hecho con una moto, en una imagen promocional que no aparece en el cómic.

Pero lo más interesante es el momento de la victoria de Kaneda sobre Tetsuo con la ayuda de Akira. El pequeño niño-dios se transforma en energía para poder competir con la de Tetsuo, en una imagen que puede recordar al Yin y el Yang³⁴, la inocencia de un niño, la contención y el mutismo frente al poder desbocado, la arrogancia y la grandilocuencia de Tetsuo.



Fig. 8: las energías de Tetsuo y Akira se enfrentan

³⁴ El Yin y el Yang es un concepto taoísta adoptado también por la cultura japonesa en el que los opuestos se unen en un único elemento: positivo y negativo para alcanzar el equilibrio.

De esta forma, ambos poderes se fundan en uno sólo en medio de una experiencia extrasensorial para Kaneda en el que queda como encargado del siguiente paso evolutivo de la humanidad en una escena digna de *2001, Odisea en el Espacio* (1968) en la que consigue, por fin, comprender a Tetsuo, sus motivaciones y su vida.

Es aquí donde necesitamos recurrir a la tradición japonesa para comprender el cambio de Kaneda y cómo consigue su victoria sobre Tetsuo sólo cuando comprende el pasado de su rival.

De esta forma, una vez Kaneda deja de lado su arrogancia y su furia puede finalmente vencer. No es una mayor capacidad en el uso de las armas ni un entrenamiento exhaustivo el que le permite esa victoria, sino comenzar a seguir lo que podemos llamar *El camino del samurái*, una forma de crecimiento del guerrero que no tiene que ver únicamente con el combate.

Así, como señalara Miyamoto Mushashi³⁵ en su *Libro de los cinco anillos* (2004), el *bushido* no se limita únicamente a dominar el arte de la espada o el combate cuerpo a cuerpo. *Bushido* (武士道) significa, literalmente, el camino del guerrero: 武士, guerrero-señor y 道 do, camino. Inazo Nitobe (Nitobe, 2005) lo traduce como caballería y lo relaciona con un código de obligaciones morales de la nobleza japonesa.

Este último ideograma está presente en todas las artes marciales (*judo* 柔道, *aikido* y espirituales (*kado* o *ikebana* 華道, el arte floral o el *chado* 茶道, el camino del té). Hace referencia a que toda práctica conlleva un aprendizaje que nunca acaba, una filosofía proveniente del taoísmo. Según el propio Lao Tse: el *do* corresponde a una forma de aprendizaje presente en todos los aspectos de la vida: el *tao* o *dao* (pronunciación china de 道): (Tse, 1993). El propio concepto del *tao* es, por naturaleza, difuso y esquivo. Si bien puede ser descrito como “el principio primario de todas las cosas” (Maspero, 1981), el propio Henri Maspero señala la multitud de escuelas y preceptos diferentes dentro del taoísmo a lo largo de su dispersión en tiempo y espacio.

³⁵ Miyamoto Musashi fue un famoso espadachín del S. XVII, famoso por su habilidad en los duelos a espada y por fundar una influyente escuela de esgrima. Su tratado, *El libro de los cinco anillos*, se considera un clásico de la estrategia militar japonesa (cfr Tokitsu, 2008). Del mismo modo que *El arte de la guerra* de Sun Tzu, su eco llega hasta la actualidad, incluso en el mundo empresarial.

El *bushido* supone así un camino para todo guerrero que no abarca únicamente el arte de la espada y que fue cambiando con el paso del tiempo y la adopción del budismo y el zen por parte de la cultura japonesa (Nitobe, 2005; Suzuki, 1959). Supone una especie de código de caballería³⁶ que intentará guiar a esta élite social tanto en lo militar como en lo económico y moral.

Uno de los puntos de dicho código es el respeto al enemigo. Ese respeto al rival implica un conocimiento sobre su forma de combate, pero también sobre sus motivaciones e intenciones (Musashi, 2016).

Esta rivalidad no está exenta de cierta deportividad. Valga como ejemplo el combate entre Uesugi Kenshin y Takeda Shingen, dos *daimios*, señores feudales, enfrentados durante años. Su rivalidad y respeto han pasado a la cultura popular japonesa como ejemplo de caballerosidad en la guerra, como cita Nitobe (2005, p. 23) “Kenshin, que había combatido contra Shingen durante catorce años, cuando conoció la muerte de éste, lloró a voz en grito la pérdida del ‘mejor de los enemigos’”. Años antes, en plena guerra, Shingen había sufrido escasez de sal, que fue proporcionada por su propio enemigo, declarando “yo no combato con la sal, sino con la espada”.

De esta forma, ese aprendizaje del enemigo está presente en numerosos *manga* y *anime* y está presente en multitud de historias japonesas.

Valgan como ejemplo algunos de las historias más conocidas en nuestro país: *Pokémon* y *Dragon Ball* (Santiago, 2012).

En el *anime Pokémon* (1997), el protagonista, un joven animoso pero inseguro llamado Ash Ketchum (en la versión occidental) tiene el sueño de llegar a ser el mejor entrenador del mundo. Para ello, empieza desde la peor situación posible: su compañero, Pikachu, no lo respeta por su inexperiencia. A partir de ahí, Ketchum deberá ganarse la confianza de su pequeño monstruo y comenzará un recorrido de combates y aventuras en el que todo rival derrotado se convierte en amigo para siempre (tanto en los monstruos como en los entrenadores) y algunos de ellos, incluso, lo acompañarán en su viaje y a cada victoria o derrota, se hará más fuerte.

De la misma forma, en *Dragon Ball* (1984), su protagonista, Goku, comienza siendo un niño y su primer rival, Krillin, será después su mejor amigo, al igual que la relación de

³⁶ Recogido a posteriori por los escritos cuando había acabado el periodo de guerras en Japón, el *Sengoku jidai*, para dar comienzo al periodo Edo, en el que los samuráis perdieron buena parte de su poder.

rivalidad – amistad con Vegeta vertebrará buena parte de sus aventuras y, sobre todo en la primera parte del *manga* y del *anime*, todo rival vencido se unirá a su causa.

Por no extendernos más, dejamos un último ejemplo: la serie de *anime* *Oliver y Benji* (1986) en el que el protagonista, Oliver, derrota uno tras otro a sus rivales sin ser el mejor jugador, pero aprendiendo e incorporando a su equipo al resto de jugadores, hasta que se convierte en el mejor de Japón (e incorpora a todos sus amigos y rivales a su equipo en la Selección) y tiene que jugar en Brasil en la búsqueda de nuevos contendientes³⁷.

En esta misma línea se sitúa *Caballeros del Zodiaco* tanto en sus versiones *manga* como *anime* (1985 y 1986) en la que el joven Seiya, un inexperto guerrero, debe vencer a sus rivales y amigos en su camino para convertirse en un defensor de la Tierra.

Kaneda, sin embargo, no sigue este recorrido durante todo el *manga*. No respeta a sus rivales, ni a Joker ni a Tetsuo, ni tampoco aprende de ellos hasta el final de la historia, cuando Joker se convierte en aliado y le cede material para la lucha y, por fin, comprende la importancia de la infancia de Tetsuo, sus inseguridades y la necesidad de amor y amistad que tiene.

Esto entronca perfectamente, además, con el *bushido*, que indica que la espada es el alma del samurái (en este caso, la moto), pero no lo es todo en el camino a la perfección del guerrero: se debe aprender también cómo y por qué pelea el contrario, a dominar el alma propia y a buscar la paz fuera de la batalla.

Por tanto, Kaneda está *figurativizado*³⁸ como el mal guerrero que encuentra el camino, el *bushido*, al final de la obra, gracias a su atracción por Kay y la guía de Lady Miyako. De esta forma, no sigue un proceso de aprendizaje y de adquisición de competencias, sino que en el último momento encuentra la forma de vencer uniendo en su bando a Joker, Lady Miyako, Kay y al mismísimo Akira, ya que todos ellos en mayor o menor medida habían sido rivales u oponentes en algún momento.

³⁷ Como ejemplo para comprender las diferencias con la cultura occidental, pensemos en los duelos de caballería o de pistoleros en el *western*, donde el aprendizaje llega desde el entrenamiento o de un maestro, pero el rival es únicamente un objetivo que alcanzar y derrotar.

³⁸ Un discurso está figurativizado “cuando el objeto sintáctico recibe un vertimiento semántico que permite al enunciatario reconocerlo como una figura” (A. J. Greimas & Courtés, 1979, pp. 176–178)

1.4.2 Tetsuo, el rebelde³⁹

Si en el caso de Kaneda vemos que está figurativizado como un líder y mal samurái, el caso de Tetsuo puede ser estudiado como el rebelde. Tetsuo pasará todo el relato desafiando a aquellos que tratan de imponerle un programa narrativo.

Si el espacio de Kaneda era Neo-Tokyo, el de Tetsuo será casi siempre las ruinas del antiguo Tokio, donde adquiere sus poderes y donde descubre su potencial. Recapitulemos brevemente la historia de Tetsuo.

Conocemos al joven Tetsuo Shima en la frenética carrera que abre el *manga* por las ruinas de Tokio. Sigue a Kaneda, que le provoca para que no se quede atrás y, tras ver el cráter, se pone por delante de su líder. Tras esta violación de la norma más importante en la banda de *bōsōzoku*⁴⁰, Tetsuo tiene un accidente con uno de los niños-viejo y es llevado por el ejército.

No queda muy claro si los poderes de Tetsuo estaban latentes y es el accidente el que los desencadena o, si, por el contrario, es el contacto con el Número 26 el que se los proporciona. En cualquier caso, perdemos la pista de Tetsuo durante un rato hasta que vuelve al instituto y obtiene una nueva moto. Kaneda se preocupa por él que, convaleciente, trata de seguir el ritmo del grupo en medio de una persecución con la policía hasta que se separa del grupo y cae en una emboscada con la banda rival de los payasos hasta que Kaneda llega al rescate.

Es en ese punto donde encontramos el primer conflicto entre ambos: Tetsuo está dando una paliza a uno de los payasos en medio de una creciente sed de sangre “Pues yo aún le oigo respirar”. Kaneda le pide que pare y se produce el segundo acto de rebelión de Tetsuo: “Tú a mí no me das órdenes”. Nótese además en la Fig. 9 que ambos están separados en viñetas independientes: Ōtomo está utilizando elementos formales del cómic como es la calle (*gutter*) entre las viñetas como elemento signifiante: ambos están físicamente al lado, pero ya separados por una distancia insalvable. A pesar de que es más difícil de apreciar en la versión

³⁹ Este estudio parte de un artículo publicado en el libro *Las batallas del cómic. Perspectivas sobre la narrativa gráfica contemporánea* (Lluch-Prats et al., 2016)

⁴⁰ Los *bōsōzoku* son una tribu urbana japonesa centrada en la personalización de las motos y las carreras callejeras que, a menudo, terminan en peleas de bandas. Una de las reglas fundamentales de estas bandas es que el líder nunca puede ser adelantado. Esta tribu urbana es definida como “subcultura de resistencia” por Isolde Standish (Standish, 1998, p. 60) y señala, además, que el origen de estos jóvenes es predominantemente de familias obreras y ligado a una creciente consciencia de clase en Japón. Algunos autores como Ikuya Satō (Standish, 1998, p. 60) señalan además que la pertenencia a estos grupos puede servir como rito de paso a la edad adulta.

en color, esta separación metafórica y no física se ve acentuada por la luz del foco tras ellos que aparece dividida, pero con continuidad en la esquina más cercana a la calle de la viñeta.



Fig. 9: Tetsuo y Kaneda en su primer enfrentamiento

Esta escena nos deja muy claro por dónde va a discurrir el camino de la historia: el enfrentamiento entre el líder de la banda y su más joven seguidor (15 años y 7 meses, según el ejército). Los militares vuelven a llevarse a Tetsuo y comienzan a hacerle pruebas para evaluar su potencial y sus poderes empiezan a manifestarse mientras trata de dormir empapado en sudor.

Tetsuo mata a uno de sus vigilantes y acaba enfrentándose a los payasos de nuevo, matando a uno de ellos con sus recién descubiertos poderes y yendo con ellos a su base en busca de drogas para su creciente dolor de cabeza (anteriormente se ha insinuado que era adicto).

Con Tetsuo como líder de la banda de los payasos, el resto de bandas van a tratar de matarlo mientras le vemos ejercer como nuevo líder y conducir sin manos en la viñeta que lo enfrenta de nuevo a Kaneda (cfr. Fig. 6).

El joven trata de defenderse como puede mientras va perdiendo el control y acaba matando a Yamagata, uno de sus antiguos amigos, en una de las escenas más memorables e impactantes del manga, con Kaneda tomando la mano del ya muerto Yamagata y disparando a su antiguo discípulo. Con un disparo y un síndrome de abstinencia cada vez más grave, acaba yendo voluntariamente con los militares tomando su nuevo nombre: Número 41.

Nada más comenzar el segundo volumen, se compara a Tetsuo con Akira. Para entonces, sólo conocemos a Akira por insinuaciones y comentarios del resto, pero se nos habla de él como alguien de enorme poder. Toda la primera parte de este capítulo se dedica, siguiendo el montaje paralelo con Kaneda, a las pruebas de Tetsuo, que lo revelan como alguien tremendamente inmaduro y agresivo. Finalmente conoce a los tres niños-viejos e insiste en conocer a Akira.

Antes de que eso pase, Kaneda y Kay tratan de asesinarlo, pero consigue escapar y va en busca de Akira. Consigue despertar al niño y sacarlo de su encierro, pero, cuando está a punto de huir con él, conoce al que será uno de sus más grandes enemigos: el satélite militar SOL que dispara sobre él y pierde el brazo en una de las escenas más recordables (y recordadas) del cómic. Es de destacar, además, el gran dramatismo de la imagen al estar ‘congelada’ en el instante en el que su miembro se separa, con la cara de terror de Tetsuo dándose cuenta de lo que pasa.

De la misma forma, esta imagen sería impensable, por su dureza, en un *shonen* (*manga* dirigido a adolescentes). En cualquier caso, sobre la clasificación de géneros en las publicaciones niponas hablaremos más adelante.



Fig. 10: Tetsuo pierde su brazo

Durante todo el volumen 3, Tetsuo está ausente. Al igual que sucederá al final de este mismo volumen, Ōtomo juega con el lector y propone que demos por muerto a nuestro joven coprotagonista. Aparece al final del número con una expresión mucho más calmada y enfundado en un abrigo que no nos deja ver su brazo amputado, tras la destrucción de Neo-Tokyo. Sale de la nada y se va volando con Akira en medio de un rayo de luz que cae entre los

escombros sobre ambos y reaparece en el siguiente número con el pelo más largo y ya como lugarteniente del niño emperador Akira (con lo que ello conlleva en Japón) al que rezan como un dios.

De nuevo vemos a Tetsuo ocultando su brazo cortado, pero esta vez arrodillándose frente a Akira y encargado de encontrar a más jóvenes con poderes psíquicos, potenciados a través de las drogas a las que Tetsuo es definitivamente adicto y consume de forma compulsiva.

Finalmente vemos, en una única viñeta y de forma casi descuidada lo que Tetsuo esconde bajo su capa roja: un brazo metálico⁴¹. Encontramos aquí un problema de traducción y una pérdida de sentido. El nombre de Tetsuo significa, en japonés, hombre de hierro⁴², una insinuación nada sutil para el público japonés, pero que se pierde en su traducción a Occidente. De hecho, una película japonesa llamada *Tetsuo* (1989), es un film de terror con ambientación *cyberpunk* en la que (resumiendo mucho el argumento, lleno de sexo y violencia) un hombre acaba transformándose en un cuerpo de metal. Esta adaptación se tradujo como *Tetsuo: The Iron Man* en inglés y como *Tetsuo: el hombre de hierro* en castellano⁴³.

De esta forma, Ōtomo juega con el lector japonés, avisando de lo que va a ocurrir a continuación (veremos la evolución del personaje) y dando pistas también sobre su carácter: Tetsuo es inflexible y nunca dará su brazo a torcer.

Por su parte, Kaneda (Shotaro Kaneda, en realidad) recibe su nombre de la serie *Tetsujin 28-gō* (1956), un *manga* de ciencia ficción cuyo protagonista es un robot controlado por un niño con el nombre de Shotaro Kaneda.

Una vez hemos descubierto el apéndice metálico de Tetsuo, vemos la única escena de sexo que aparece en el *manga* y una de las pocas referencias sexuales que tendrá toda la obra. Tetsuo droga a tres chicas y él mismo tiene una suerte de regresión a la infancia alucinógena mezclada con visiones del futuro. Estas pocas páginas son realmente interesantes, porque nos dan la clave del conflicto con Kaneda (su sentimiento de inferioridad), de su propia personalidad (soledad y abusos en el colegio, además de una orfandad que podemos intuir) y unas claves del futuro desarrollo de la historia. Además, aparecen señaladas del resto del cómic

⁴¹ A ojos de un occidental, resulta imposible no pensar en *Star Wars: el Imperio contraataca* (1980) y el brazo metálico que Luke lucirá a partir de esa escena. Sobre la influencia de Japón y Kurosawa en el cine de George Lucas existe mucha literatura, pero no así sobre el impacto de la saga sobre el país nipón.

⁴² Tetsuo, en su escritura *kanji* se representa como 鉄男, hierro y hombre.

⁴³ Y es aquí donde se produce un problema de traducción y donde se marca claramente una frontera: podemos intuir que Tetsuo es un nombre propio, pero en esta película funciona como adjetivo. Sin embargo, al introducir el subtítulo del hombre de hierro, se remarca su uso como nombre propio; aunque en la película ninguno de los personajes tiene nombre, de una forma deliberada.

con los márgenes en azul y siendo además el final de un tomo en la edición de 1993, marcando así su importancia y la figura del desembrague⁴⁴ en un no-tiempo, no-lugar y no-sujeto en el que Tetsuo llega a hablar consigo mismo.

Una de las chicas sobrevive al no haber tomado las drogas y Tetsuo trata de enfrentarse a Akira igual que lo hizo con Kaneda. Sin embargo, el niño da una pequeña muestra de su poder expulsando a Tetsuo de su presencia y la chica, llamada Kaori, toma el papel de madre/asistenta con Akira y Tetsuo.

Es entonces cuando Tetsuo decide visitar a Lady Miyako en busca de respuestas. La sacerdotisa le dice que son las drogas las que están limitando su poder y que la única forma de ponerse al nivel de Akira es a través del autocontrol y el autoconocimiento. Así, Tetsuo trata de dejar las drogas por sí mismo, descubre a los americanos que tratan de matar a Akira y vuelve a estar obsesionado con Kaneda en medio de su síndrome de abstinencia (recordemos que Kaneda estaba muerto desde el final del volumen anterior).

Fuera de control, Tetsuo se presenta ante Lady Miyako pidiendo drogas y, por primera vez, vemos su brazo al completo. Tetsuo termina de perder el control de su poder trayendo consigo todo el edificio en el que murió Kaneda y volviendo a sufrir una regresión, aunque esta vez no se diferencia en los márgenes, indicando que es una visión del propio Tetsuo en tiempo real.

El joven ve así a sus padres en el mismo día de su nacimiento (remarcando de nuevo su carácter de huérfano) y asistimos a los abusos que sufrió en el colegio con un Kaneda de niño que le mira desde la valla. Como la propia Miyako señala, es el renacimiento de Tetsuo, que coincide con el de Kaneda. Al terminar su visión, aparece frente a Akira y se arrodilla ante él, reconociendo que aún no está listo para su enfrentamiento.

En el siguiente episodio, tardamos bastante en reencontrarnos con un Tetsuo muy cambiado. Con el pelo blanco y una expresión infinitamente más serena, casi distraída, camina junto a Akira con total indiferencia hacia los asuntos de su imperio y necesitando los mimos y atenciones de Kaori, la única persona con quien puede mostrarse humano y echándose a dormir tanto él como Akira, agotados por el esfuerzo realizado, como señala literalmente uno de los ‘médium’ contratados por los militares americanos y soviéticos: “se han excedido en sus juegos y ahora duermen profundamente”.

⁴⁴ Entendemos como desembrague o *débrayage* la “operación por la cual la instancia de la enunciación [...] disjunta y proyecta fuera de ella ciertos términos vinculados a su estructura de base, a fin de constituer así los elementos fundadores del enunciado-discurso” (Greimas y Courtés, 1979, p. 113).

Finalmente, Tetsuo acude a enfrentarse a los científicos y médium en el portaaviones para demostrarles que no entienden nada y que él mismo acaba de comprender su propio poder.

Así las cosas, se convoca una gran asamblea del Imperio de Tokio para calmar los problemas sociales que se producen entre el reino de Akira. Detengámonos un momento en los símbolos que utiliza dicho Imperio de Tokio: los manillares de moto como estandartes.

Ya hemos señalado que la moto supone un elemento de poder durante toda la historia, especialmente en el caso de Kaneda. Que Akira (o, más bien, Tetsuo en su lugar), elijan los manillares de moto con signo de poder no parece casualidad. Volvamos brevemente con los *bōsōzoku*.

Estas tribus urbanas portan (o, más bien, portaban ya que prácticamente han desaparecido) símbolos nacionalistas e imperiales propios de la tradición japonesa, tales como los *hachimaki* (las bandas de tela en la cabeza con el sol naciente), banderas imperiales o uniformes militares. De acuerdo con Isholde Standish (1998, pp. 60–61) estos elementos se asocian tradicionalmente con la extrema derecha o los *yakuza*.

Sin embargo, para Standish y para Ikuya Sato (Sato en Standish, 1998, pp. 60–61). estos símbolos se alejan de la extrema derecha y sirven para remarcar la pertenencia de grupo y la solidaridad entre sus miembros (no dejan de ser símbolos militares), pero también como recuerdo al “héroe trágico” japonés “que ha dominado la cultura popular japonesa desde el *Genroku Chūshingura* (*Los leales 47 ronin*)⁴⁵” (Standish, 1998, pp. 60–61). El héroe trágico es, según Aristóteles, aquel “que no destaca por su virtud ni por su justicia, pero tampoco cae en desdicha por su maldad o por perversión. Sino más bien por culpa de alguna falla” (s.f./2000)⁴⁶. En nuestro caso, Tetsuo responde perfectamente a esta descripción: no es un mal chico ni le mueve la maldad en sus acciones, pero la envidia que siente por Kaneda y su sentimiento de inferioridad le hacen perder el control.

Del mismo modo, el personaje de Tetsuo inspira ese temor del que habla Aristóteles al podernos reconocer en un joven que únicamente está buscando el reconocimiento del resto. Pero también Tetsuo es digno de compasión. Lo es de Kaneda, pero también del lector que comprende, al mismo tiempo que él, los motivos de Tetsuo y del mismo modo que Kaneda lo perdona, lo hace el lector.

⁴⁵ Trad. nuestra

⁴⁶ Las normas de la composición de tragedias de Aristóteles están, a buen seguro, alejadas de la tradición narrativa japonesa. Sin embargo, consideramos que esta definición se ajusta bastante bien al carácter de Tetsuo y, por tanto, es válida para este análisis en concreto. No obstante, algunos autores, como Alfonso Falero, defienden la presencia de lo trágico en su concepción clásica dentro de la cultura japonesa a partir del S. XIX (Falero, 2014, pp. 83–122)

De hecho, la última escena, con Kaneda *cabalgando* junto a Tetsuo y el resto de los miembros de la banda tiene ese sentido de redención: todos perdonan a Tetsuo, que vuelve a ser uno más.



Fig. 11: Tetsuo se reencuentra con Kaneda

De la misma forma, Tetsuo va recibiendo de forma periódica información sobre sí mismo y sobre la naturaleza de sus poderes, una *anagnórisis* que llega a su máximo exponente cuando tanto él como Kaneda son señalados como el siguiente paso de la evolución de la especie humana.

Todas estas referencias al pasado glorioso de Japón, a su etapa militarista e imperial se ven reflejadas también en este nuevo Imperio de Tokio. Akira es el nuevo emperador, un niño-dios que nunca habla y a cuyo paso sus seguidores gritan *banzai*⁴⁷ y piden bendiciones.

Se celebra la gran asamblea en el estadio olímpico, símbolo del progreso para el antiguo Tokio, donde la comida gratis (con drogas) y la música no son suficientes para mantener la paz en el precario Imperio. Así, Tetsuo vuelve a cometer un gran error: la arrogancia. Destruye buena parte de La Luna, provocando lluvias y cambios en las mareas y dejando el satélite con un anillo de restos en una evocadora imagen similar a la Estrella de la Muerte de *Star Wars*.

El esfuerzo que supone esta prueba de poder para Tetsuo le pasa factura y comienza a perder el control. Vemos que su brazo metálico se mezcla ahora con materia orgánica y cómo comienza a crecer sin control hasta que el propio ser de Tetsuo se descompone en carne y cables (cfr. Fig. 12). Finalmente consigue recuperar momentáneamente el control y viaja hasta el barco de los científicos en busca de respuestas.

⁴⁷ La palabra ha llegado a Occidente como el grito de los *kamikazes*, los pilotos suicida japoneses de la II Guerra Mundial. Sin embargo, también era un grito que se proclamaba al paso del emperador con el significado de desear una larga y próspera vida.



Fig. 12: Tetsuo pierde su forma

En el barco, un portaaviones nuclear, se produce el culmen de la naturaleza de Tetsuo hasta el momento: mitad hombre mitad hierro. Absorbe dentro de su cuerpo la estructura del barco (o, más bien, se integra en él) y comienza a lanzar misiles a los aviones que iban a aterrizar en el propio avión.

Tetsuo se ha convertido ahora en un monstruo sin control capaz de absorber la tecnología hasta que, enloquecido y remarcando su carácter de “héroe trágico”, se lanza contra el barco a los mandos de un avión como los *kamikazes* de la II Guerra Mundial.

Ya en el último número de la serie, Tetsuo recupera brevemente el control y consigue expulsar el metal de su cuerpo e, incluso, regenerar su brazo humano. Sin embargo, los sucesivos ataques que sufre el joven le hacen mutar de nuevo, solo que esta vez sin cables o elementos metálicos. Tetsuo se convierte en un bebé gigantesco capaz de modificar la forma de su cuerpo para utilizar sus extremidades como arma hasta que el empeño de Kay en la batalla y las heridas de Kaori, su madre/novia, hacen que vuelva a un estado humano.

Los ataques con armas químicas provocan un nuevo estallido de su poder al golpear, precisamente, en el brazo que antes era metálico y son estas mismas armas, que el poder de Tetsuo canalizan como si fuera una droga, las que le hacen volver a tener plena consciencia de sí mismo y de la situación.

En ese estado es en el que se reencuentra con Kaneda, se viste con un uniforme militar (de nuevo, la tragedia de los *bōsōzoku*) y es capaz incluso de provocar a Kaneda: “¿tienes

miedo? No sería propio de un líder” con una indiferencia ante la muerte que no había manifestado hasta ahora.

Tetsuo realiza ahora su segundo viaje espacial, esta vez para destruir el satélite SOL, que le ha estado persiguiendo durante toda la historia, y usarlo en contra de sus enemigos. A su vuelta a la tierra, parece tratar de revivir a Kaori, aunque sólo momentáneamente, por lo que va a enterrarla a la tumba criogénica de donde salió Akira.

En dicha tumba espera a sus enemigos, guardando el luto hasta que vuelve a perder el control tornándose niño-monstruo de nuevo y rogando la ayuda de Kaneda. Entonces se produce el último desenlace, la conexión psíquica con Akira, que trata de controlarlo. Tetsuo se ‘traga’ a Kaneda dentro de su masa informe y acudiendo a enfrentarse a Lady Miyako.

Mientras tanto, Akira, que ha recibido un disparo, muere y parece despertar por fin en compañía de sus amigos, los niños-viejos. Con la muerte de Akira, tanto el niño como Tetsuo se convierten en energías contrarias que chocan mientras toda la vida de Tetsuo se le revela a Kaneda, desde el final hasta su más tierna infancia.

Así, las energías de Tetsuo y Akira se convierten en una nueva etapa evolutiva para la humanidad y ambos desaparecen, aunque aún vemos a Tetsuo una última vez con sus amigos moteros.

1.4.3. Los monstruos de Neo-Tokyo

En un mundo en el que los poderes psíquicos (o espirituales, magia, en definitiva) se mezclan con la tecnología y la carrera armamentística (motos voladoras, rayos láser y satélites capaces de borrar una ciudad de un disparo) encontramos dos tipos de monstruos: Tetsuo y los niños con poderes.

Comencemos por Tetsuo. El joven motero pasa por todo un proceso de cambio y mutación desde un adolescente atormentado a una especie de bebé gigante sin forma determinada. En primer lugar, encontramos que, al perder el brazo, construye uno nuevo a partir de piezas de metal y cables, que oculta bajo una capa durante buena parte del cómic.

Hemos señalado ya que su nombre (hombre de hierro) puede dar pistas de lo que le va a ocurrir, pero además señala un rasgo de la época: la unión entre hombre y tecnología. No en vano, en 1980 DC cómics presentaba un nuevo personaje que acabaría formando parte de la Liga de la Justicia: Cyborg, un superhéroe con un cuerpo mecánico que le salva la vida de una enfermedad. Antes de Cyborg, Marvel ya tenía su propio hombre-máquina: IronMan (literalmente, Tetsuo) creado en 1963.

Sin embargo, esta mezcla entre hombre y máquina no se reduce únicamente a los *cyborg*. El propio Batman en *El Regreso del Caballero Oscuro* (1986) tiene que conectarse a la electricidad de la ciudad de Gotham para vencer a Superman, una aplicación de sus poderes ya tecnológicos precisamente a los poderes *naturales* de Superman que depende únicamente de su cuerpo. Sin salir de la obra de Frank Miller, en *Ronin* (1983) ya exploraba la posibilidad de un hombre-máquina en un futuro post-apocalíptico. Sobre este cómic hablaremos más adelante.

En cualquier caso, vemos que el tema de la hibridación hombre máquina estaba muy presente en Occidente, pero también en Japón. Al ya nombrado Tetsuo. *The Iron Man* (1989) podemos sumar *mangas* clásicos como *Astroboy* (1952), un clásico de Osamu Tezuka, un androide con la mente del hijo de su creador y otros más recientes como *Alita, ángel de combate* (1990) o *Ghost in the Shell* (1989), ambos tratando sobre el tema⁴⁸.

De esta forma, Tetsuo se convierte en un hombre máquina, con un brazo mecánico que marca su transformación en monstruo. En el momento en el que le vemos con su prótesis sabemos que ya no es un *adolescente con poderes*, sino un monstruo para el que no hay vuelta atrás.

Esta hibridación con la tecnología es también una marca de género del *cyberpunk*. Los implantes, las mejoras, las prótesis... Todo parece ser el siguiente paso en la evolución humana: mejorar las capacidades del ser humano a través de la tecnología.

Sin embargo, la prótesis de Tetsuo no basta para considerarlo monstruo desde el comienzo. Es su ética y su estética lo que provocará una percepción negativa por parte del lector hacia él: son sus actos como mandatario y la capa roja lo que nos hace asociarlo con un tirano, no la propia deformidad.

Lo interesante llega cuando Tetsuo pierde por completo el control sobre su prótesis y sobre sí mismo, comenzando un momento de exceso y pérdida de forma que están descritos, casi de forma literal, por Omar Calabrese en *La era neobarroca* (2008).

⁴⁸ No es casualidad que los dos últimos títulos hayan sido adaptados por Occidente de forma muy reciente: en 2017 para *Ghost in the Shell*, dirigida por Rupert Sanders y protagonizada por Scarlett Johansson y en 2019 para *Alita, ángel de combate*, dirigida por Robert Rodríguez y con una protagonista creada por completo de forma digital. Ambas películas se unen a una larga lista de *animés* y *mangas* que están siendo adaptados por Occidente a la acción real con actores, en un intento de acercar el producto al público occidental. Durante la redacción de este trabajo se estaba desarrollando la preproducción de una adaptación de *Akira* dirigida por Taika Waititi.

En esta obra, Calabrese describe los monstruos de nuestra época, una era barroca⁴⁹, como aquellos que realizan “una suspensión de las categorías de valor [...] no se estabilizan” (2008, p. 109). De esta forma, Calabrese describe a *nuestros* monstruos como seres sin forma o, al menos, en busca de forma, poniendo como ejemplo más representativo La Cosa de John Carpenter que, en 1982, imagina un monstruo sin una forma concreta y que cambia a lo largo de la película, así como el octavo pasajero de *Alien* (1979) que Ridley Scott se resiste a mostrar por completo.

Es en este momento cuando nos interesa la deformidad de Tetsuo. Como ya hemos visto (cfr. Fig 11) su cuerpo comienza a transformarse y desaparecer, siendo más un amasijo de carne y cables que una realidad material. Entramos así en un momento de desconcierto, al igual que Tetsuo, que debe elegir su camino mientras el lector deja en suspenso las categorías tímica y ética con respecto a Tetsuo: está buscando su forma y el lector debe esperar que la encuentre.

Conforme Tetsuo pierde el control, su apariencia va cambiando. Primero, aparece unido a los aviones y portaviones de los militares perdiendo trozos de piel y con un aspecto totalmente malvado y disfórico para el lector.

Sin embargo, en el volumen siguiente consigue expulsar el brazo metálico de su cuerpo (fig. 13) y, por unos momentos, crear la posibilidad de volver a la normalidad con un nuevo brazo de carne. Esta posibilidad dura unas pocas viñetas porque el Coronel ejecuta un ataque desde el satélite contra Tetsuo desencadenando su forma final.



Fig. 13: Tetsuo se deshace de su brazo

⁴⁹ Calabrese retoma las clasificaciones de Heinrich Wölfflin para describir periodos artísticos como “clásicos o barrocos” en función de algunas características. Para profundizar sobre esta cuestión, cfr. *Conceptos fundamentales en la historia del arte* (Wölfflin, 1979)

Tetsuo se convierte, al fin, en un monstruo clásico. Citando de nuevo a Calabrese,

la perfección natura es una medida media y lo que sobrepasa los límites es ‘imperfecto’ y monstruoso, pero imperfecto y monstruoso es también lo que sobrepasa los confines de aquella medida media que distingue la otra perfección, la espiritual (2008, p. 107)

Por fin vemos a Tetsuo, aunque Ōtomo se resiste a mostrarlo por completo, ya que la inestabilidad y la falta de forma serán características de Tetsuo hasta el final del cómic. Encontramos que nuestro adolescente motero se ha convertido en una masa *informe* pero que nos recuerda a un bebé o, quizás, a un feto (Fig. 14).



Fig. 14: el renacer de Tetsuo

Tetsuo ya no es humano ni tiene ningún control sobre sí mismo o sobre su cuerpo. Es ya el monstruo definitivo, el *exceso* hecho carne, capaz de cambiar su forma para usar su cuerpo como arma o absorber impactos.

Una vez tenemos ya una posición disfórica en todos los planos (morfológico, ético, estético y tímico) (Calabrese, 2008, p. 108), nos posicionamos en contra de Tetsuo cuando amenaza con llevarse a toda la ciudad por delante, lo que, en *Akira*, equivale a todo el mundo.

Finalmente pierde por completo su forma, convirtiéndose, igual que Akira, en una especie de energía en forma de *Ying* y *yang* que ya hemos comentado antes.

En el caso de los niños de los experimentos, encontramos otro mecanismo también interesante. Son niños-viejos: tienen el cuerpo y se comportan como niños, pero presentan arrugas y expresiones de anciano. Del mismo modo, se nos revela que en realidad *tienen* edad para ser ancianos: parecen estar atrapados en el tiempo infinito de Neo-Tokyo.

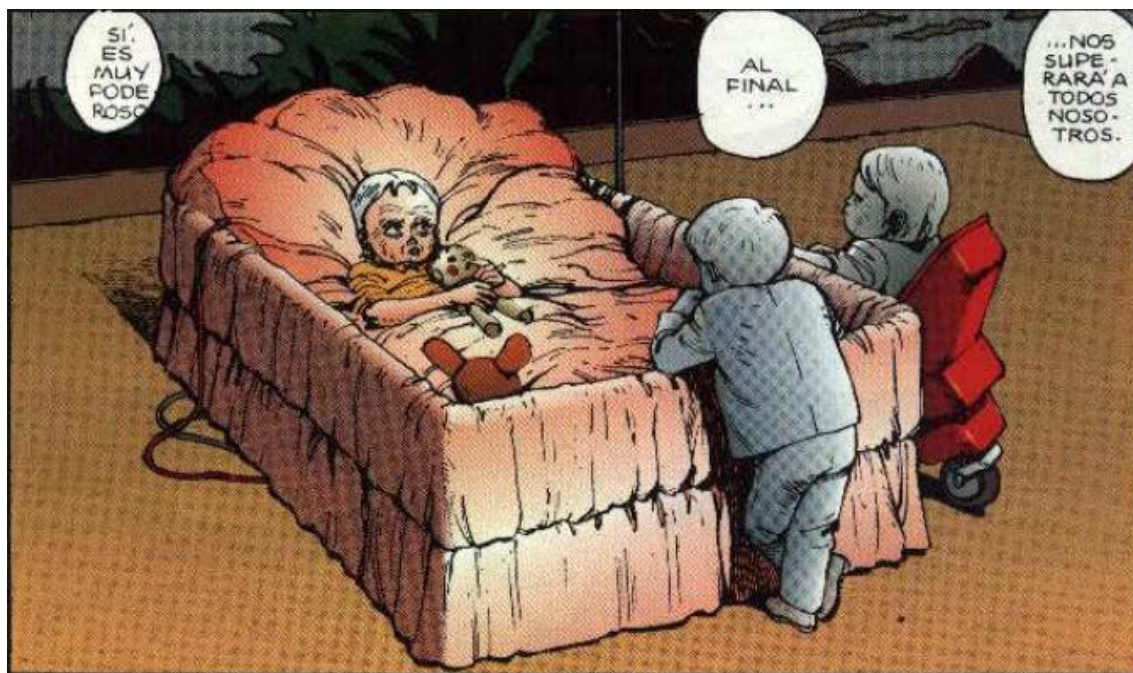


Fig. 15: los niños-viejos

Así, una de los niños tiene que estar en cama perpetuamente y otro de ellos va en silla de ruedas. Todos ellos viven en una especie de gigante guardería o parque de juegos, con juguetes y peluches, un lugar al que sólo algunos científicos y el Coronel pueden acceder.

Sin embargo, en ningún momento tenemos hacia ellos una actitud disfórica, excepto quizá en el primer momento en el que el número 26 provoca el accidente de Tetsuo. No son monstruos deformes, solamente son feos. Como ya definiera Umberto Eco, la fealdad es un “error de sintaxis”, sin embargo, esta fealdad no es en absoluto disfórica. De nuevo, encontramos las categorías de valor en suspensión, esta vez no por el dinamismo y la falta de forma, si no por estar aplicados sobre niños.

De nuevo, retomando la metáfora que flota sobre toda la obra de Ōtomo, se nos muestra las consecuencias de la guerra y la radiación sobre los niños, que en este caso no se traduce en una deformidad, si no en un envejecimiento que, lejos de provocar una cierta disforia, busca generar una sensación de extrañamiento⁵⁰ ante el aspecto de los niños, sentando las bases de una narración que no será, por tanto, realista y preparando las reglas del mundo de *Akira*. Si,

⁵⁰ Extrañamiento (en ruso, *ostranénie*), para Víktor Sklovski, se define como “hacer difíciles las formas, [...] el proceso de percepción no es estético como un fin en sí mismo y debe ser prolongado. El arte es una manera de experimentar la cualidad o esencia artística de un objeto; el objeto no es lo importante” (Shklovski, 1991). En otras palabras, se trata de un efecto de sentido que obliga al espectador a observar la obra de arte desde una perspectiva nueva. Es similar al “efecto de distanciamiento” de Bertolt Brecht.

como recuerda Umberto Eco, “solamente el cine japonés ha insistido en representar los monstruos originados por las radiaciones atómicas, apuntando explícitamente al objeto de la polémica” (Eco, 1988, p. 380), estos monstruos, tanto Tetsuo como los niños-viejos son, precisamente, recordatorios de esta radiación. Son reflejo del trauma de la misma forma que lo es *Pies descalzos* (*Hadashi no gen*), publicado en 1973 y que fue uno de los primeros *mangas* en traspasar las fronteras japonesas y del que ya hemos hablado anteriormente. Son, por tanto, el reflejo de una generación huérfana (todos los personajes en *Akira* lo son, lo que supone uno de los lugares comunes más frecuentes del *manga* de aventuras) y que, mediante su sacrificio, crean un futuro nuevo para la siguiente generación: la de Kaneda y Kay.

1.4.4. Los manillares

Si las motos eran el elemento de poder en la lucha personal entre Tetsuo y Kaneda, cuando se constituya el Gran Imperio de Tokio serán los manillares de las motocicletas los que funcionen como elemento de poder. De hecho, serán, de alguna manera, el estandarte del propio Imperio. Si Kaneda necesita de la moto (su particular espada) para lanzarse a la lucha, Tetsuo como lugarteniente de Akira, elige este elemento para representar el nuevo orden: es él quien tiene ahora el poder (ver Fig 16).



Fig. 16: Imagen promocional de Tetsuo con el manillar ⁵¹

⁵¹ El propio Ōtomo comenta al respecto de esta imagen que buscaba darle a Tetsuo “algo que le recordara al grupo”. No es tarea nuestra definir si esta elección de la moto como elemento de poder es consciente o no, pero cumple una función clara en la obra.

De esta manera, se organizan desfiles con los manillares como símbolo del imperio en los momentos de muestra de poder (como la fiesta en el estadio de Tokio) o en los momentos de repartir comida y funcionan tanto como elemento representativo del imperio como demostración de fuerza: si es el Imperio quien tiene las motos, es (siguiendo la lógica explicada en el apartado referente a Kaneda) quien tiene la fuerza, cobrando especial relevancia en la oposición con Lady Miyako, que no ostenta ningún estandarte y cuyos símbolos se asemejan mucho a los monjes budistas tradicionales: túnicas largas y cabezas rapadas.

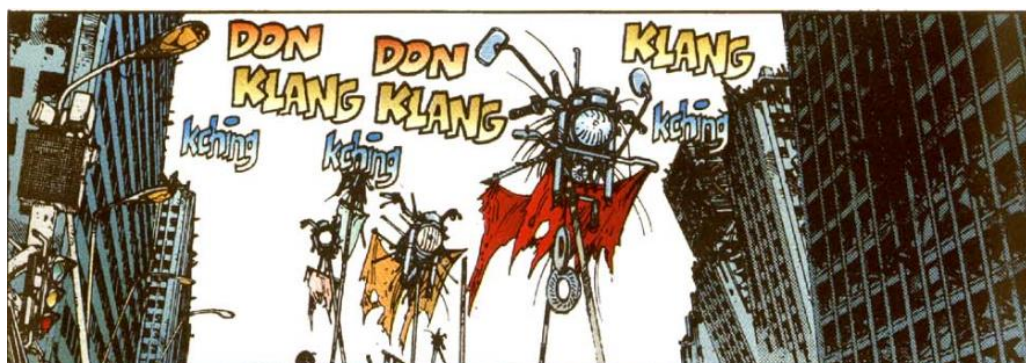


Fig. 17: Estandartes del Imperio

De la misma forma, cuando Akira se presenta ante sus súbditos en el estadio, dos cosas marcan su fuerza y poder: la luz eléctrica y, de nuevo, los manillares de moto recordando, en parte, a la imagen (cfr. Fig. 7) en la que Kaneda aparece sobre un trono de motos igual que Akira lo hace en el suyo, llevado en volandas.



Fig. 18: Akira sobre el trono

1.5 El tiempo en Neo-Tokyo: un presente cíclico

El tiempo en *Akira* parece, como señala Standish (1998, p. 62), un “presente continuo” que prevalece a lo largo de toda la obra. Si de Neo-Tokyo no se puede entrar o salir, el tiempo parece congelado durante el desarrollo de los acontecimientos y únicamente avanza cuando se produce la creación del Imperio de Tokio y, al final, con la creación del Imperio de Akira⁵². Estos dos momentos de elipsis temporal y de avance en la narración más allá del *tiempo real* dentro de nuestra historia se producen, y no por casualidad, en los cambios de régimen sobre la ciudad de Neo-Tokyo.

Recordemos que, en Japón, las épocas se diferencian o bien por la muerte de un emperador y el ascenso del siguiente, bien por un suceso natural catastrófico lo suficientemente relevante para marcar un hito temporal (por ejemplo, un gran terremoto o hambruna), aunque desde la era Meiji únicamente se cambia por el cambio de emperador⁵³. De esta forma, el avance del tiempo coincide con la caída del ‘emperador’ de la democracia capitalista de Tokio para dar paso al gobierno del Emperador Akira (y su mano derecha, Tetsuo) y la caída de este tras la batalla de Tetsuo que da paso a la consolidación de un nuevo régimen del que no conocemos apenas detalles salvo el nombre: el Imperio de Akira, que parece ser liderada por Kaneda.

El tiempo de la narración se estructura en torno a la idea del retorno cíclico. Una y otra vez, la ciudad de Neo-Tokyo es destruida de la misma forma que fuera aniquilada la antigua Tokio. Todos los intentos de controlar o vencer a Akira y Tetsuo concluyen en una nueva destrucción, aunque cada una de ellas produce también un efecto de nueva creación (valga por ejemplo el renacimiento de Kaneda).

No es hasta que los personajes (especialmente Kaneda) aprenden que Tetsuo o Akira no son algo que deba ser destruido que el tiempo avanza realmente, en una nueva era que conlleva (en palabras del autor) un nuevo paso evolutivo para la especie humana.

Durante el resto de la historia, el tiempo parece no avanzar. Este “presente continuo” que antes hemos nombrado es identificado por Standish como una característica propia del posmodernismo, así como el “borrado de fronteras” (1998, p. 62) entre presente y pasado

⁵² Dejamos aquí de lado el primer *embrayage* y posterior *debrayage* que se produce en la primera página del cómic con la destrucción de Tokio durante la III Guerra Mundial, ya que corresponde a un mecanismo tradicional de la narración (Érase una vez...) que únicamente introduce al lector en la historia.

⁵³ Durante la redacción de este trabajo se produjo el cambio de la era Heisei bajo el mandato del Emperador Akihito a la era Reiwa por la abdicación del Emperador, que a su muerte será conocido como Emperador Heisei.

dentro de la narración (y entre los estilos orientales y occidentales, pero llegaremos a ese punto más adelante) que se produce en la obra.

De esta forma, Ōtomo sitúa su obra en el futuro, pero realmente está reflexionando sobre la sociedad japonesa tras la II Guerra Mundial de una forma muy poco sutil.

Dentro de esta óptica, entendemos que el desarrollo de la historia no va a acabar con el restablecimiento del *statu quo* inicial. En palabras de Standish:

Las narrativas realistas tradicionales de Hollywood están, generalmente, construidas en un sentido Todoroviano, esto es, la narrativa empieza con una situación estable que es perturbado por alguna fuerza y, finalmente, hay un restablecimiento de un segundo, pero diferente equilibrio. La estructura serial de un *manga* de larga duración es naturalmente resistente al restablecimiento de un equilibrio final (Standish, 1998, p. 64).

En efecto, al final de la historia de *Akira* no se instaura ningún equilibrio, pero, sin embargo, se abre la posibilidad de un final feliz con una carrera en moto hacia el Sol Naciente en una estética muy oriental, pero que inevitablemente nos recuerda al *cowboy* que cabalga hacia el atardecer en busca de la frontera y nuevas aventuras.

Sin embargo, en el caso de *Akira*, los personajes se introducen de nuevo en las ruinas de Neo-Tokyo. No buscan nuevas aventuras y no huyen hacia el atardecer, es un nuevo amanecer para una nueva forma de hacer las cosas, rompiendo el ciclo que se ha presentado durante toda la historia. La manera japonesa, que rechaza la ayuda extranjera y reivindica su identidad en ese sol naciente.

Sin embargo, en la versión original en japonés, la imagen es en blanco y negro y este efecto queda mucho más mitigado.

Queda por analizar la última página de *Akira*. En ella, a modo de despedida, encontramos los restos de una columna (ver Fig. 16) con una “A” pintada a modo de grafiti.

Este símbolo se ha venido utilizando en la historia durante todo el último capítulo como representación del “Gran Imperio de Akira”, el nuevo gobierno de la ciudad de Tokio que ya hemos comentado anteriormente.

Es evidente el simbolismo que este signo tiene en Occidente: la anarquía y la rebelión juvenil. Evidentemente en un sistema heredero de un niño-dios que se autodenomina imperio en recuerdo de su gobernante muerto no puede considerarse anarquista, pero sí enlaza con toda una tradición de bandas juveniles organizadas en torno a la política.



Fig. 19: recorte de la última página de *Akira*

De esta forma, se cierra también un círculo en torno a la banda de Kaneda y Tetsuo: comienzan siendo un grupo de moteros antisistema, aunque sin ninguna lucha concreta, y terminan la historia reunidos de nuevo (a pesar, incluso, de la muerte) en torno a una idea común, esa nueva forma de gobierno, pero manteniendo la forma de actuar de los *bōsōzoku*: lucha urbana, grafiti y motos para combatir la injerencia extranjera.

Para concluir este apartado, no podemos dejar de lado los comentarios de Jonathan Clements a la edición en castellano, que sirven como cierre a la obra publicada por Norma Editorial.

Clements señala que

la mayoría de los lectores occidentales malinterpretó la obra, *Akira*, como una versión japonesa de *Blade Runner*. Y no se dieron cuenta de que sus raíces venían de un pasado más lejano. La obra no refleja tanto la influencia del *cyberpunk* como, más bien, la interpretación que el joven Ōtomo le dio a sus vivencias de los años 60 [...] Las escenas de batalla en la ciudad beben, desde el punto de vista visual, del sentimiento antiamericano que se desató en Tokio cuando Ōtomo era joven. [...] Sin embargo, en EE. UU. ningún lector se percató del referente. Para muchos, *Akira* era la esencia de Japón, y al mismo tiempo un primer encuentro con el cómic japonés”. (Clements en Ōtomo, 2014, vol. 6)

Es evidente que tales influencias no fueron percibidas en Occidente, no sólo en EE. UU. Aún hoy, con el conocimiento que tenemos de la cultura japonesa y el mayor contacto con sus productos culturales, son referencias que quedan fuera de nuestra cultura. De nuestra semiosfera. De esta forma, en el tránsito a la cultura Occidental se pierden esas referencias, pero se ganan muchas otras. No podemos estar de acuerdo en que *Akira* no refleje el cyberpunk. Lo que estuviera en la mente de Ōtomo durante la creación de esta gran obra es indescifrable y, con seguridad, cambiante durante los nueve años que dedicó a su creación. El cyberpunk está presente, al igual que el sentimiento antiamericano y nacionalista o las vivencias del autor.

El punto clave es que cada semiosfera organiza sus elementos de forma jerárquica, de la misma forma que lo hace con todos los elementos presentes en *Akira*. Si para un lector occidental *Akira* representa el exotismo japonés, para un lector nipón eso sería absurdo: sólo podemos entender esta clasificación por comparación. Sobre este punto volveremos más adelante a la hora de estudiar el género y el estilo de la obra.

Esta diferencia según dónde pongamos el punto de vista es tan fácilmente rastreable como apenas dos páginas antes de los comentarios de Clements. Hisashi Kuroma, el traductor encargado de devolver la obra al japonés en su versión a color⁵⁴ comienza señalando “será mejor que empiece hablando de la profunda relación de *Akira* con los cómics americanos” (Kuroma en Ōtomo, 2014, vol. 6). Kuroma asegura además que la influencia del cómic americano en Japón llegó a través de Francia.

A pesar de que el traductor no desarrolla esta idea, es evidente que Ōtomo conocía el cómic americano y el francés (ya hemos hablado de su admiración por Hergé) y que esta obra posee muchos elementos propios del cómic estadounidense. A continuación, analizaremos estos elementos formales y técnicos en busca de estas influencias y también del porqué del éxito internacional de *Akira*.

⁵⁴ Por criterios económicos y editoriales, Kodansha decidió traducir la obra que se había publicado a color en EEUU en color de nuevo al japonés, en vez de colorear la original japonesa. Esto ha provocado una cierta pérdida del original y cuál debe ser el referente para futuras publicaciones, ya que en la versión estadounidense se produjeron numerosos cambios (no sólo el espejado) de los que hablaremos más adelante.

2. Los lenguajes de Akira

Una vez analizado el cómic de *Akira*, dentro de su complejidad como texto individual, más adelante veremos que debemos referirnos a él como parte de una semiosfera mucho más compleja, tanto en Japón como en Occidente: la semiosfera del *manga* y cómo ésta ha llegado a nuestra semiosfera cultural. Más aún, analizar *Akira* desde este punto de vista nos lleva a una problemática de definición acerca del *manga* y su consideración en nuestra cultura.

Akira es un artefacto complejo, tanto a nivel superficial como su articulación plástica, con una gran densidad de tramas diferentes que se van uniendo, como con una combinación de estilos visuales con gran influencia cinematográfica que convierten el cómic de Ōtomo en algo realmente único.

En primer lugar, cabe introducir una breve consideración sobre el lenguaje del cómic en general, que nos llevará después a definir el lenguaje que podemos encontrar en el *manga* y, más concretamente, en *Akira*. Entendemos aquí lenguaje como un sistema articulado de reglas en oposición a la lengua natural, con una semántica articulada y arbitraria. Existen, además, lenguajes específicos para determinadas semióticas o artefactos semióticos. De esta forma, Daniele Barbieri señala que

los lenguajes no son sólo *instrumentos* [...] son, también, y sobre todo, *ambientes* en los que vivimos y que en buena parte determinan lo que *queremos*, además de lo que *podemos* comunicar [...] (Barbieri, 1993, pp. 11–12)

Esta idea de los lenguajes-ambiente de Barbieri nos señala que los lenguajes no sólo están determinados por el código interno, si no que se relacionan con su cultura y con el resto de los lenguajes. Quizá esta idea quede más clara con el concepto de lenguaje que aplica Yuri Lotman:

Todo sistema que sirve a los fines de comunicación entre dos o numerosos individuos puede definirse como lenguaje [...].

En este sentido, podemos hablar de lenguas no sólo al referirnos al ruso, al francés, al hindi o a otros, no sólo a los sistemas artificialmente creados por diversas ciencias, sistemas creados para la descripción de determinados grupos de fenómenos (los denominan lenguajes “artificiales” o metalenguajes de las ciencias dadas), sino también al referirnos a las costumbres, rituales, comercio, ideas religiosas. En este mismo sentido, puede hablarse del “lenguaje” del teatro, del cine, de la pintura, de la música, del arte en general como de un lenguaje organizado de modo particular. Sin embargo, al definir el arte como lenguaje, expresamos con ello unos juicios determinados acerca de su organización. Todo lenguaje utiliza unos signos que constituyen su “vocabulario” (a veces se le denomina “alfabeto”; para una teoría general de los sistemas de signos estos conceptos son equivalentes), todo lenguaje posee unas reglas determinadas de combinación de estos signos, todo lenguaje representa una estructura determinada, y esta estructura posee su propia jerarquización. (Lotman, 1982, pp. 17–18)

Para comenzar nuestro análisis, podemos definir el cómic como un *medio* propio y, por tanto, con un lenguaje propio. Baste revisar el célebre *Entender el cómic. El arte invisible* (McCloud, 1993, p. 6) para encontrar una primera definición: “La forma artística – el medio – conocida por cómics es un recipiente que puede contener cualquier clase de ideas y medios” desarrollada después como “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y de obtener una respuesta estética del lector” (McCloud, 1993, p. 9).

Aunque el propio McCloud duda de su definición a lo largo de su obra, la relevancia de la misma estriba en que define al cómic como medio independiente, pero en relación con las artes gráficas y la literatura.

El cómic es (o, al menos, ha sido) un medio de comunicación de masas. Al respecto, tomamos las palabras de Sergio Brancato, que remite la definición de cómic como medio de masas a

la constatación de que las dinámicas que intervienen en el sistema de medios tienden “cualitativamente” a consagrar la finalidad de las formas que fundaron el medio de comunicación de masas (Brancato, 1994, p. 140)

De esta forma, definimos ya el cómic como *médium* y, más aún, encontramos un primer esbozo de lo que podemos definir como lenguaje propio del cómic. Este lenguaje, retomando la definición de McCloud (más desarrollada en su obra), incluye al mismo tiempo imágenes y palabras para contar una historia⁵⁵.

Así pues, encontramos que la palabra *cómic* define el propio medio como uno independiente, a pesar de una creencia (cada vez menos extendida) del cómic como género, en lo que Marcello Serra considera una “falta de conciencia de la naturaleza de *médium* del cómic, más a menudo entendido como un género” (Serra, 2011, p. 203) Además, se añade una percepción del cómic, cada vez más menguante, como un producto infantil. (Brancato, 1994, pp. 48–49; Frezza, 1999, p. 10; Varillas, 2009, p. 18)

El Diccionario de la Lengua define cómic como “serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia” y como “libro o revista que contiene cómics” (Real Academia Española, 2014, p. 581). Llama la atención lo escaso de la definición, pero aún más que esté separada de

⁵⁵ No es nuestro interés desarrollar la definición del *médiuqm* cómic, ya que es un estudio que excede los límites de nuestro trabajo. Para un mayor desarrollo, cfr. (Brancato, 1994; Frezza, 1999; McCloud, 1993, 2007; Serra, 2011)

historieta, que, en su segunda acepción, define como “serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro” siendo la primera “fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia”⁵⁶.

Por tanto, no se trata de la cantidad de personas que lean cómic, sino de su funcionamiento como medio. Esa definición como medio, para Brancato, nace de la unión entre la palabra y la imagen a través de los recursos narrativos del cómic y, especialmente, de los bocadillos o *balloon*, a través de un proceso continuado (Brancato, 1994, p. 26) No sitúa pues la existencia del medio cómic como tecnología si no que “es su reconocimiento por el público, su transformación en necesidad generalizada” la que convierte, citando a Edgar Morin, un *dispositivo* (en cuanto a tecnología) en un *medio* (Morin en Brancato, 1994, p. 27)

La Enciclopedia Larousse, por su parte, define el cómic (en francés, *bande dessinée*), como “modo de narración que utiliza una sucesión de imágenes dibujadas incluyendo, en el interior de burbujas, las palabras, sentimientos o pensamientos de los protagonistas” (Encyclopédie Larousse, 2021). Más aún, continúa señalando que “algunos han sido reacios a considerar un arte literario o plástico tal procedimiento narrativo que mezcla texto e imagen”. Por separado adjunta, además, una nueva definición de manga, que separa entre lo que Japón entiende por manga “toda obra gráfica de inspiración humorística o fantástica” mientras que para Occidente sería “más específicamente utilizado para designar un tipo de cómic japonés⁵⁷”.

La definición del cómic, como estamos viendo, no es fácil: estudios como el de Pierre Fresnault-Deruelle abordan el problema de definición llegando a señalar que “como el agua, el objeto se te escapa entre los dedos” (Fresnault-Deruelle, 1972).

Aceptemos que el cómic es un medio propio, con un lenguaje que ha ido desarrollándose desde principios de siglo y que ha ido incorporando (y traduciendo) otros lenguajes al medio (Barbieri, 1993)

A este respecto, Barbieri (1993) señala que el cómic se relaciona con lenguajes desde fuera de su propia semiosfera a través de cuatro procesos: inclusión, generación, convergencia y adecuación. Si atendemos a la primera de ellas, el autor define que “el lenguaje del cómic

⁵⁶ Apreciamos, en esta definición, una valoración clara del medio cómic limitándolo a una serie de temáticas ampliamente superadas. No entraremos en la manera que cada cultura ha resuelto la necesidad de un nombre para el cómic (*bande dessinée*, *fumetti*, etc.) y utilizaremos cómic durante este trabajo para referirnos al medio, por carecer del significado restringido de historieta o, más aún, del término español “tebeo”, surgido de la revista TBO y cuyo significado remite al público infantil.

⁵⁷ En todas las definiciones, traducción nuestra.

forma parte del lenguaje general de la narrativa, así como del cine y muchos otros lenguajes que nos son familiares (1993, p. 14)

Sin embargo, una vez entendemos el cómic como un medio, ¿dónde queda el *manga*? Es más, ¿qué es el *manga*?

Si analizamos las diferentes definiciones posibles no parece estar tan claro. En el año 2001, el diccionario de la Real Academia Española no recogía ninguna referencia al término como referencia a un estilo de cómic japonés, ni tampoco el diccionario esencial publicado en el año 2006.

Sin embargo, en el año 2014 con la nueva edición del diccionario, la Real Academia recoge *manga* en su tercera acepción como lo siguiente:

Del jap. manga.

1. m. Cómic de origen japonés.
2. m. Género correspondiente al manga.
3. adj. Perteneciente o relativo al manga. Vídeos, estética manga.

(Real Academia Española, 2014, p. 1394)

Comprobamos así que el *manga* aparece definido como un tipo de cómic de origen japonés; podemos constatar que también como un género⁵⁸ dentro del cómic, pero también como un adjetivo que deja abierta la definición más allá del mundo del cómic o la historieta dibujada. Entonces, ¿es posible una estética *manga*? Si damos por cierta esta afirmación, abrimos el término a un campo mucho más grande de fenómenos culturales más allá del mundo del cómic.

Si el manga adquiere una dimensión abstracta y de rasgos comunes entre varios productos culturales, ¿cuáles son esos rasgos?

Amplieemos nuestra búsqueda hacia las enciclopedias. Aceptando que todo lenguaje es el código más su historia (Lotman, 1993, pp. 15–16) tenemos que realizar una perspectiva histórica en lo que Eco considera enciclopedia. Para Eco, enciclopedia se opone a diccionario (Eco, 1981, pp. 159–161) Esta diferencia se desarrolla en *Semiótica y Filosofía del lenguaje* (1990), donde Eco define la necesidad de colaboración por parte del interpretante de un texto, señalando las diferencias entre las competencias dictionariales y enciclopédicas. Así, la enciclopedia es un “postulado semiótico” (1990, p. 133) que recogería todo el conocimiento,

⁵⁸ Entendemos género como la clasificación de un texto dentro de un grupo de textos a partir de relaciones y clasificaciones culturales que, para Lotman, funcionarán como memoria cultural y servirán para ayudar a comprender un texto. Ampliaremos la visión y definición de género más adelante.

incluso no verbal, sobre un concepto a lo largo del tiempo; recogiendo una historia sobre el término. De esta forma, para comprender un texto⁵⁹ es necesario un conocimiento enciclopédico del mismo y aún más, una selección, “la enciclopedia como hipótesis regulativa” (1990, p. 135), de lo necesario para el correcto entendimiento de dicho texto. No es nuestra intención ahondar en el concepto de enciclopedia, cuya mera revisión daría lugar a un nuevo trabajo completo, pero sí nos parece pertinente recordar la importancia del concepto para Eco y la teoría semiótica en su conjunto a la hora de abordar nuestro problema de definición. Veamos pues algunas definiciones enciclopédicas a propósito del *manga*.

La Enciclopedia Larousse dedica una extensa entrada al *manga* como cómic japonés. En dicha entrada, introduce un término que no aparecía recogido en ningún diccionario: el universo del *manga*, definiéndolo como “patrimonio gráfico y artístico considerable y con un estatus excepcional, sin equivalente en Occidente” (Encyclopédie Larousse, 2017) añadiendo, además, la comparación con la escuela franco-belga y los cómics americanos. Sin embargo, a pesar de realizar un recorrido histórico desde los orígenes del dibujo japonés en el S. VIII hasta el año 1990, no llega a desarrollar esta idea de *universo* que introduce en el encabezado de la entrada, aunque sí habla sobre la influencia del estilo en el cómic francés.

Atendiendo a Wikipedia⁶⁰, *manga* es “la palabra japonesa para designar a las historietas en general. Fuera de Japón se utiliza tanto para referirse a las historietas de origen japonés como al estilo de dibujo utilizado en estas” (Wikipedia, 2021) aunque recuerda que también es

[...] una parte muy importante del mercado editorial de Japón y motiva múltiples adaptaciones a distintos formatos: series de animación, conocidas como *anime*, o de imagen real, películas, videojuegos y novelas.

La definición de Wikipedia introduce así un punto interesante: lo que denomina “adaptaciones a otros formatos” pero que, de nuevo, deja sin definir. Además, resalta un punto clave (aunque no lo desarrolla) para nuestro análisis. En Japón, *manga* define *el medio*, es decir, las historietas creadas dentro y fuera del país nipón.

Por otro lado, los estudios sobre el manga se han centrado, en su mayoría, en los aspectos de cómic y *anime*. Las referencias en textos especializados sobre *manga* y cómic se enmarcan en el estilo visual y las características propias del *manga* como un género dentro del

⁵⁹ Entendiendo siempre texto como equivalente al “espacio en el que conviven los signos”. Para un mayor desarrollo del concepto, cfr. (González, 2013)

⁶⁰ La definición aparece recogida en la Wikipedia en español. Tomamos Wikipedia como parte de nuestro análisis por su valor de consulta popular, no como fuente de referencia. Es cada vez más claro y notable que nuestra cultura está volcando su conocimiento popular en esta plataforma, por lo que nos supone una herramienta interesante.

medio cómic y la mayoría de los estudios sobre cómic da por hecho que el destinatario comprende que el *manga* es un tipo de cómic con unas ciertas particularidades que tratan de analizar y describir.

En el caso de Scott McCloud y su *Entender el cómic* (1993) ni siquiera se define el *manga*, dando por hecha la existencia del cómic japonés y pasa a analizar soluciones estéticas y narrativas que se han utilizado en Japón y que, más tarde, pasan a ser parte del lenguaje del cómic norteamericano o europeo. McCloud llega incluso a considerar algunos aspectos culturales y filosóficos de Japón para justificar ciertos usos en el lenguaje propio del *manga*, ciñendo su trabajo únicamente al mundo del cómic.

Años más tarde, con *Hacer cómics* (2007), subtítulo en España como *secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*, McCloud ahonda un poco más en la definición sobre *manga*. En las notas al capítulo 6, el autor señala que

utilizo la palabra “manga” para referirme a cómics hechos en Japón y publicados por vez primera en japonés. Podría utilizar el término “formato manga” o “estilo manga” para describir cómics de otros lugares que están influidos por Japón, pero por lo que a mí respecta, seguirán siendo cómics. (McCloud, 2007, p. 240)

De esta definición podemos extraer dos conclusiones: en primer lugar, para McCloud *manga* y cómic son dos términos diferenciados por su lugar de creación y su edición. Por otro lado, McCloud ya atisba un *estilo manga* en lo que denomina influencias en otros cómics, que, insiste, para él no son *manga*, pero tienen elementos propios del lenguaje del cómic japonés.

En la literatura especializada sobre *manga* (centrada, normalmente, en el mundo de cómic japonés y sus particularidades). Uno de los trabajos más conocidos, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* (1983) por el traductor Frederik L. Schodt define el término desde un punto de vista de la traducción de la palabra y el significado de los ideogramas japoneses. Schodt señala también que “el término manga no se utilizó en la lengua popular hasta principios de este siglo⁶¹” (el XX) (Schodt, 1983, p. 18), mientras que años más tarde, en su *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga* (Schodt, 1996), sí realiza una definición de *manga* más extensa.

En este nuevo volumen, el traductor habla de un “meta media” (sic.) al referirse a los “productos de inspiración *manga*: CD de música, juguetes de personajes oficiales, productos de papelería, videojuegos...” (1996, p. 21). Ya propiamente en la definición (que lleva por título

⁶¹ Trad. nuestra

¿qué son los *manga*?) Schodt inicia un recorrido histórico que resume con “el *manga* moderno es una síntesis: una larga tradición artística japonesa que entretiene ha tomado forma en una forma física importada desde el Oeste (Schodt, 1983, p. 21).

Schodt introduce aquí un aspecto interesante y que no habíamos visto hasta ahora en las definiciones previas: el *manga* como una “síntesis” entre la tradición japonesa y un medio occidental: el cómic. Una suerte de *pidgin*⁶² entre el lenguaje artístico japonés y el lenguaje del cómic occidental, concepto que retomaremos al hablar del *anime* y su llegada a Occidente.

Un importante crítico y especialista en *manga*, como Paul Gravett, crítico y especialista en cómic japonés, arranca con la misma pregunta: “*What are manga?*” (Gravett, 2004, p. 8), para, a continuación, criticar la definición del Oxford English Dictionary así como los prejuicios que se tenían (y aún hoy permanecen en gran medida) sobre el contenido de los *manga*, que nuevamente define como cómic japonés. Encontramos así un problema de lógica semántica a la hora de definir el *manga*. De la misma manera que Marco Polo ante el rinoceronte, como recuerda Eco (1999), se producen problemas taxonómicos, las definiciones de *manga* se revelan insuficientes cuando encontramos determinados juguetes, formas artísticas o prácticas culturales muy relacionadas con el mundo y la estética del cómic, pero al margen del medio. Sin entrar en el preciso análisis de los procesos de identificación, categoría e inferencia en Kant y Peirce, nos pone en la pista de nuestro problema de definición. Es decir, si encontramos un muñeco inspirado en los cómics, podemos clasificarlo como /juguete/, /articulado/, /pequeño/, etc., pero también podría caer la definición de /manga/. Tenemos, así, que *manga* es un concepto que podemos definir desde la ostensión⁶³ y que nos servirá para nombrar y comenzar a marcar los límites de nuestra definición.

El caso de *Akira* se revela así paradigmático para el análisis y estudio de esta definición, ya que, desde su concepción, buscaba exceder los límites del cómic y crear todo un conjunto de elementos, desde la película de *anime* hasta la multitud de juguetes, ropa, póster, etc. que surgen a raíz de la película.

⁶² Según la RAE: “Lengua mixta, creada sobre la base de una lengua determinada y con la aportación de numerosos elementos de otra u otras, que usan especialmente en enclaves comerciales hablantes de diferentes idiomas para relacionarse entre sí.” En este caso, hablamos de *pidgin* al tratarse de un lenguaje propio (el lenguaje del *manga*) construido en base a dos lenguajes que, anteriormente, no tenían relación entre sí (Real Academia Española, 2014, p. 1705)

⁶³ Ludwig Wittgenstein entiende la definición ostensiva como aquella que “explica el uso —el significado— de la palabra cuando ya está claro qué papel debe jugar en general la palabra en el lenguaje.” (Wittgenstein, 1988, sec. 30) lo que requiere un conocimiento previo de la enciclopedia y los criterios para dicha categoría. Otro ejemplo de Wittgenstein es un extranjero que trata de aprender una nueva lengua. Conoce un lenguaje, pero no ese; posee el significado del objeto, pero no su significante.

Gravett incide en la idea de que los *mangas* están llenos de sexo y violencia. En concreto, introduce esta frase: “*However, since some people undeniable have an ‘attitude’ towards comics, let’s try and put some of that prejudice into perspective*”⁶⁴ (2004, p. 8).

Esta aproximación al *manga*, a través de lo que Gravett denomina prejuicios señala la existencia de una *actitud* hacia los cómics, que coincide, casi con exactitud (y no por casualidad), con la definición de Lotman sobre la cultura: una actitud ante el signo⁶⁵ (Lozano en Lotman, 1979, p. 22). Aún más, Lotman define la cultura como “memoria no hereditaria de la colectividad” (Lotman, 1979, p. 70) lo que nos lleva a otra problemática interesante. Toda experiencia cultural con un concepto o, por ser más precisos, con un signo (en este caso el *manga*) está vinculada a una experiencia histórica. De esta forma, la existencia propia de la cultura “sobrentiende la construcción de un sistema de reglas para la traducción de la experiencia inmediata en texto” (Lotman, 1979, p. 70).

Este sistema de reglas garantiza la coherencia interna de la propia cultura y prepara a sus integrantes para la llegada de nuevos textos y su futura traducción, ya que, como señala el propio Lotman, el problema es el de la longevidad de los textos, el código y la propia cultura.

Encontramos así un problema claramente semiótico: la recepción del *manga* en Occidente⁶⁶ es un problema de actitud ante el signo que predispone la interpretación de éste. Ha sido necesario un cambio de la actitud de nuestra cultura hacia el *manga* para permitir que este producto se introduzca a un nivel de consumo masivo.

Por otro lado, estos procesos de actitud ante el signo revelan un proceso de traducción ante un texto proveniente de otra cultura. Estos mecanismos de traducción son, como señala Lotman y recuerda Rayco González (2013, p. 525) “lo que determinará la definición de cada cultura —entendida como una semiosfera⁶⁷—”

⁶⁴ “Sin embargo, ya que algunas personas tienen una innegable “actitud” hacia los cómics, vamos a tratar de poner un poco de ese prejuicio en perspectiva” (trad. nuestra).

⁶⁵ Para una mayor profundización sobre el concepto de cultura para Lotman, cfr. (Lotman, 1979, pp. 67–92)

⁶⁶ Entendemos Occidente como la cultura común que comparten EEUU y Europa Occidental y que utilizaremos en nuestro análisis en busca de una practicidad a la hora del estudio. Dejamos de lado otras culturas y tradiciones del cómic, como la latinoamericana donde el cómic argentino o chileno, por citar dos ejemplos, han seguido un desarrollo propio y muy interesante pero que excede nuestro estudio.

⁶⁷ Semiosfera es un término acuñado por Yuri Lotman que define el espacio donde se produce la semiosis (la creación de sentido). Lotman toma su definición del concepto de biosfera para hablar de un espacio limitado con una *frontera* delimitada. Además, dentro de este espacio de generación de sentido, los elementos que la forman (para nosotros, textos) dialogan entre sí y están jerarquizados. De esta forma, la existencia de la frontera de la semiosfera separa lo que forma parte de ésta y lo que no, traduciendo los textos externos y sometidos a un proceso de traducción al incorporarlos a la propia semiosfera, poniéndolos además en diálogo con el resto de los textos existentes en la misma.

Tenemos así una semiosfera, la cultura occidental, que se enfrenta a un texto externo a la misma: el manga, con lo que Gravett llamaría “prejuicios” y que para nosotros será una actitud de una cultura ante un texto proveniente de otra, formándose un diálogo entre la cultura occidental y la japonesa.

Nos enfrentamos, por tanto, con un problema profundamente semiótico: por un lado, las definiciones existentes sobre el *manga* dejan un campo muy amplio sin definir en lo que podríamos llamar *universo manga* y que, ya se puede intuir, va más allá del cómic, donde muchos colocan sus límites, o de la animación, tradicionalmente aceptada junto al *manga*; pero también un problema de actitud ante el signo que se produce ante la inserción de un texto dentro de una semiosfera mediante un proceso de traducción.

2.1 El manga: ¿medio, género o estilo?

El *manga*, como hemos visto, se ha definido como un género del cómic o como un cómic creado en Japón. Esta definición únicamente aplaza el problema y señala la importancia del punto de vista: un japonés podrá definir al cómic como el manga creado fuera de Japón⁶⁸.

Si nos aproximamos al manga considerándolo un medio, podríamos definir manga de la misma manera que cómic: imágenes o ilustraciones secuenciales que narran una historia, tradicionalmente sobre papel, aunque en los últimos años el auge de los *webcómic*s nos obliga a incluirlos. A primera vista, podría parecer que manga y cómic son sinónimos, pero existen algunas diferencias.

La primera diferencia (y posiblemente la más notable) es el orden de lectura. Mientras el cómic occidental, adaptado a la lectura y escritura horizontal y de izquierda a derecha se lee por columnas y en sentido de lectura igual que los libros, el manga presenta un orden y, por tanto, una distribución en la página, diferentes.

Ambos utilizan la viñeta como elemento de separación entre las acciones, en un proceso que Will Eisner llama “encapsulación”, un “acto arbitrario” (Eisner, 1990) para construir la historia a través de la selección de los momentos de las imágenes.

El propio Eisner (1990) describe las particularidades del uso de la viñeta, como son la falta de control sobre el orden de lectura y señala que el dibujante “confía en la cooperación

⁶⁸ De hecho, en Japón, *manga* designa a la totalidad de historieta dibujada y no únicamente a la creada en el país. En ocasiones, se utiliza cómic como referencia al estilo americano (algo que se repite en Francia) o *komikku* como modismo.

tácita del lector” en lo que supone un reconocimiento a la gramática y el lenguaje propios del cómic. Sin embargo, el sentido de lectura japonesa (tradicionalmente en columnas, de derecha a izquierda, aunque más adelante veremos que es extremadamente variable) provoca un cambio en la distribución de las viñetas y al sentido de la lectura del *manga*.

Del mismo modo, la extensión del cómic y el *manga* (al margen de mecanismos de publicación en fascículos) es diferente. El *manga* ha tenido, tradicionalmente, un mayor número de páginas disponibles⁶⁹: desde las más de 2.000 de *Akira*, de Katsuhiro Ōtomo a las, aproximadamente 1.200 de *Adolf* de Osamu Tezuka, supone un cambio en la elección de esos “momentos clave”. Como decimos, buena parte de la extensión de estos volúmenes tiene que ver con la publicación serial y el modelo de negocio de las revistas.

Sin embargo, ¿son suficientes estas diferencias para considerar el *manga* como un medio independiente del cómic? A pesar de la sorpresa que pueda causar el cambio del orden de lectura sobre el lector occidental (en el caso de las obras no convertidas al formato de destino), no parece que existan diferencias significativas como para afirmar que el *manga* constituye un *medium* independiente del cómic sino, más bien, un desarrollo particular del mismo⁷⁰.

La propia definición de medio parece estar en discusión, como reflejan Andrea Miconi y Marcello Serra (2019), que realizan una encuesta a especialistas sin que haya consenso en la definición de un concepto “altamente significativo” (Miconi y Serra, 2019, p. 3456) al tiempo que concluyen que los estudios sobre el medio están en una fase “pre-paradigmática”.

Por otro lado, si atendemos a Marshal McLuhan, podemos intuir que identificamos el medio en la forma, en términos de Hjelmslev, que alberga multitud de usos posibles, “contenidos” y que pueden ser, incluso, otro medio. (McLuhan, 1964, pp. 30–31) Más aún, en el capítulo de *Understanding Media* dedicado al cómic, McLuhan lo considera hijo predilecto de la imprenta y que, por su carácter impreso y, hasta cierto punto, anticuado (en relación con

⁶⁹ Evidentemente, existen casos particulares de cómic occidental con un gran número de páginas como *Sin City*, de Frank Miller, que comenzó como un único relato de las múltiples historias que lo componen o, más recientemente, *The Walking Dead*, aún sin finalizar y con varios autores. Del mismo modo, algunos *mangas*, como los de Jiro Taniguchi, pueden ser mucho más cortos y acabar en un sólo tomo.

⁷⁰ Es cierto que ese efecto de sorpresa que el lector occidental sufre al tratar de leer un *manga* en el sentido original de lectura puede inducir a pensar en las diferencias entre el cómic y *manga*, pero esas diferencias no están en el *medium* sino en el propio destinatario y dependerá de las etiquetas a la hora de organizar y clasificar en categorías el objeto, del mismo modo que el Noh o el Kabuki son clasificados como teatro a pesar de las diferencias que el espectador occidental pueda encontrar con su memoria cultural a propósito del teatro. Por otro lado, según señalan algunos expertos, el término *manga* ha caído en desuso en Japón para las nuevas generaciones, que se refieren al medio con el nombre de *cómic* (Koyama-Richard en Santiago, 2013, p. 122)

la televisión y su modo de consumo), resulta atractivo. Se identifica así el cómic con su realidad física, la conjunción de papel y tinta. Para nuestro trabajo tomaremos, en principio, esta idea de medio. Dado que no es nuestro interés desarrollar el concepto de *médium*, asumimos como válida la identificación entre *manga* y *cómic* con un mismo medio.

2.1.1. El desarrollo del medio en Japón

Si podemos establecer que tanto *cómic* como *manga* son dos palabras diferentes para designar el mismo medio, ¿dónde están sus diferencias? Retomando a McLuhan, un medio recibe los cambios que una cultura experimenta y, al mismo tiempo, provoca en sí mismo cambios *en toda la cultura*⁷¹ que recibe dicho medio y no únicamente en su espacio de acción. Es decir, a pesar de que el medio sea el mismo en ambos casos, el manga se ha desarrollado de forma paralela en una cultura diferente a los *cómics* americanos, la *bandé-desinée* francesa o los *fumetti* italianos.

No es nuestro objetivo realizar un análisis histórico del *manga* y su evolución en Japón, pero sí nos resultará útil una breve descripción de su desarrollo en cuanto a medio. Independientemente de la polémica sobre su origen⁷², la viñeta japonesa (que no aún *manga*) se utiliza a finales del siglo XIX para ilustrar noticias y realizar caricaturas al igual que en el mundo occidental. De esta forma, la viñeta aparece ligada, cómo no, a la prensa escrita y el periódico.

A partir de ahí, autoras como Jaqueline Berndt (1995) proponen una distribución simplificada con *koma manga*, que se publica originalmente en los periódicos y que, a pesar de sus similitudes con las tiras cómicas occidentales, mantienen una estructura propia: dos columnas de tres o cuatro viñetas cada una con un sentido de lectura vertical que favorecía la

⁷¹ McLuhan señala, a través de las metáforas, que los cambios de los medios afectan a toda la cultura (en su metáfora, el cuerpo humano, el organismo) insistiendo en que los medios, como amputaciones de los sentidos, afectan no sólo a los sentidos ‘operados’:

Al operar una sociedad con una tecnología nueva, no es el área de la incisión la más afectada. La zona del impacto y de la incisión es insensible. Es el organismo entero el que ha cambiado. El efecto de la radio es visual y el de la fotografía es acústico. Cada nuevo impacto modifica las proporciones entre los sentidos (McLuhan, 1964, p. 85).

⁷² Según el autor que se consulte, se puede encontrar el origen del *manga* en monasterios budistas japoneses, en el libro *Manga* del artista Katsushika Hokusai, creador del término *manga* o en la prensa satírica de finales del siglo XIX.

lectura de ideogramas *kanji* y que fue evolucionando hacia una página completa de ocho o doce viñetas. De esa publicación en periódicos se pasa a revistas cómicas, esencialmente para niños, durante las dos primeras décadas del siglo XX. Como decíamos, no es nuestro interés desarrollar una visión histórica (ya tratada, por otro lado, por varios expertos ⁷³), por lo que saltaremos hasta después de la Segunda Guerra Mundial.

Tras la guerra, los *mangaka*⁷⁴ comenzaron a ver el nacimiento de lo que la mayoría de los expertos llaman *manga* moderno. Durante el periodo bélico y los años anteriores, habían florecido numerosas revistas que, siguiendo con la tradición satírica, se utilizaron como propaganda política. Sin embargo, el dominio estadounidense supuso un cambio en el desarrollo del medio.

La distribución pasó a realizarse en libros, tomos de entre 100 y 200 páginas en papel de mala calidad. En este formato de edición, Osamu Tezuka provocó un gran cambio influenciado fuertemente por el cine de animación y los cómics americanos. En 1947 coinciden dos hitos en el desarrollo del medio manga en Japón: la aparición de *La nueva isla del tesoro*, de Tezuka y la creación de *Manga Shonen*, considerada la primera revista especializada en manga de la historia y en la que Tezuka dio sus primeros pasos como *mangaka* profesional⁷⁵.

Sobre el estilo de Tezuka hablaremos más tarde, pero sí debemos reseñar que durante estos años la distribución de viñetas comienza a cambiar en la página del manga: deja de ser exclusivamente vertical para añadir una perspectiva horizontal (sin duda por la influencia de los cómics americanos) y los dibujantes empiezan a experimentar con las posibilidades que el medio les da:

A la secuencia vertical se le añade la horizontal, y la página entera reclama sus derechos frente a la viñeta. Algo empieza a moverse en la delimitación de las imágenes y sus tamaños. Es en ese punto donde interviene Osamu Tezuka con una renovación formal [...] (Berndt, 1995, pp. 52–53).

⁷³ Para profundizar en el tema, tanto Thierry Groesteen en *L'univers des mangas, une introduction à la BD japonaise* (1991) como Frederick L. Schodt en *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* desarrollan más en profundidad una historia del manga desde sus orígenes hasta los años noventa, actualizada en ((Schodt, 1996)). También en *Manga, del cuadro flotante a la viñeta japonesa*, de José Andrés Santiago (2013)

⁷⁴ *Magaka* es un término japonés que define al dibujante y guionista de cómic japonés. Es notable, y lo trataremos más adelante, que el sistema de creación japonés es muy diferente al occidental. Frente a la tradicional división entre guionista y dibujante de nuestro sistema (salvo excepciones, a veces magníficas, como Hugo Pratt), en Japón se impone un sistema de talleres en el que un 'titular', el *mangaka* firma los trabajos tanto de guion como de dibujo y se hace responsable de la totalidad de la obra. Junto a él, varios ayudantes contratados trabajan para cumplir los exigentes plazos del sistema de publicación japonés.

⁷⁵ La irrupción de Tezuka en el mercado floreciente del manga supuso, en términos de ventas, un eclipse para todos los demás creadores. Sin embargo, que en el mismo momento en el que se publica su primera obra se cree una revista especializada revela una madurez del medio ya desligado de la sátira periodística o la tira cómica dominical.

Empezamos a ver que el medio manga experimenta con sus opciones narrativas y desplaza, momentáneamente, su interés del contenido abundan las historias en la que la acción es prioritaria, (Berndt 1995) y empieza a ser autoconsciente de su código⁷⁶.

Tras la Segunda Guerra Mundial se produce un gran cambio en todos los medios. El *manga*, al igual que el cómic, necesita un proceso de desarrollo para convertirse en un nuevo *médium*, un proceso que va más allá de la tecnología. Como señala Brancato (1994), se necesita un desarrollo de la propia tecnología, el autor utiliza como ejemplo el cine como *media* y el cinematógrafo como *tecnología*, pero también un público, un destinatario, que esté dispuesto a leerlo, pero también que sepa comprenderlo. El ya citado ejemplo de *Steve Canyon*, analizado por Umberto Eco (1988, pp. 164–186), es una muestra de ello: sin un público acostumbrado al *lenguaje* cinematográfico no podrían comprenderse los recursos utilizados en el mismo.

Hemos señalado ya que el cómic japonés tiene, en su origen, una gran influencia de la sátira americana y europea, que entró en el país durante el periodo de occidentalización de la Era Meiji. Fue nuevamente una influencia occidental (durante la ocupación americana) la que hizo evolucionar el medio *manga*. Tezuka era “hijo de la modernidad japonesa” (Berndt, 1995, p. 54) y se crió en una ciudad, Takarakuza, que experimentó un gran crecimiento durante el desarrollo industrial de la misma⁷⁷. Durante su infancia recibe influencias de los medios americanos, como “la máquina de fotografiar, el tocadiscos y la frecuentación del cine” ((Berndt, 1995, p. 54). Es de sobra conocida la influencia de Walt Disney sobre Tezuka (y, a la larga, esa influencia sería recíproca) y la incorporación de elementos y estilos americanos al trabajo de Tezuka.

Sin embargo, la inclusión de elementos narrativos (*La nueva isla del tesoro* (1947) supone el triunfo del *story manga* sobre una temática más puramente cómica o satírica) o el

⁷⁶ En 1947 se publicaba la primera entrega de *Steve Canyon*, analizada por Umberto Eco en *Apocalípticos e integrados* (1965). En dicho análisis, Eco determina la existencia de lo que llama una “estructura” propia del cómic, que define como “género literario”. Milton Caniff, dice Eco, comienza a utilizar elementos narrativos propios del cine para apelar al “código compartido por los lectores”, revelando así un momento de experimentación formal sobre el cómic y sus posibilidades de la narración, oponiéndose a Lil’ Abner, de Al Capp, también analizado por Eco en el mismo capítulo del libro, que busca un componente satírico y de crítica social. Sin embargo, Caniff y Capp publicaban en páginas de periódico, con un número de lectores ciertamente impresionante (30 millones para Caniff y 50 para Capp, según Eco) mientras Marvel (bajo el nombre de Timely Publications) y DC lanzaban sus cómics books.

⁷⁷ Sobre la relación entre cómic y espacio urbano industrial, Sergio Brancato desarrolla una relación entre el medio y el espacio urbano en (Brancato, 1994).

cambio en horizontal de la página de cómic no resultan un proceso hermético y aislado, sino que existe un proceso de selección y traducción.

Valga como ejemplo la reflexión de Junichirō Tanizaki a propósito de las tecnologías occidentales y su recibimiento en Japón. En su *Elogio de la sombra* (1933), el autor japonés imagina las diferencias entre la estilográfica occidental y el pincel japonés. La estilográfica, dice Tanizaki, no utilizaría plumilla metálica⁷⁸, sino un pincel que pudiera utilizar tinta china (Tanizaki, 1933). Dicho cambio repercutiría también en el papel, más parecido al japonés y con una textura menos refinada y más absorbente y rugosa, preparada para la tinta china. Si bien el papel amarillento y de baja calidad puede achacarse a un criterio económico, no podemos dejar de apreciar un cierto paralelismo con las palabras de Tanizaki: frente a las ediciones en papel cuché occidentales, brillantes y a todo color, los japoneses editan sus *mangas* en un papel sin brillo y en blanco y negro⁷⁹. Si la historia tiene éxito entre el público, se recogerá en un recopilatorio (*tankōbon*) con mejores calidades y destinadas a coleccionistas.

No podemos trazar un paralelismo entre ambos hechos, pero revela las diferencias culturales en elementos tan comunes como el papel. Dice Tanizaki (1933):

lo único que nos inspira el papel de Occidente es la impresión de estar ante un material estrictamente utilitario [...] Los rayos luminosos parecen rebotar en la superficie del papel occidental, mientras que la del *hosho* o del papel de China, similar a la aterciopelada superficie de la primera nieve, los absorbe blandamente (p. 27).

Nos situamos de nuevo en la actitud ante el signo (Lozano en Lotman, 1979, p. 22), citada antes. Al margen de la poética que Tanizaki utiliza para hablar del papel, revela una actitud cultural ante un elemento tecnológico, bien sea la plumilla o el papel.

De esta manera, la propia cultura determina el uso que se dará a un medio determinado. La diferencia, por tanto, entre el medio cómic (occidental) y el medio cómic japonés (*manga*) radica, precisamente, en la sociedad, en la cultura que hace uso de la tecnología y el lenguaje y que convierte en medio al cómic (McLuhan 1964, Brancato, 1994).

⁷⁸ A propósito del uso de la plumilla para el dibujo de cómic, Jaqueline Berndt señala que fue precisamente la influencia americana durante la década de 1920 la que provocó el cambio del pincel de mara a la plumilla americana en el dibujo de *Shō-Chan*, considerado por algunos expertos como uno de los primeros *story manga* (Berndt, 1995, p. 49).

⁷⁹ En Occidente, los cómic y novelas *pulp* reciben ese nombre de la baja calidad del papel en el que se imprimía, ya que se realizaban con los desechos de la pulpa de madera del papel de mejor calidad. Sin embargo, conforme el cómic adquirió un mayor reconocimiento, las editoriales optaron por un bajo número de páginas y una mayor calidad de las mismas.

Dos cosas marcaron a Osamu Tezuka y el desarrollo del manga tras la II Guerra Mundial: la influencia americana, especialmente Disney (Groensteen, 1991, p. 64) , y el uso de la bomba atómica por parte de los EEUU y la destrucción causada por la guerra (Gravett, 2004, p. 24), con un impacto brutal para la cultura japonesa. A esa afirmación podemos añadir, además, que el manga se ha adentrado mucho en las consecuencias de la energía atómica: desde el uso que Tezuka le da a su *Astroboy* (que podríamos ver como una traducción del *Superman* americano movido por energía atómica) (Schodt, 1983, p. 65) a la destrucción masiva de *Akira*.

2.1.2. *Akira: color para un manga de impacto*

Un análisis formal de *Akira* nos permitirá descubrir, por un lado, la importancia de esta obra capital para el *manga* y el porqué de su éxito en Occidente, al mismo tiempo que estudiarlo desde un punto de vista occidental sacará a relucir sus diferencias y similitudes con respecto a los cómics editados en Europa y EEUU, localizando así lo que nosotros entendemos por *manga*.

En primer lugar, debemos hablar del formato de publicación. *Akira* apareció en 1990 de la mano de Ediciones B a través de Glénat y era una adaptación directa de la versión que Marvel publicó en EEUU y de la que hablaremos más adelante. Contaba con 32 números publicados en rústica, en la línea de las publicaciones de cómic en España. Esta publicación seguía el orden de la japonesa y terminó en 1996, coincidiendo con el parón creativo que tuvo Ōtomo en Japón por no saber cómo concluir su obra.

La siguiente edición (1992), también de la mano de Ediciones B, opta ya por 14 números en cartoné (el último de estos números recogía contenido del *Akira Club*, una obra de Ōtomo con contenido adicional para fans) (López, 2011).

Esa edición se mantiene hasta 1999, en la que, de nuevo en rústico, se edita en 6 tomos en la distribución que será la definitiva de ahí en adelante. Sin embargo, esta edición es especialmente relevante porque recupera, por un lado, las portadas y la edición japonesa, aunque espejadas (esto es, con un sentido de lectura occidental) y el dibujo en blanco y negro. ¿Qué pasó entre 1992 y 1999? Que el *manga* ya había llegado a España (y a Europa) y el público comenzaba a demandar un producto más ‘fiel’ al original japonés (Santiago, 2013, pp. 358–360). *Mangas* y *animés* ya eran habituales en la televisión, *Dragon Ball* era ya todo un fenómeno, *Oliver* y *Benji* hacía soñar a los más niños junto a *Doraemon* mientras *Caballeros del Zodiaco* o *Sailor Moon* traían sus grandes batallas a la televisión. Se produce así un

creciente interés por lo japonés y se recurre a la edición original japonesa y por el *manga* más ‘puro’. Este debate entre mantenerse fiel al original o realizar cambios para acercar el producto al público será una constante en las publicaciones de *Akira* y de prácticamente cualquier *manga*. Con respecto a esta última edición mencionada, el tamaño del volumen es el mismo que en la edición recopilatoria de Japón.

En este punto es necesario detenerse un momento en el sistema editorial japonés. Las publicaciones de *manga* en Japón aparecen, en primer lugar, en revistas periódicas extremadamente baratas y en blanco y negro con apenas dos o tres páginas en color para que los lectores puedan imaginar el color y que reúnen diferentes historias seriales con un único punto en común: el público objetivo⁸⁰ (Berndt, 1995, p. 18). Dichas revistas (de entre 200 y 900 páginas) están pensadas para un consumo rápido, Schodt cifraba el tiempo medio de lectura por página en 3,75 segundos y generalmente se tiran o se dejan en el metro para que otros usuarios puedan leerlos después (Schodt, 1983, pp. 13–18).

Las editoriales japonesas son implacables con su producto: aún hoy se incluyen tarjetas que los lectores pueden enviar de forma gratuita para valorar sus historias preferidas y las que quieren ver desaparecer y los responsables actúan sin piedad cortando series a mitad y sin aviso previo (Santiago, 2013, p. 124). Cuando un *manga* es exitoso, se recopila en solitario en un formato llamado *tankōbon* y que reúne toda la obra en libros de unas 200 páginas aproximadamente. Esta reedición, si bien está pensada para coleccionistas, no es especialmente lujosa. Este *tankōbon* es, precisamente, lo que recoge esta edición en castellano de 1999 (Santiago, 2013, p. 131).

Y así, en 2005, Normal Editorial adquiere los derechos de publicación en la que es, hasta la fecha, la última edición con 6 volúmenes en rústica que recupera la edición en color con un sentido de lectura occidental y que en 2015 apareció en una edición coleccionista que recopilaba los 6 volúmenes en un cofre con algunos contenidos adicionales, como postales o un cofre decorado con motivos de la saga. Esta edición es, además, relevante por una curiosidad que nos dará lugar a una reflexión posterior: Norma presenta que esta edición se ha traducido directamente del japonés (caso extremadamente raro en el año de publicación) (Valiente en Ôtomo, 2014, p. 2).

⁸⁰ Sobre la división de públicos en el *manga* japonés hablaremos más adelante, en las consideraciones sobre géneros.

Sin embargo, la realidad es que la edición ‘original’ japonesa era una traducción de la versión estadounidense que Kōdansha reeditó en Japón y hubo que traducir de nuevo al japonés: es decir, de una publicación en japonés se pasó a una en inglés para EEUU, que se volvió a traducir al japonés y que, finalmente, acabó en español.

Pero, ¿por qué en color? Como ya hemos comentado anteriormente, la estrategia de desembarco de *Akira* en Occidente fue única. Se creó una comisión llamada Comité Akira en la que participaron 8 grandes empresas de Japón y se planeó un estreno del *anime* por todo lo alto junto a la publicación del *manga* para maximizar el impacto (Bouissou, 2000, p. 9).

Para su publicación en EEUU, se adjudicó los derechos a Epic Comics, una división de Marvel que contaba con grandes diferencias con respecto a la *mayor*. En primer lugar, Epic Comics permitía a Marvel saltarse el *Comic Code*⁸¹ y publicar contenido más explícito o adulto. De esta forma, autores como Frank Miller comenzaron a trabajar con Epic, que además comercializó las versiones estadounidenses de Moebius e, incluso, novelas como el ya mencionado *Neuromancer*.

Por otro lado, Epic Comics permitía a los autores un mayor control sobre su obra con respecto a Marvel, condición que Ōtomo puso siempre a la hora de su publicación en otros países. El autor estuvo siempre muy ligado al Proyecto Akira y fue él quien eligió al encargado de su paso a color: Steve Oliff, con quien se reunió en persona viajando a EEUU junto a su familia. Se inicia así una colaboración intensa en la que Ōtomo supervisa el trabajo de color hasta que da su visto bueno. De la misma forma, el plantear el proyecto de edición a una gran escala permite a Oliff trabajar con los materiales que necesite: el papel de edición será lo suficientemente bueno como para soportar la calidad de las tintas y Oliff es, además, un pionero en el coloreado digital⁸².

⁸¹ El *Comics Code Authority* (CCA) es, aunque ya en desuso, un organismo regulador del contenido de los cómics en EEUU para adecuarlo a la moralidad de la época (fue fundado en 1954) y que prohibía la violencia, el contenido erótico o sexual (por supuesto, cualquier insinuación de “relaciones sexuales ilícitas” [sic.]), el contenido político o el triunfo del mal. Si un cómic cumplía los requerimientos, contaba con un sello de aprobación en su portada y, pese a no tener nunca un poder legal sobre el contenido, las distribuidoras no publicaban contenido sin aprobar. En la década de los ochenta fue perdiendo fuerza y, a día de hoy, ha quedado en desuso. Puede considerarse el equivalente al Código Hays en el mundo del cómic.

⁸² Recordemos que, apenas unos años antes, Miller había publicado *Ronin* en unas condiciones similares a las que demandaba Ōtomo. De la mano de Lynn Varley, cambió la manera de trabajar en el color supervisando personalmente el proceso, algo impensable hasta el momento. Varley, por cierto, era una ajena a la industria del cómic y aplicó soluciones completamente nuevas y muy exigentes en la técnica, tanto que DC Comics inventó el formato Prestigio poco después para la siguiente obra de Miller: *The Dark Knight Returns* (1986) (Anders, 2008, p. 21).

El proceso de coloreado fue todo un desafío. Tanto Epic Comics como Kōdansha estaban de acuerdo en que el cómic en blanco y negro no sería bien recibido por el público estadounidense y ello obligó a un proceso de cambio absoluto sobre el original: se redibujaron viñetas enteras para mejorar el proceso de espejado, se cambiaron las onomatopeyas originales por unas nuevas traducidas y se reescribieron algunos diálogos ante los cambios en los bocadillos que el proceso exigía. El propio Hisashi Kuroma, encargado de esta *retraducción*, señalaba al final de la edición de Norma que ha sido “blanco de bromas” por traducir una obra al japonés, pero, además, señala que la obra se publica en formato “de novela gráfica” y que le encantaría que triunfase “tanto en EEUU como en Japón como variante del cómic americano”. (Kuroma en Ôtomo, 2014, vol. 6).

Detengámonos en este fenómeno, a primera vista banal: mientras en Occidente se reclamaban obras *puramente japonesas* y los fans comenzaban a reclamar versiones lo más fieles al original posibles⁸³, en Japón, *Akira* vuelve a triunfar, esta vez, como cómic con un aire *americano* gracias al colorido, las onomatopeyas (aunque en menor cantidad que el resto de *mangas*) y el sentido de lectura occidental (Santiago, 2012, p. 17).

En EEUU se produce un proceso editorial muy similar al caso español, aunque sería más preciso señalar que el resto de ediciones siguen a la publicación en Estados Unidos. De esta forma, aparecen los 38 primeros volúmenes en 1988, como ya hemos señalado, a través de Epic Comics y se extiende hasta 1996.

También con Epic Comics se produce una segunda edición a partir de 1990 que reuniría (en rústico) toda la obra de *Akira* en 12 volúmenes, pero que queda finalmente incompleta al cancelarse la publicación en el número 10.

Curiosamente, los derechos de publicación cambian en el año 2000 y son adquiridos por Dark Horse Comics ante el cese de actividad de Epic Comics y se publican 6 volúmenes *tankōbon* en blanco y negro con las portadas originales japonesas. De nuevo, la autorización para la distribución no es casual: Dark Horse es una editorial independiente que, sin embargo, adquiere gran notoriedad con nombres como Frank Miller (que publica allí *Sin City*), Mike Mignola (*Hellboy*) o Stan Sakai (*Usagi Yojimbo*) (Bowman et al., 2009). De nuevo, los autores tienen gran protagonismo en esta editorial que apuesta fuerte por el *manga* y se salta el *Comics*

⁸³ Durante la realización de este trabajo, se estaba realizando una nueva edición por parte de Norma Editorial en b/n, sin espejado y con una traducción, esta vez sí, directa desde el japonés, ambas cuestiones demandadas durante años por los fans que buscan la mayor ‘autenticidad’ posible.

Code; incluyendo la línea Legend en la que los autores tenían un total control sobre el trabajo con Frank Miller a la cabeza.

Finalmente, en el año 2008, Kōdansha decide abrir una filial en EEUU (empieza a operar en 2009) y publicar la edición en 6 volúmenes en color y formato novela gráfica.

En Francia, Glénat sigue exactamente el mismo proceso (31 volúmenes en color, una recopilación incompleta y 14 volúmenes en cartonné y también en color) antes de dar paso a 6 tomos en blanco y negro. Sin embargo, en el caso francés encontramos una diferencia notable con respecto a las ediciones española o americana: el tamaño del volumen. Como es ya conocido, Francia tiene una extensa cultura del cómic con un desarrollo propio (la más que famosa escuela franco-belga) y con algunas características propias; entre ellas, el tamaño de los álbumes. El tamaño del álbum francés es, generalmente, de 23x31 cm (aproximadamente) y generalmente de 48 páginas. Frente a ese formato, *Akira* se publicó en EEUU con el tamaño normal de un cómic americano y más tarde con el formato de novela gráfica, por lo que la edición en el país galo presentaba algunos problemas.

La primera edición fue una translación directa de la versión de Epic Comics traducida al francés y es, a día de hoy, muy difícil de encontrar. Las siguientes, ya en cartonné, cambian por completo.

Esta edición en cartonné contó con 29 centímetros de alto, lo que exigía, o bien ampliar la imagen, o bien aumentar los márgenes. Para evitar una pérdida de calidad, Glénat optó por lo segundo, dando como resultado unos enormes márgenes.



Fig. 19: ediciones francesa y española

Estos cambios en el formato fueron arrastrados por Glénat a las primeras ediciones en castellano e italiano, que Norma Editorial corrigió al pasar al formato novela gráfica en su edición de 6 volúmenes.

En Italia, sin embargo, el cambio llega pronto. El cierre de Glénat en Italia hace que Planet Manga (propiedad de Panini) lance una nueva edición de 13 volúmenes en blanco y negro, al igual que las siguientes en formato tankōbon, pero en formato de lectura occidental y una última en sentido de lectura original, también en blanco y negro.

De esta forma, cuando Kōdansha decide traducir y exportar *Akira* a Occidente, tiene claro que su objetivo inmediato es EEUU. La primera edición es en color precisamente por esto: saben que un cómic en blanco y negro va a ser *demasiado japonés* para el mercado norteamericano y las experiencias previas así lo demuestran (Shimizu en Deb Aoki, 2015).

De esta forma, el color cambia la obra por completo: encarece los costes, exige un papel de alta calidad y transforma el producto en un cómic accesible sólo para adultos en la misma línea que *Ronin*, pero también cambia el sentido de la obra, como veremos más adelante en profundidad. No es únicamente una decisión de cara a las ventas, sino que toman la decisión de pensar en el público objetivo.

Cuando tratan de realizar la misma operación en Francia, encuentran una cultura diferente a la americana, con una tradición de creadores completamente distinta y con Moebius como máximo exponente en aquellos años (ya en colaboración con Jodorowsky, quien tramará una gran amistad con Ōtomo). Así pues, se cambia la edición y se pasa al cartoné, buscando una identificación con la *bande dessinée* y un cómic más de autor.

Concluimos: el proceso de traducción de *Akira* a su llegada a Occidente va mucho más allá de una traducción lingüística, es necesario adaptar el formato de publicación, el soporte, esto es, el *médium*, a la cultura receptora en un proceso de traducción intersemiótica que afecta a la calidad del papel, al color y al tamaño de los álbumes.

Con el paso del tiempo, el *manga* era ya una realidad y, en torno a finales de los años 90 y principios del nuevo milenio, comienzan a proliferar por todo el mundo las ediciones en blanco y negro: se busca lo original, lo exótico y una experiencia más cercana a la edición japonesa (Santiago, 2012, p. 15).

Por otro lado, en Japón se produce un proceso paralelo en el que no profundizaremos por no ser el objetivo de este estudio. Ōtomo es ya una figura de primer nivel en el *manga* cuando termina *Akira*. Tanto su obra impresa como el *anime* le han convertido en una referencia mundial, ganando el premio Eisner (premio que también recibe Steve Oliff por su trabajo en el

color) y el *manga* ha llamado la atención de todos los creadores y no sólo de las vanguardias (tanto Miller como Jean Giraud, Moebius, ya se habían interesado por el cómic japonés) (Kuroma en Ôtomo, 2014, vol. 6).

En ese contexto, se *retraduce*, como ya hemos mencionado antes, *Akira* en su formato de novela gráfica para el mercado japonés, a color, buscando (como dice su traductor y ya hemos mencionado) que triunfe “como variante del cómic americano”. Es de destacar, además, que esta edición sigue un sentido de lectura occidental.

En términos de Roman Jakobson, podemos apreciar tres niveles de traducción:

- 1) La traducción intralingüística o *reformulación* es una interpretación de signos verbales por medio de otros signos del mismo lenguaje.
- 2) La traducción interlingüística o *traducción propiamente dicha* es una interpretación de signos verbales por medio de algún otro lenguaje.
- 3) La traducción intersemiótica o *transmutación* es una interpretación de signos verbales por medio de sistemas de signos no verbales.⁸⁴ (Jakobson, 1959, p. 233).

El proceso de traducción ha sido, de esta forma, arduo y complejo. En primer lugar, se ha producido una obvia traducción lingüística del japonés al inglés y, a partir de esta lengua, al resto de las occidentales⁸⁵, pero también todos los cambios asociados a cada uno de los países que hemos visto.

De esta forma, la mencionada traducción del japonés al inglés corresponde al segundo modelo planteado por Jakobson, pero también a ese modelo corresponden los cambios en la edición antes planteados. Cuando Jakobson realiza esta teoría, está pensando en todo momento en una traducción entre las lenguas, como describe a lo largo de su artículo, pero sus apreciaciones al respecto de las traducciones entre lenguas naturales son muy pertinentes a la hora de nuestro análisis de los cambios en la publicación de *Akira*.

Como ya hemos especificado al principio de este análisis, no existen las suficientes diferencias en el *manga* para considerarlo un *médium* propio al margen del cómic, sino más bien la manifestación del mismo en la cultura japonesa. De esta forma, el cambio de *Akira* puede considerarse un cambio entre sistemas equivalentes con los cambios necesarios para mantener el sentido del mismo. Explicamos: como señala Jakobson (1959), “la equivalencia

⁸⁴ Traducción nuestra

⁸⁵ A pesar de esta primera traducción al inglés, muy cuidada, casi todos los países reclaman, a posteriori, una traducción directa desde el japonés. Sirva como ejemplo la promoción que hizo Norma Editorial de la ya citada última edición de *Akira*, presumiendo de ser directa desde el japonés (y cuya problemática ya hemos especificado) o la anunciada nueva edición en sentido de lectura japonesa bajo el mismo reclamo.

en la diferencia es el problema principal del lenguaje y la preocupación central de la lingüística” (p. 233). A la hora de exportar el *manga* de *Akira* se sigue, precisamente, esta máxima. No se busca mantener la exactitud en la obra, por lo que se realizan los cambios que se estiman necesarios: el espejado de las páginas (que provoca algunos cambios no deseados, como que los personajes sean zurdos o algunas confusiones entre izquierda o derecha o, en casos más graves, confusiones en el orden de las viñetas), el paso a color y el cambio de papel, materiales de portada, etc.

Se busca así esa “equivalencia” entre las culturas, provocando, cómo no, un cambio: del *manga tankōbon* al *comic book* o la *graphic novel*, así como el aumento de tamaño para el mercado franco-belga. No se trata de un cambio únicamente de tamaño, sino de una adecuación del medio para mantener su significado: evitar que se confunda con un cómic para niños y buscar así una equivalencia entre los productos.

Si ya Hisashi Kuroma⁸⁶, el traductor de *Akira* al japonés al que ya hemos citado, señala que los principales lectores de Ōtomo en EEUU fueron, en un primer momento, los propios autores de cómic, nos adentramos en una doble problemática: una cuestión de *valor*, pero también de *lector modelo*.

Cuando Kōdansha decide llevar su cómic a EEUU tiene muy claro que el número de ventas va a ser ridículo en comparación con lo que pueda vender en el mercado interno (razón, seguramente, por la que apenas había habido intentos de exportación de *manga* hasta el momento). Y todos los cambios que realizan en el cómic son muy conscientes de ello, buscando un público adulto, conocedor del mundo del cómic y siguiendo la línea de, sobre todo, Frank Miller.

Al llevar a *Akira* a Occidente, cambia por completo el lector modelo que va a tener en sus manos la obra. Recordemos que, para Umberto Eco,

el texto es una máquina perezosa que exige del lector un arduo trabajo cooperativo para colmar espacios de “no dicho” o de “ya dicho”, espacios que, por así decirlo, han quedado en blanco (Eco, 1979, p. 39)

Señalábamos anteriormente los comentarios de Jonathan Clements diciendo que “la mayoría de los lectores occidentales malinterpretó la obra, *Akira*, como una versión japonesa de *Blade Runner*” (Clements en Ōtomo, 2014, vol. 6). Evidentemente, cada destinatario

⁸⁶ No parece casualidad que Kuroma fuera el traductor del *Neuromancer* de Gibson al japonés, con cierta polémica por lo poco ortodoxo de su estilo y es una figura de enorme relevancia en la literatura de ciencia ficción japonesa por sus adaptaciones.

incorpora su propio bagaje cultural y su enciclopedia personal a la obra, ya que esos espacios en blanco han de ser rellenados por cada uno de los destinatarios. Y, de la misma forma, un lector francés o italiano, con una intensa (y extensa) tradición de cómics no lo verá igual que un lector estadounidense.

Este es uno de los grandes aciertos por los que *Akira* se convirtió en toda una referencia que trascendió las fronteras de Japón y el *manga*: a la hora de la traducción, el equipo encargado de la exportación siempre tuvo en mente el lector modelo, definido por Eco de la siguiente manera:

Para organizar su estrategia textual, un autor debe referirse a una serie de competencias (expresión más amplia que "conocimiento de los códigos") capaces de dar contenido a las expresiones que utiliza. Debe suponer que el conjunto de competencias a que se refiere es el mismo al que se refiere su lector. Por consiguiente, deberá prever un Lector Modelo capaz de cooperar en la actualización textual de la manera prevista por él y de moverse interpretativamente, igual que él se ha movido generativamente.

Los medios a que recurre son múltiples: la elección de una lengua (que excluye obviamente a quien no la habla), la elección de un tipo de enciclopedia (si comienzo un texto con "como está explicado claramente en la primera Crítica ... " restrinjo, y en un sentido bastante corporativo, la imagen de mi Lector Modelo), la elección de determinado patrimonio léxico y estilístico ... (Eco, 1979, p. 80).

Así, *Akira* fue la obra perfecta para entrar en el mercado occidental y Ōtomo era el autor perfecto para escribirla; un autor muy influido por los cómic americanos y franceses y que introdujo en su obra las suficientes referencias a su propia enciclopedia para que cualquier lector modelo pueda acceder a ella⁸⁷ y lo suficientemente atractiva para el destinatario occidental.

Precisamente por eso son tan importantes los cambios editoriales llevados a cabo en el transcurso de su traducción; ya que el cambio de lector modelo provoca también un cambio en las expectativas que se tienen con respecto a la obra y si el formato es el adecuado, cambiará también la actitud ante la misma.

2.2 La semiosfera *Akira*

Para continuar nuestro análisis es necesario detenernos en algunos conceptos fundamentales de la semiótica de la cultura y de Yuri Lotman que ya antes han sido enunciados.

⁸⁷ No insinuamos, sin embargo, que Ōtomo pensara en exportar su obra en el momento de su realización, cuestión muy complicada en aquel momento y a la que no tenemos acceso; sino que las propias lecturas e influencias del autor le llevaron a crear una obra híbrida en muchos aspectos, como veremos más adelante.

En primer lugar, debemos definir el concepto de semiosfera y definir aquellas que están operando en nuestro proceso de traducción entre culturas. Semiosfera se define como “aquel espacio semiótico fuera del cual no es posible la existencia misma de la semiosis” (Lotman, 1996: 24) y siempre definiéndolo en analogía con el concepto de biosfera de Vernadski⁸⁸. Supone pues, el espacio en el que una cultura genera sus signos y significados y donde estos entran en relación. La semiosfera tiene algunas características que resumiremos de manera breve:

1. Carácter delimitado: El concepto de semiosfera está ligado a determinada homogeneidad e individualidad semióticas. [...] Uno de los conceptos fundamentales del carácter semióticamente delimitado es el de frontera. Puesto que el espacio de la semiosfera tiene carácter abstracto, no debemos imaginarnos la frontera de ésta mediante los recursos de la imaginación concreta. [...] La frontera semiótica es la suma de los traductores-‘filtros’ bilingües pasando a través de los cuales un texto se introduce a otro lenguaje (o lenguajes) que se haya fuera de una semiosfera dada [...] Así pues, los puntos de la frontera de la semiosfera pueden ser equiparados a los receptores sensoriales que traducen los irritantes externos al lenguaje de nuestro sistema nervioso, o a los bloques de traducción que adaptan a una determinada esfera semiótica el mundo exterior respecto a ella. (Lotman, 1996, p. 25).

Este concepto de frontera nos va a ser fundamental para entender todos los cambios que se han producido en *Akira* hasta hoy. Profundicemos en este concepto:

La frontera es un mecanismo bilingüe que traduce los mensajes externos al lenguaje interno de la semiosfera y a la inversa. [...]. La función de toda frontera y película [...] se reduce a limitar la penetración de lo externo a lo interno, a filtrarlo y elaborarlo adaptativamente. [...] En el nivel de la semiosfera, significa la separación de lo propio respecto de lo ajeno, el filtrado de los mensajes externos y la traducción de éstos al lenguaje propio, así como la conversión de los no-mensajes externos en mensajes, es decir, la semiotización de lo que entra de afuera y su conversión en información (1996, p. 26).

Pero ¿cómo aplicamos esta teoría de frontera a nuestro análisis?

Desde este punto de vista, todos los mecanismos de traducción que están al servicio de los contactos externos pertenecen a la estructura de la frontera de la semiosfera. La frontera general de la semiosfera se interseca con las fronteras de los espacios culturales particulares. En los casos en que el espacio cultural tiene un carácter territorial, adquiere un sentido elemental. Sin embargo, también cuando eso ocurre, ella conserva el sentido de un mecanismo *buffer* que transforma la información, de un peculiar bloque de traducción.

[...] Todos los grandes imperios que lindaban con nómadas, ‘estepa’ o ‘bárbaros’, asentaban en sus fronteras tribus de esos mismos nómadas o ‘bárbaros’, contratados para el servicio de defensa de la frontera. Esas colonias formaban una zona de bilingüismo cultural que garantizaba los contactos semióticos entre los dos mundos. (1996, p. 27).

⁸⁸ Para un mayor desarrollo de la analogía entre semiosfera y biosfera, (cfr. Lotman 1996: 21-42).

Explicitemos una idea que está aún sin desarrollar, pero presente desde el comienzo de nuestro análisis. Pongamos en contexto la situación de la creación de *Akira*, con una cultura japonesa acostumbrada al aislacionismo y que sale muy malparada de la II Guerra Mundial y la ocupación norteamericana. Frente a ello, la hegemonía cultural de EEUU y Europa acepta pocas concesiones y, como ya hemos explicado, ha rechazado ya algunos ejemplos del *manga* y, a nivel internacional, pocos productos culturales japoneses han sido reconocidos más allá de Akira Kurosawa.

La cultura estadounidense y la japonesa aparecen así opuestas, con ambas fronteras cerradas excepto algunos casos puntuales ya que, como hemos explicado, estas fronteras, estos filtros, actúan como defensas de una semiosfera dada. Más aún, dentro de cada una de las semiosferas encontramos infinidad de semiosferas más pequeñas con elementos que se relacionan entre sí de forma fluida, pero jerárquica⁸⁹. De esta forma, *Akira* se sitúa en un punto de frontera entre la cultura japonesa y la occidental⁹⁰, pero especialmente en el plano de la semiosfera del cómic. Las numerosas traducciones y cambios en uno y otro sentido que hemos explicado hacen que *Akira* sea un *elemento de frontera* en los términos que Lotman plantea, esto es, en los matemáticos: un elemento de frontera es aquel que pertenece por igual a ambos puntos de contacto.

Por tanto, desde nuestro punto de vista, *Akira* pertenece a la semiosfera del *manga* y de la cultura japonesa, pero *también* a la de los cómics europeos o estadounidenses. Precisamente ese es el secreto de su éxito, vivir en el límite, en el *limes*, actuando como esos bárbaros que suponen la puerta de acceso de la semiosis para ambas culturas.

Akira es el nómada que ha vagado por las fronteras desde su creación. Mestizo de nacimiento, comprende ambas lenguas y dialoga con ambas culturas por igual. Contiene las experiencias de un niño crecido en la posguerra en un periodo de inestabilidad para Japón, pero también de un joven cuya primera obra adapta una novela de Mérimée o acudió al cine a ver *Easy Rider* (1969). Y, por supuesto, un gran fan del *manga*.

⁸⁹ Debemos recordar que, a pesar de la palabra esfera, la semiosfera no remite a una forma esférica ni a ninguna figura más allá de las metáforas útiles para su explicación. Se trata de un concepto abstracto en el que tampoco la referencia a la frontera debe tratarse de una forma literal, sino entenderlo como un filtro que protege y traduce los elementos alosemióticos.

⁹⁰ Entendemos por cultura occidental aquella formada por Europa y EEUU, una cultura que difícilmente existe en la praxis, pero que surge como oposición ante la cultura japonesa, especialmente en el mundo del cómic, como veremos más adelante. En cualquier caso, sirve para nuestra explicación teórica.

Si continuamos con la descripción de la semiosfera, Lotman nos indica una segunda característica que describe como “irregularidad semiótica” (1996, p. 29) que define de la siguiente forma:

El espacio ‘no semiótico’, de hecho, puede resultar el espacio de otra semiótica. Lo que desde el punto de vista interno de una cultura dada tiene el aspecto de un mundo no-semiótico externo, desde la posición de un observador externo puede presentarse como periferia semiótica de la misma. Así pues, de la posición del observador depende por dónde pasa la frontera de una cultura dada.

Esta cuestión se ve complicada por la obligatoria irregularidad interna como ley de la organización de la semiosfera. El espacio semiótico se caracteriza por la presencia de estructuras nucleares (con más frecuencia varias) con una organización manifiesta y de un mundo semiótico más amorfo que tiende hacia la periferia, en el cual están sumergidas las estructuras nucleares (1996, p. 29).

De esta forma, entendemos que no existe una semiosfera única, sino varias insertas unas en otras y que se entrecruzan y relacionan de una forma orgánica, de la misma forma que cada uno de los textos⁹¹ dentro de ellas.

Encontramos así las semiosferas en oposición que hemos venido utilizando, pero también una semiosfera del cómic cuyos límites y extensiones dependerán del observador y del momento histórico en el que fijemos la mirada. Dicho de otra forma, la semiosfera del cómic debería, en teoría, asumir en su interior cualquier cómic escrito sea cual sea su lengua. Sin embargo, como estamos viendo, si la observamos desde una perspectiva occidental en, por ejemplo, la década de los 50, no incluirá para nada el *manga* (es más, si la perspectiva es la estadounidense, dejará fuera gran parte de las tradiciones italiana y francesa, por ejemplo) y, de la misma forma, la japonesa dejará fuera la práctica totalidad del mundo del cómic no nipón.

Así pues, cuando *Akira* se introduce en la semiosfera occidental, lo hace como filtro de la frontera, como un punto de entrada y producción de semiosis entre dos sistemas (los cómic occidentales y japoneses) que apenas habían tenido contacto hasta el momento.

Por otro lado, las semiosferas tienen jerarquías internas, en las que algunos textos tienen más importancia que otros, pero en el que todos los textos se relacionan y chocan como elementos a un mismo nivel. La forma de organización es definida por Lotman como una oposición centro – periferia:

La división en núcleo y periferia es una ley de la organización interna de la semiosfera. En el núcleo se disponen los sistemas semióticos dominantes. Sin embargo, mientras que el hecho de esa división es absoluto, las formas que reviste son relativas desde el punto de vista semiótico y dependen en

⁹¹ Por texto entendemos, siguiendo la tradición semiótica, cualquier elemento cultural con significado, no únicamente los textos escritos o literarios. Así pues, un texto puede ser una novela o una obra de teatro, pero también una película, la música, las tradiciones, etc.

considerable medida del metalenguaje de descripción escogido [...] Las formaciones semióticas periféricas pueden estar representadas no por estructuras cerradas (lenguajes), sino por fragmentos de las mismas o incluso por textos aislados. (1996, pp. 30–31).

Sobre esta división entre una zona más normativa y gramaticalizada, que forma el núcleo de la semiosfera, y los elementos de periferia, que corresponden a textos más alejados de la norma, el propio Lotman apunta que los cambios se producen, precisamente, en la periferia, donde existe un mayor dinamismo en la producción textual y que puede llegar a ser asimilado por el núcleo como norma, quedarse en la periferia o ser desechado por la semiosfera. Pongamos un ejemplo: cuando el jazz nace como género, pertenece a la periferia de la semiosfera cultural y musical, hasta que con el tiempo acaba siendo uno de los elementos más importantes dentro de dicha semiosfera, particularmente en la cultura americana. Es más, dentro de lo que podríamos llamar la semiosfera del jazz, surgen determinados elementos de innovación periférica, como el bebop, que con el tiempo devienen en *standard* de jazz.

De la misma forma, aunque hoy *Akira* es un cómic de culto y considerada una obra de referencia, cuando entra en la semiosfera del cómic occidental, lo hace a través de la periferia. No nos engañemos: a pesar del éxito de Frank Miller o Alan Moore en la época en la que llega el cómic japonés, estos autores seguían trabajando en la periferia. Publicaban con editoriales independientes, divisiones de las *major* que les daban más libertad o, directamente, fundaban sus editoriales.

Así pues, cuando *Akira* llega a Occidente, se relaciona precisamente con estos textos mientras la norma continúa regida por las *major* a pesar de su declive y falta de ventas. Y si Frank Miller toma elementos del *manga* para sus historias y las incorpora a su estilo personal, como podemos ver en *Ronin*, es precisamente porque trabaja en la periferia y se puede permitir esa innovación junto con las nuevas técnicas de color de Lynn Varley.

No es hasta el paso de muchos años en que estas obras devienen canon y pasan al núcleo de la semiosfera cultural.

De hecho, en la actualidad se ha producido (o, aún más, se está produciendo) un movimiento dentro de toda la semiosfera cultural occidental en el que la propia semiosfera del cómic está moviéndose hacia el núcleo, muy especialmente gracias al éxito de sus adaptaciones cinematográficas, como el *Batman* de Christopher Nolan y el éxito del Universo Expandido de Marvel y, más recientemente, *Joker* (2019) dirigida por Todd Phillips y que ha cosechado enorme éxito en los festivales de cine más ‘artísticos’, como en el Festival Internacional de Cine de Venecia o en los premios BAFTA.

Un movimiento en el mismo sentido, aunque diferente, se está produciendo en Japón. Sin entrar en demasiados detalles, sí nos parece pertinente señalar que durante muchos años los *manga* han estado considerados como un producto cultural menor (en términos de prestigio) a pesar de su potencial económico y, más aún; ser fan del *manga*, los conocidos como *otaku* era motivo de vergüenza y debía ocultarse en la vida profesional y personal⁹², encontrando un nuevo ejemplo de cambio de la actitud ante el signo.

Es más, el propio Lotman (1996, p. 34) habla sobre la forma de influencia entre las culturas de Oriente y Occidente:

El proceso de influencia del Oriente cultural sobre el Occidente y del Occidente sobre el Oriente está ligado a la no sincronicidad de las sinusoides del desarrollo inmanente de los mismos y para el observador externo se presenta como un relevo discreto de actividades de diversa orientación.

Ese mismo sistema de relaciones se observa también en otros diversos diálogos, por ejemplo, el del centro y la periferia de la cultura, el de su parte de arriba y su parte de abajo.

Así pues, encontramos similitudes entre la forma de influencia de ambas culturas entre sí con el proceso de centro periferia, en el que se crea un desarrollo a diferentes velocidades y en diferentes direcciones para después converger en algunos puntos. En cierto sentido, puede recordarnos a la visión melancólica que expresa Tanizaki en su *Elogio de la sombra*, antes nombrado, cuando lamenta la influencia que está teniendo la cultura occidental sobre las costumbres japonesas en cuestiones tan aparentemente triviales como el cuarto de baño, la calefacción o la iluminación.

Sin negar su utilidad práctica (él mismo adopta estas comodidades en su casa), reflexiona sobre una estética occidental en todos los objetos cotidianos basados en el brillo, la luz y la claridad frente a la importancia de la sombra y la oscuridad de los nipones.

Este es un ejemplo perfecto para ese desarrollo asincrónico del que habla Lotman y el “relevo discreto” al que se refiere: de haberse mantenido el hermetismo de Japón y siguiendo la teoría de Lotman, los cambios que refiere Tanizaki en la luz o la escritura habrían sido muy posibles, llegando a poder influir a Occidente tal y como señala. Sin embargo, el contacto entre

⁹² Especialmente desde la adopción del plan *Cool Japan*, una estrategia económica y de promoción de Japón adoptada por el país nipón en 2013 y que ha llevado a que algunos de los ‘embajadores’ del país sean personajes de *manga* y *anime* como Goku o Doraemon. De hecho, las mascotas de los Juegos Olímpicos organizados en Japón en 2020 son personajes de *manga* y la aparición de mascotas con esta estética en empresas o, por ejemplo, en la ayuda para usar cajeros automáticos es muy habitual. Además, las declaraciones del ex primer ministro japonés Taro Aso, declarándose fan del *manga* terminaron por abrir el *manga* al discurso público.

ambas semiosferas provoca la adopción (y, evidentemente, la modificación) de determinadas soluciones ‘occidentales’.

De la misma forma, los japoneses han hecho suyas esas soluciones y las han adaptado a su cultura. Así, continuando con el ejemplo de los sanitarios que nombra Tanizaki, han incorporado funciones electrónicas de sobra conocida siguiendo la línea de desarrollo tecnológico de Japón de finales del S. XX y principios del XXI, un hecho que ha pasado de parecernos exótico y de anécdota de todo viaje a Japón que se precie a la exportación de dichos retretes a Occidente. Sobre el desarrollo de la semiosfera del *manga* dentro de la cultura europea volveremos más adelante.

De esta forma, si el *manga* no tiene las diferencias suficientes para ser considerado un medio propio con respecto al cómic, tendremos que comprobar si puede ser un género o un estilo dentro del *médium* cómic.

2.3 El género manga

Comencemos viendo si el manga puede ser clasificado como género y el problema de los géneros ha sido ampliamente tratado por la semiótica desde distintos puntos de vista. Algirdas Jules Greimas y Josep Courtés definen el género como una clasificación de los discursos y que el estudio de los mismos sólo tiene interés en cuanto pone en evidencia “una axiología subyacente” (1979, pp. 197–198)), pero ya señala dos tendencias a la hora de aproximarse al estudio de los géneros, una clásica, analizando forma y contenido (comedia, tragedia, etc.), pero también una “post clásica” que se centraría en las diferencias de contenido entre realidad y mundos posibles, esto es, ciencia ficción, género fantástico, etc.

Esta perspectiva nos lleva a las consideraciones de Aristóteles, que clasificaba los géneros literarios en función de los medios, los objetos y los modos. De esta forma, encontraríamos los géneros narrativo, épico, lírico y trágico (1448)⁹³. Si atendemos a esta clasificación, los *temas* quedarían fuera de esta clasificación, pudiendo comparar en función de los tres criterios antes mencionados obras tan diversas como La *Odisea* de Homero o el *Drácula* de Bram Stoker, sin importar de qué hablan. Así, en la teoría aristotélica, se marcan unas normas, unas categorías que retomaría Gerard Genette en su *Introduction à l'architexte*

⁹³ La teoría de géneros literarios clásica excede este brevísimo comentario y también los objetivos de nuestro análisis, ya que no es la perspectiva de nuestro trabajo y tratamos, únicamente, de indicar los modelos de clasificación antes de comenzar el análisis práctico en nuestro presente estudio.

(1979) Genette habla del término *transtextualidad*, definida en un primer momento como “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos” (Genette, 1979) y que después el propio Genette ampliaría para dar cabida a la architextualidad y otros tipos de relaciones textuales. Es precisamente el architexto el concepto que nos resulta pertinente en nuestro trabajo y establece las relaciones de género entre diferentes textos, incorporando Genette a esta clasificación genérica otros subgéneros y clases.

Sí es importante resaltar que, para Genette, esta clasificación no está determinada por el autor, sino que es el público y los críticos quienes establecen estas relaciones. Así, bajo la palabra *tragedia* pueden enmarcarse numerosas obras que, probablemente, no fueran pensadas como tales por sus creadores:

En todos los casos, el texto en sí mismo no está obligado a conocer, y mucho menos a declarar, su cualidad genérica. La novela no se designa explícitamente como novela, ni el poema como poema. Todavía menos quizá (pues el género es sólo un aspecto del architexto), el verso como verso, la prosa como prosa, la narración como narración, etc. En último término, la determinación del estatuto genérico de un texto no es asunto suyo, sino del lector, del crítico, del público, que están en su derecho de rechazar el estatuto reivindicado por vía paratextual. Así, se dice corrientemente que tal “tragedia” de Corneille no es una verdadera tragedia, o que *Le Roman de la Rose* no es una novela (Genette, 1989, p. 13)

Enseguida aplicaremos estas nociones a la lectura o el visionado del *manga* o del *anime*, no sin antes recordar que, como el propio Genette señala (1989, p. 14) “la percepción genérica, como se sabe, orienta y determina en gran medida el ‘horizonte de expectativas’ del lector, y por tanto la recepción de la obra”. En otras palabras, asignar un género a una obra nos hace esperar una u otra cosa y la ruptura de ese *horizonte de expectativas* en palabras de Genette, puede ser tanto placentera y sorprendente como arruinar la experiencia de un texto independientemente de su contenido por sí mismo.

De esta manera, cuando en Occidente se recibe el *manga* y el *anime*, se le asignan las mismas normas genéricas que al resto de cómics y de dibujos animados que se consumían en televisión: un producto infantil de consumo inmediato, lo que provocaba una cierta confusión ante la violencia o lo explícito del sexo de algunas imágenes (ver fig. 21) ⁹⁴.

⁹⁴ Cabe destacar que, para la mayoría del público, al menos en España, la relación con los cómics y el cine de animación era muy limitada, destacando, por encima de todo, los productos Disney. Tanto en España como en otros países con una tradición de cómic y animación más extendida, como Francia o Italia, hay excepciones.



Fig. 21. Viñeta de *Dragon Ball*, en la que el maestro Muten Roshi pide ver la ropa interior de Bulma, sin que ella se dé cuenta de que la ha dejado en casa.

2.3.1 La llegada del anime

Tenemos, por tanto, una cultura con unas normas de género preparadas y una ruptura frontal de dicho horizonte de expectativas que provocó un profundo rechazo en un primer momento por parte del gran público, quedando reducidos a pequeños grupos de fans.

Sin embargo, no es de nuestro interés el desarrollo histórico de la llegada del *manga* a Occidente, sobre la que se ha escrito ya lo suficiente (Clements, 2013; Napier, 2006; Santiago, 2012). En cualquier caso, la llegada de la primera oleada de *anime* se recibió sin una excesiva conciencia de su procedencia extranjera, a pesar de contar con nombres tan relevantes como Isao Takahata o Hayao Miyazaki⁹⁵ en obras como *Heidi* (1974)⁹⁶ o *Marco, de los Apeninos a los Andes* (1976)⁹⁷. Ambas producciones eran evidentemente infantiles y fueron recibidas entre las familias con un enorme éxito. Sin embargo, a pesar de lo diferente en su dibujo y sus técnicas de animación, el perfecto doblaje a las lenguas de destino, el lugar donde se desarrolla la acción (Suiza, Italia, Argentina) y, sobre todo, la profunda influencia occidental en las obras

⁹⁵ Ambos fundadores y piezas fundamentales de Estudio Ghibli, sin duda el más exitoso estudio de animación de la historia de Japón y que rivaliza con Disney (hoy Pixar) a nivel mundial. De la importancia de Ghibli y su llegada a Europa nos ocuparemos más adelante.

⁹⁶ Estrenada en España en 1975

⁹⁷ Estrenada en España en 1977

(la primera bajo producción alemana y la segunda basada en una novela italiana), ambas obras disimularon su exotismo y no fueron *marcadas* como extranjeras, al igual que *Vickie el Vikingo* (1972), *Simbad el marino* (1975) o *La abeja Maya* (1975). El público general las recibió como parte de una nueva ola, un nuevo *estilo* en la animación y no como un producto extranjero, si acaso, en España, como una importación italiana frente a la animación americana que reinaba hasta entonces (especialmente Hanna-Barbera).

2.3.1.1 El caso de BRB Internacional: el Cid Campeador. El buen recibimiento de las series de animación que hemos nombrado provocó un interés comercial por la animación japonesa y en 1983 se crea *La vuelta al mundo de Willy Fog* y, dos años después, *David el Gnomo*. Ambas series fueron producidas por BRB Internacional, una compañía española fundada en 1972 para licenciar en España productos extranjeros, fundamentalmente de Hannah-Barbera y Warner Bros (Vicedo Rovira, 2019).

Es especialmente llamativo el caso de *Ruy, el pequeño Cid*. Estrenada en 1980, la producción corrió a cargo de un triunvirato formado por BRB Internacional, Radiotelevisión Española y Nippon Animation. Este *anime* cuenta la infancia de Rodrigo Díaz de Vivar, El Cid Campeador, en un tono muy cercano al resto de productos de la Nippon que estaban desembarcando en Europa (Oltolini, 2020).

Bajo la dirección de Fumio Kurokawa, futuro responsable de *Willy Fog*, el guion quedó en manos españolas y la música a cargo de Guido y Mauricio De Angelis, compositores italianos responsables de multitud de bandas sonoras italianas. La serie se estrenó en España con gran éxito en RTVE y se emitió también en Latinoamérica y Japón.

En España se recibió como un producto completamente nacional, ya que en los títulos iniciales únicamente aparecían nombrados BRB Internacional y RTVE como co-productora y únicamente se nombraba a Nippon Animation al final de los créditos de cierre, no apareciendo los nombres de ninguno de los profesionales japoneses que sí aparecen reflejados en la página de la corporación japonesa⁹⁸.

Posteriormente llegarían otros éxitos de la mano de la colaboración hispano-japonesa como *D'Artacan y los tres mosqueperros* (1981) o *La vuelta al mundo de Willy Fog* (1983). El mayor éxito de la compañía fue, sin duda, *David el Gnomo* (1985), esta vez en colaboración con el estudio *Wang Film Productions* de Taiwan y con producción de RTVE y presencia

⁹⁸ <http://www.nippon-animation.co.jp/work/1456/>

canadiense. Como curiosidad, RTVE lanzó una serie de animación basada en Naranjito, la mascota del Mundial de Fútbol de 1982, celebrado en Barcelona. Si bien el diseño del personaje es español, la serie *Fútbol en acción* fue encargada a Nippon Animation bajo dirección de Minoru Okazaki, que más tarde dirigiría éxitos mundiales como *Dragon Ball*, *Astroboy*, *Dr. Slump*, etc.

Nos hemos detenido en estas producciones para ver cómo el mundo *manga*, a través del *anime* estaba ya presente desde finales de la década de los 70 en España (y en el resto de Occidente) de forma más o menos inadvertida. En aquel momento, también se emitía en España un *anime* que forma parte de la historia de la cultura popular mundial: *Mazinger Z*. En 1978 comenzaba la emisión de la serie en Televisión Española con una estética, argumento, ritmo y montaje completamente diferentes a *Marco* o *Heidi*. De nuevo, el “horizonte de expectativas”: la serie se lanzó como infantil y tras 27 capítulos fue censurada y cancelada a pesar del éxito que cosechó entre el público y retirada de la televisión hasta la década de los noventa, de la mano de las cadenas privadas y ya dentro de la segunda ola de *anime*.

Toda esta reflexión nos sirve para confirmar que, a finales de los setenta y principios de los ochenta, no existía una conciencia del *anime* por separado del resto de la animación y, cuando aparece un elemento que incumple el “horizonte de expectativas” es descartado por la cultura mientras el resto de productos encuentran acomodo bajo la etiqueta de “dibujos animados” para niños, muchos de ellos, como ya hemos visto, por encargo y alejados de la realidad de la producción de la animación japonesa.

Nos hemos referido, en este apartado, al *anime* por encima del *manga*. Como ya hemos expresado, a efectos de nuestro trabajo, pertenecen a una misma categoría: *lo manga*. Con respecto al *manga* propiamente dicho, ya se ha hablado anteriormente sobre los brevísimos intentos de entrada de algunos cómics como *El lobo solitario y su cachorro* o *Pies descalzos* con muy poco impacto.

Por último, estos productos pueden ser calificados como *pidgin*⁹⁹, un lenguaje de hibridación creado por el contacto entre dos culturas¹⁰⁰. Estos productos habitan en la frontera, pero de una manera diferente de la que hemos analizado en el caso de *Akira*: mientras que la

⁹⁹ Estrictamente, el *pidgin* se refiere a las lenguas naturales creadas por el contacto entre dos culturas, generalmente de diferente consideración sociocultural, y sin una estructura gramatical estable hasta pasado un tiempo. En nuestro análisis, utilizaremos el término de forma amplia para referirnos a productos de hibridación creados en las fronteras de la semiosfera.

¹⁰⁰ Para profundizar en la definición de *pidgin* y sus particularidades y diferencias con otros procesos de formación de lenguas, cfr. (Mühlhäuser, 1974)

obra de Ōtomo nace como fruto de las múltiples referencias culturales de su autor y va desplazándose hacia la frontera, estos nuevos *animés* o *pseudoanimés* se crean directamente en la propia frontera. Tendremos tiempo más adelante para hablar de estos modelos de traducción y productos fronterizos en el presente trabajo.

2.3.2 El género de *Akira*: una explosión de sentido¹⁰¹

Si, como decimos, no existía una conciencia de estos *animés* como japoneses, ¿por qué citarlos? La llegada de esta ya señalada segunda ola cambió por completo la concepción de los géneros en los cómics y la animación, particularmente con el caso de *Akira* y *Dragon Ball*.

Para comprender este fenómeno debemos aproximarnos al concepto de género desde la perspectiva de la semiótica de la cultura. Si retomamos la teoría de Lotman sobre la semiosfera, encontramos que la llegada de nuevos textos a la cultura occidental les hace ponerse en relación con los presentes en la propia semiosfera. De esta manera, efectivamente la primera ola (entre la década de los setenta y los ochenta) se pone en contacto con los dibujos animados presentes en la televisión del momento.

Sin embargo, la llegada de la segunda ola y, especialmente, de *Akira*, altera esta perspectiva. En primer lugar, porque de ninguna manera los nuevos textos pueden ser asociados a un público infantil (ya hemos relatado de forma extensa el argumento de *Akira*), pero también porque la propia cultura de destino, la occidental, había incorporado el *cyberpunk* y otras tendencias antes mencionadas. Así, los *mangas* y *animés* que llegan en esta segunda ola pasan a relacionarse con otros textos y, sobre todo, a relacionarse entre sí mismos dentro de la semiosfera de la cultura occidental. Detengámonos en este punto. La presencia de textos tan influyentes en determinadas semiosferas (la artística en general, la del cómic en particular, la del *underground* político, etc.) permite a los nuevos textos relacionarse con un punto de referencia: la llegada de *Pokémon* en una tercera ola de *manga* y *anime* tenía ya una base sobre la que asentarse. Además, la existencia de nuevos textos crea nuevas relaciones entre los textos ya existentes en la propia cultura: *Akira*, por improbable que parezca, no pasa a relacionarse únicamente con *Blade Runner* o *Neuromancer*, si no que también se relaciona con *David el Gnomo* o *Ruy, el pequeño Cid*.

¹⁰¹ Lotman definía la explosión de sentido como “momentos de imprevisibilidad” dentro de las dinámicas sociales, con un “conjunto de posibilidades” (Lotman, 1993, p. 170), una de cuyas causas es, además, “la traducibilidad de lo intraducible, que exige una elevadísima tensión” (Lotman, 1994)

Recordemos que *Akira* llega en forma tanto de *manga* como de *anime* y que su llegada supone un interés creciente por *lo manga* en Occidente. El tener un elemento con el que comparar nos permite hablar de las similitudes entre *Akira* y *Heidi* y encontrar sus similitudes, por improbable que parezca.



Fig. 22. Heidi y Kaneda

Así pues, con la llegada de una segunda ola con un carácter más independiente y un estilo más propio, podemos empezar a hablar de un *género manga*. De esta manera, entendemos el género como una suerte de pequeñas semiosferas dentro de la gran semiosfera cultural. Estas consideraciones son sólo válidas *desde dentro* de la semiosfera cultural occidental: sería absurdo hablar de *manga* como género dentro de la cultura japonesa, pues la propia palabra designa al medio y, según el nivel de análisis, podría equivaler tanto a cómic japonés como, directamente, a cómic.

De hecho, en Occidente tenemos una ligera idea de los géneros que, supuestamente, se utilizan en Japón y que varían desde la demografía, o público objetivo, hasta los temas más o menos concretos. De forma rápida, ya que no es de interés para nuestra investigación, podemos distinguir entre *kodomo*, *shōnen*, *shōjo*, *seinen* y *josei* (Santiago, 2013, pp. 166–199) en función de si está dirigido a hombres o mujeres jóvenes o adultos. Quizá quede más claro con la siguiente tabla:

	NIÑOS	KODOMO
		HOMBRES
		MUJERES
ADOLESCENTES		SHŌNEN
		SHŌJO
ADULTOS (±18)		SEINEN
		JOSEI

Tabla 1. Clasificación por público objetivo del *manga*

También es común hacer referencias a algunos puntos clave de la narración o los temas tratados, siendo los más conocidos *Yuri* o *yaoi* (amor homosexual entre mujeres y hombres respectivamente), *mecha* (grandes robots de pelea), *sentai* (superhéroes) y muchos otros, como *ecchi* (contenido erótico no explícito o cómico) o *hentai* (pornografía) (Santiago, 2013, pp. 199–206)

Es común asumir que estas clasificaciones genéricas son habituales en Japón, pero nos lleva a realizar dos reflexiones. La primera de ellas es que no parece del todo operativo clasificar los géneros en función de su público objetivo, esto es, por género y edad. Esta distribución nace del método de publicación en revistas ya mencionado y refiere, más que a una cuestión de género en sí misma, al tipo de revista donde originalmente fue publicado: no en vano buena parte de estas revistas llevan su público objetivo en el nombre, como *Shōnen Jump*. De esto podemos deducir que puede haber una primera referencia al tipo de publicación a la que corresponde, pero no es, desde luego, práctica a la hora de designar géneros.

Por otro lado, nos reafirma en la idea de la arbitrariedad de los géneros. No es, al modo prescriptivista, que marque unas reglas de género a las que las obras deban adscribirse, sino al contrario, son los textos, en comunión con la cultura, los que crean la distribución en géneros que no funcionará nunca de la misma manera en Japón que en Occidente.

Retomando el tema principal, la llegada de esta segunda ola de *manga* de la mano de *Akira*, nos hace crear el género del *manga* o del *anime* en sí mismo dentro de nuestra cultura. Si el cómic de *Akira* fue una revolución dentro del mundo más artístico del cómic, su *anime* abrió las puertas de la animación para adultos al gran público. Ya no había dudas, aquello no era para niños. La complejidad de la trama y los temas tratados la ponían a un nivel de elitismo intelectual inédito para el cine de animación de la época, no sólo el japonés, y la calidad de su animación lo hacía brillar por encima de ningún otro producto. Harían falta muchos años para que Estudio Ghibli con su *El viaje de Chihiro* (2001) consiguiera un estándar de calidad y un éxito internacional semejante.

Junto a *Akira* llegó *Dragon Ball*, *Oliver y Benji*, *Doraemon*, *Caballeros del Zodiaco*, *Sailor Moon*... todas ellas, series de *anime*, para público infantil o juvenil, pero, ahora sí, con una marcada estética japonesa, un ritmo frenético muy distinto a la animación americana y temas tan diversos como luchas en el espacio, partidos de fútbol, la ayuda a un niño a madurar o las sucesivas amenazas de luchadores de artes marciales que tratan de destruir el Planeta Tierra.

Así, se construye el *género manga* en Occidente no en base a un argumento común, como en el caso de la novela detectivesca, o a un estilo de narración, como las novelas epistolares o el lugar de la narración como en las novelas de viajes o las novelas fantásticas. En este caso, la clasificación genérica se construye en torno a una multitud de elementos diferentes, tales como el estilo de dibujo (el tamaño de los ojos, las proporciones del cuerpo, las transiciones, tanto en cómic como en animación, etc.) que, en definitiva, responden a un valor de exotismo y oposición.

El género *manga* (o género *anime* o, sencillamente, género japonés) que comienza a fructificar en la década de los noventa en Occidente responde más a una llegada más o menos organizada y coordinada de diferentes textos muy diferentes entre sí, pero que mediante los mecanismos de filtrado de la semiosfera cultural, unificamos en torno a dos valores: llegan a la vez (aproximadamente) y todos ellos son japoneses.



Fig. 23. Comparativa entre algunos *animés* del momento

En otras palabras, comparten un valor de oposición ante lo antes visto en Occidente, agrupando todo ello en un mismo género y poniendo a dialogar textos muy diferentes entre sí. Recordemos las nociones de Victor Segalen sobre el exotismo (Segalen, 2017): para Segalen, lo exótico se centra en la alteridad que nos hace tomar conciencia de nuestra propia identidad como cultura y centrada, en la diferencia de espacio dentro de un tiempo común. Sin embargo, tal y como señala el autor (y es perfectamente aplicable a este punto de nuestro trabajo), el exotismo únicamente está en la mente (en la mirada) del observador que, con la distancia de otra cultura, percibe elementos *distintos* a los que él está acostumbrado. Retomaremos esta cuestión del observador enseguida.

Antes de terminar, sin embargo, debemos finalizar nuestras consideraciones del *manga* o, mejor dicho, *lo manga* como género.

Esta consideración genérica surge durante esta segunda ola de entrada de *manga* y, fundamentalmente, *anime*. No en vano, una construcción tan arbitraria como un género tan extenso está condenado a un cambio y evolución casi inmediatos. De la misma manera que

Bajtín considera la novela como un género (1982, pp. 248–256) y hoy en día sería demasiado amplio, podemos utilizar el *manga* como oposición (cómic francés vs *manga*, *anime* vs animación 3D, etc.).

Con la llegada de la tercera ola, hablar de *manga* como género resulta demasiado laxo, debido al aumento de textos, tanto en televisión como en cómic como en nuevos medios (internet, fenómeno que trataremos más adelante, videojuegos, etc.) y al crecimiento de la primera generación que había tomado contacto con el *anime* en un primero momento: los niños que crecieron con el *manga* entre la década de los ochenta y los noventa son ahora jóvenes maduros, conocedores del *manga* y del *anime* capaces de diferenciar entre los diferentes textos, demandar una calidad determinada e, incluso, realizar sus propias traducciones (Santiago, 2012, pp. 20–22).

Para finalizar las consideraciones sobre el género, retomaremos una cuestión que está flotando sobre nuestro trabajo desde el momento en que empezamos a hablar de Occidente como una unidad cultural más o menos regular formada por las culturas de EE. UU. y Europa Occidental. Tal perspectiva sólo es posible como método de análisis en nuestro trabajo y únicamente podemos utilizar tal término en oposición a otro: bien sea una igualmente ficticia cultura oriental o la cultura japonesa como unidad única. Encontramos así un problema de focalización y punto de vista. En primer lugar, debemos definir la posición del observador con respecto al análisis que estamos realizando. Realizamos este análisis desde la perspectiva, como no puede ser de otra manera dado nuestro origen y formación, occidental. Sin embargo, tratamos de alejarnos, de buscar un *distanciamiento* que nos permita ver nuestra propia cultura y nuestras costumbres como algo ajeno, siguiendo atentamente el consejo de Claude Lévi-Strauss, esa mirada distante que daría nombre a uno de sus trabajos y tan presente en la tradición semiótica (Lévi-Strauss, 1984).

Esta *justa distancia* nos sitúa en una perspectiva occidental, sí, pero no etnocentrista. Nos permite compararnos y oponernos a otra cultura, mejor aún, a otro sistema. El propio Lévi-Strauss recordaba las palabras de Basil Hall Chamberlain, profesor en Tokio y que desvela una de las claves de nuestro trabajo: “Los japoneses hacen muchas cosas de forma exactamente contraria a lo que los europeos estiman natural y conveniente; a los propios japoneses, nuestras maneras les parecen igual de injustificables” (Chamberlain en Lévi-Strauss, 2015)¹⁰².

¹⁰² El artículo “Todo al revés” realizado en 1989 y recogido recientemente en el libro *Todos somos caníbales* (2015), revela algunas de las particularidades de la cultura y las prácticas japonesas, no sólo en el día a día, sino en su proceder intelectual y filosófico. Estas diferencias, tan inabarcables, exceden los límites de nuestro trabajo,

Desnaturalizar nuestras prácticas y cuestiones tan aparentemente banales como los dibujos animados que vemos en televisión nos permite una perspectiva sobre *lo manga* que nos ayude a comprender el impacto que ha tenido en nuestra semiosfera cultural.

Aún más, esta distancia nos permite sobrevolar algunas problemáticas peligrosas para nuestro análisis. Si bien hablamos con cierta naturalidad de la tradición gráfica occidental, si hablamos de cómic estamos aglutinando tres de las cinco mayores tradiciones del cómic mundial en una única: la estadounidense, la francesa y la italiana bajo la etiqueta “occidental”. Si nos detuviéramos, por ejemplo, a comparar únicamente la cultura del cómic española o, de forma más precisa, la semiosfera del cómic español, encontraríamos un problema semejante, a una escala más interna: la recepción del *anime* y del *manga* en España ha sido irregular, desarrollándose rápidamente y con muchas particularidades en Cataluña, o, en el caso del País Vasco, recibiendo el *anime* con más entusiasmo que el resto del territorio. Pero sigamos deteniéndonos en este punto: ¿no es acaso lo mismo que, inconscientemente, realiza nuestra cultura a la llegada del *anime*? Esta simplificación, generalización o, en términos más exactos, distanciamiento, es justamente lo que nos permite el análisis y es algo que se realiza de forma interna en las semiosferas culturales a la llegada de un nuevo texto: es lo que nos permite comparar *Akira* con *Heidi* o *Dragon Ball*.

pero el artículo supone un gran punto de partida para entender esta justa distancia que pretendemos en nuestro trabajo con respecto a nuestra propia cultura.

3. El estilo manga y el estilo Akira

Durante todo nuestro estudio hemos podido ver diferentes definiciones de *manga* desde diferentes perspectivas: desde una cuestión de procedencia de los cómics, vinculado al cine de animación, como un medio y como un género. Queda, por tanto, analizar el *manga* desde una problemática última: el estilo, que ha quedado insinuado en varias de las definiciones a lo largo de este trabajo.

Hemos estudiado ya el *manga* desde el punto de vista del género literario, pero, como señalábamos ya, la percepción de esta categoría, va desapareciendo conforme la experiencia de la cultura con un elemento va incrementándose. Así, con la tercera ola de *manga* y *anime* que llega a Occidente, esa visión comienza a cambiar y surge la necesidad de añadir diferentes etiquetas y cambiar la clasificación hasta un momento parecido al que nos encontramos en los últimos años. Veamos el desarrollo con detalle. A finales de la década de los noventa y principios del siglo XXI llega la que podemos catalogar como tercera ola de *manga*, siendo, seguramente, la última gran oleada que podemos ver con claridad. Tras la apertura del mercado y la globalización predominante en el mundo tras la caída del Muro de Berlín y la URSS, los productos comienzan a llegar de una forma mucho más individualizada, motivados además por varios factores.

En primer lugar, los niños que crecieron con *manga* y *anime* a lo largo de las décadas anteriores se han hecho mayores y ya han tenido la primera experiencia con la ficción japonesa y, por tanto, ya están listos para un contenido más adulto, es decir, la semiosfera cultural de Occidente ya se ha visto influenciada por estos primeros productos y su frontera, ese filtro traductor tantas veces mencionado en nuestro trabajo, está más dispuesto a dejar pasar determinados elementos externos y a dejarlos dialogar con otros.

Es paradigmático el caso antes citado de *Mazinger Z* (cfr. 2.3.1.1). Como ya hemos señalado, se comenzó a emitir en 1978 en Televisión Española y retirada por su contenido poco adecuado para niños. En 1993 comienza a emitirse de nuevo, esta vez en Telecinco y repuesta varias veces tras su finalización, con una sociedad distinta y más dispuesta a aceptar el contenido de la serie que, si bien no era infantil, tuvo una amplia aceptación entre el público juvenil. Detengámonos aquí para estudiar dos puntos clave que ha revelado este hecho: en primer lugar, la animación estaba, poco a poco, dejando de ser para niños, y no sólo por el *anime* japonés. Series como *Los Simpson* (*The Simpsons*) comenzaba a emitirse en España en

1991¹⁰³ por TVE, con Antena 3 comprando los derechos de emisión en 1994 y siendo uno de los grandes éxitos de la cadena en España. El contenido, más enfocado a un público adulto, ponía de relevancia que la animación había dejado de ser estrictamente infantil y abría la posibilidad de una animación para adultos, de la misma forma que *Akira* y su éxito en cines. Por otro lado, en España, la llegada de la televisión privada¹⁰⁴ y el éxito, precisamente, de *Los Simpson* hacía que todas las cadenas buscaran su propio éxito de animación, que llegaría más tarde con *Pokémon* (1999) y *Digimon* (2000).

Retomemos aquí a Yuri Lotman y sus consideraciones sobre el cine de animación. El semiólogo ruso adelantó ya, en 1978, la posibilidad de que el cine de animación se abriera al público adulto (o, más bien, que el público aceptara dicha disciplina) ligando además a su desarrollo al de la televisión.

El desarrollo de la televisión, al aumentar la importancia de las cintas de cortometraje, crea, en particular, las condiciones técnicas para una elevación del status social de los dibujos animados. (Lotman, 2000, p. 138).

Así, Lotman repasa las características propias del lenguaje del cine de animación, del que señala que siempre (al menos hasta el año de publicación del artículo), ha tenido “una posición periférica [...] en el sistema general cinematográfico” (Lotman, 2000, p. 138) En concreto, el semiólogo señala que el único parecido entre el cine fotográfico y el cine de animación es que comparten el método de exhibición y de distribución del mismo modo que la ópera y el ballet, siendo expresiones artísticas completamente diferentes e independientes en sus lenguajes.

Por otro lado, Lotman pone el foco sobre una de las particularidades del cine de animación. Si bien el “cine fotográfico”, como lo define, tiene un alto valor realístico y el poner esas imágenes en movimiento no parece sino “natural” (Lotman, 2000, p. 138) en el caso del cine de animación “duplica la convencionalidad del cuadro dibujado” ya que se trabaja con “signos de signos” donde “la pantalla es una representación de una representación” (Lotman,

103 Las emisiones en Europa fueron muy cercanas en el tiempo: 1991 en Italia, 1992 en Francia, 1994 en Alemania, o 1990 en Reino Unido. La serie ha sido estrenada en Japón y cosechado un cierto éxito, bastante grande teniendo en cuenta la poca aceptación de la animación extranjera en el país nipón, pero menos de lo que cabría esperar teniendo en cuenta su repercusión mundial. El propio creador de la serie, Matt Groening bromea en entrevistas y en la propia serie sobre este hecho.

104 Este hecho corresponde únicamente al caso español y, en cualquier caso, excede los límites de nuestro trabajo. El desarrollo de las televisiones privadas ha sido ampliamente tratado y únicamente se señala aquí por su interés en el caso español.

2000, p. 140). Por último, Lotman nos deja una reflexión a propósito de las expresiones artísticas, sus lenguajes y su contenido: “El lenguaje de ningún arte, por sí mismo, debe ser objeto de evaluación” (Lotman, 2000, p. 141), es decir, que el lenguaje del arte debe ser estudiado en conjunto con su contenido.

De esta forma llegamos a una encrucijada. Si la etiqueta de *manga* no corresponde ya a un género, ¿cómo podemos definir *manga*? Volvamos a los géneros discursivos de Mijail Bajtin, que señala ya que el problema de los géneros discursivos, como ya indicamos antes, está estrechamente vinculado con la cuestión del estilo y la estilística. Todo estilo está indisolublemente vinculado con el enunciado y con las formas típicas del enunciado, es decir, con los géneros discursivos.

[...] Pero no todos los géneros son igualmente susceptibles de semejante reflejo de la individualidad del hablante en el lenguaje del enunciado, es decir, no todos se prestan a absorber un estilo individual. Los más productivos en este sentido son los géneros literarios: en ellos, un estilo individual forma parte del propósito mismo del enunciado. [...] Sin embargo, también dentro del marco de la literatura, los diversos géneros ofrecen diferentes posibilidades para expresar lo individual del lenguaje y varios aspectos de la individualidad. (Bajtin, 1982, p. 5).

De esta forma, Bajtin una fuerte unión entre género y estilo, de tal forma que, en algunos textos literarios, el estilo individual es el propósito del mismo; es decir, que el valor del texto es el propio ejercicio estilístico.

En cualquier ámbito cultural existen y se aplican sus propios géneros, que responden a las condiciones específicas de una esfera dada; a los géneros les corresponden diferentes estilos “[...]. El estilo está indisolublemente vinculado a determinadas unidades temáticas y, lo que es más importante, a determinadas unidades composicionales” (Bajtin, 1982, p. 5). En este sentido, encontramos que cada género tiene algunas exigencias que se deben atender, bien para ser cumplidas, o bien para transgredir los límites de los mismos en un ejercicio de innovación.

El estilo se relaciona con determinados géneros literarios (o discursivos) pero que, aun dentro de cada género, este estilo aparece vinculado a temas y formas de composición determinadas. El estilo aparece, así, planteado como una estrategia, que el creador establece en base a las posibilidades que le ofrece el código. Para que exista el estilo, debe haber una posibilidad de elección dentro del propio código, y es ahí donde aparece la voluntad creadora del autor. Por tanto, estas opciones deben estar en el código lingüístico. Por ejemplo, en el género burocrático no existe apenas la posibilidad de elección: cada frase, cada término, está determinado por el código mismo y no cabe pues la posibilidad de elección por parte del autor.

Entendemos así el estilo como una estrategia textual en la que el autor trata de construir su Lector Modelo “capaz de cooperar en la actualización textual de la manera prevista por él y de moverse interpretativamente, igual que él se ha movido generativamente.” (Eco, 1979, p. 80). Para lograr este objetivo, el creador puede optar por diferentes estrategias en varios niveles

Los medios a los que recurre son múltiples: la elección de una lengua [...] la elección de un tipo de enciclopedia [...], la elección de determinado patrimonio léxico y estilístico... Puedo proporcionar ciertas marcas distintivas de género que seleccionan la audiencia [...]. Muchos textos señalan cuál es su Lector Modelo presuponiendo *apertis verbis* (perdón por el oxímoron) una competencia enciclopédica específica (Eco, 1979, p. 80).

Estas estrategias discursivas deben actualizarse a través del sistema de códigos presentes en potencia a la hora de realizar un texto escrito, pintar una obra pictórica o, incluso, realizar una obra cinematográfica. Cada una de ellas tiene unas reglas lingüísticas (el montaje cinematográfico tiene sus reglas de montaje) pero es dentro de esas reglas, de ese código, donde nace la posibilidad de elección del autor y, por tanto, la existencia del estilo. No obstante, podemos encontrar también estilos de género (para que un texto sea considerado como una obra de caballería debe cumplir ciertos requisitos) y, por tanto, cabe la posibilidad de copia. El propio Eco toma el ejemplo del *Quijote*, en el que Cervantes copia el estilo del género caballeresco y lo lleva a la parodia.

El estilo está, pues, asociado a estas estrategias discursivas y podemos entenderlas como formas expresivas relacionadas, en codependencia, con las formas del contenido. Es decir, el estilo se encuentra en el plano de la expresión, pero su efecto se extiende al plano del contenido (cfr. Hjelmslev, 1974). Además, el concepto de inmanencia de la lengua como sistema mantiene esta idea de potencialidad del código que se actualiza en función de las elecciones del autor, resultando una obra entre casi infinitas posibilidades si consideramos las palabras y sus combinaciones.

Retomando a Bajtin, quizá uno de los puntos clave sobre género y estilo, al menos en lo que respecta a nuestro trabajo, se encuentra justo a continuación: “El estilo entra como elemento en la unidad genérica del enunciado” (Bajtin, 1982, p. 5) Por tanto, Bajtin señala dónde debemos buscar, según su análisis, el estudio: en el enunciado. Más adelante volveremos sobre esta afirmación para desarrollar nuestra aplicación sobre *Akira* y el manga.

Cabe detenernos para observar la consideración de Bajtin sobre lo que él considera estilo. El autor diferencia entre dos nociones de estilo: el estilo general o estilo nacional, que considera ligado a la cultura de origen de cada texto y el estilo individual de cada autor, que se debe enmarcar dentro de dicho estilo general, y que surge en tensión y oposición al mismo.

El problema mismo de lo nacional y lo individual en la lengua es, en su fundamento, el problema del enunciado. [...] La definición misma del estilo en general y de un estilo individual en particular requiere de un estudio más profundo tanto de la naturaleza del enunciado como de la diversidad de los géneros discursivos (Bajtín, 1982, p. 5).

Encontramos aquí esa diferencia entre estilo individual y estilo nacional o estilo general, vinculándolo además con el enunciado, antes mencionado, como el lugar de existencia del estilo.

Así, Bajtín define la búsqueda del estilo en estos términos:

Tal estudio, o sea, la eependiente, es posible y necesario. Pero este estudio sólo sería correcto y productivo fundado en una constante consideración de la naturaleza genérica de los estilos de la lengua, así como un estudio preliminar de los géneros discursivos (Bajtín, 1982, p. 5).

Así pues, género y estilo parecen indisolubles según el criterio de Bajtín y, aún más, del estilo inherente a cada uno de los géneros discursivos o literarios. Tendremos pues que realizar al mismo tiempo un examen detenido en el *estilo manga* si es que existe tal cosa, para poder entender el *estilo Akira* como caso individual.

Para continuar nuestro análisis, examinemos algunas definiciones para el término estilo desde nuestra disciplina y otras relacionadas.

Algirdas Julien Greimas y Joseph Courtés, en su *Diccionario razonado de la teoría del lenguaje* (1979, pp. 155–157) señalan que *estilo* proviene de la crítica literaria y “es difícil, si no imposible, dar una definición semiótica de él” y añaden, además, que “en el siglo XIX deviene la característica personal de un escritor y se aproxima a la concepción actual del universo idiolectal.”¹⁰⁵

Por otro lado, recuperan una definición de *estilística* recordando que se debe al campo de la retórica, pero que “no se atestigua, en general y concretamente en Francia, hasta finales del siglo XIX” y se reconoce un cierto desdén su parte hacia esta disciplina. Sin embargo, es especialmente útil su visión a propósito de los métodos de la estilística:

a) Los procedimientos estilísticos pueden estudiarse en sincronía y ser reunidos en el «sistema de los medios de expresión de una lengua dada», «sistema» que aparece, entonces, como subyacente a la manifestación lingüística de los fenómenos de sensibilidad, de afectividad. Se trata, en este caso, de la estilística lingüística tal como la concibe CH. Bally.

b) Partiendo de la concepción del estilo como «estilo de autor», cabe considerar al conjunto de los procedimientos, repertoriados y analizados en una obra, como información de la «visión del mundo»

¹⁰⁵ Idiolecto es, en una superficial y rápida definición, el uso individual de la lengua que posee cada individuo.

de su autor; semejante interpretación da ya una idea de lo que puede ser una estilística literaria (representada, por ejemplo, por L. Spitzer). [...]

En semiótica se calificarán de estilísticos los hechos estructurales dependientes tanto de la forma del contenido como de la forma de la expresión de un discurso, situados más allá del nivel de pertinencia escogido para la descripción, la misma que, por lo tanto, no los toma en consideración (Greimas y Courtés, 1979, pp. 156–157).

Los autores, por tanto, entendían que las preocupaciones a propósito del estilo y la estilística, al igual que hemos visto antes con los géneros, quedaban fuera de su interés y del análisis de su método. Señalan, no obstante, que el estilo se sitúa en la forma del contenido y la forma de la expresión, en el mismo lugar donde lo situaba Bajtín, mucho más preocupado por la cuestión estilística.

En cambio, otros autores han planteado otras definiciones operativas para el análisis y el desarrollo del estudio semiótico del mismo. En su *Tratado de semiótica general* (1981), Umberto Eco se detiene a analizar el estilo individual y de una cultura determinada utilizando la poesía como ejemplo. Eco comienza refiriéndose a la función poética de Roman Jakobson para hablar del texto estético; para Jakobson, “el mensaje con función poética (es) ambiguo y autorreflexivo” (Eco, 1981, p. 371). Eco aclara que la ambigüedad que señala Jakobson se refiere a la violación de las reglas del código establecido, esto es, una ruptura de la norma, pero que no todas las violaciones de dicha norma tienen una función estética, sino que se necesita una “ambigüedad estilística” basada en “subcódigos estilísticos” que, irónicamente, suponen una hipercodificación al crear dichos textos (Eco, 1981, p. 369).

De esta forma, para Eco “existe ambigüedad estética cuando a una desviación del plano de la expresión corresponde alguna alteración del plano del contenido” y, más aún, “una desviación que afecte tanto a la expresión como al contenido obliga a considerar la regla de su correlación” (Eco, 1981, p. 370), es decir, la forma en que se genera dicho efecto de sentido, un campo de estudio propiamente semiótico.

En cualquier tipo de obra de arte, incluso una novela en la que el ritmo narrativo impone o sugiere pausas y ojeadas (y una página de diálogos breves se lee a velocidad diferente de una página llena de descripciones), intervienen diferentes tipos de MICROESTRUCTURAS¹⁰⁶, que el código, en su labor de segmentación y pertinentización, no había tenido en cuenta [...]. (Eco, 1981, p. 372)

Estas consideraciones bien pueden aplicarse de forma casi directa a nuestro estudio. El estilo, según esta consideración, no forma parte únicamente de, en el cómic, una cuestión de dibujo o elección de palabras, sino también de esas microestructuras (ritmo de lectura,

¹⁰⁶ Mayúsculas del autor

colocación de las viñetas y los elementos propios del cómic como *balloons* u onomatopeyas, la construcción de la página, etc.) que determinan también el estilo, aunque sobre esta cuestión profundizaremos a la hora de un análisis práctico del estilo *manga* y el estilo *Akira*.

Además, Eco ahonda en la problemática del estilo con una cuestión ya antes señalada:

Un texto estético debe poseer, a escala reducida, las mismas características que una lengua: debe haber en el propio texto un sistema de relaciones mutuas, un diseño semiótico que paradójicamente permita dar la impresión de a-semiosis. (Eco, 1981, p. 378)

Aún más, las rupturas de la norma se realizan de acuerdo a una “matriz de desviaciones” que termine por crear un “hipersistema” y una “super-función semiótica”(Eco, 1981, p. 379), es decir, la creación de un sistema dentro del gran sistema de la lengua con una serie de normas propias que contradicen o confirman, según el caso, las normas lingüísticas generales (de nuevo aplicable a nuestro estudio si por texto y lengua aplicamos las consideraciones tantas veces nombradas durante el presente trabajo).

Por último, Eco se adentra en el problema de la definición de estilo en sí mismo, utilizando el término “idiolecto” para las aplicaciones de estas variaciones y violaciones de la norma, más en concreto, “idiolecto estético” ante el “nuevo código potencial” generado durante la creación de un texto estético.

Este “idiolecto estético” surgiría de la aplicación de un mismo código a varios textos, pudiendo ser un “estilo personal” en el caso de que sea un autor aplicando sus propias normas en varios textos o un “idiolecto de corriente o de periodo histórico” en caso de que esas normas sean asumidas por una colectividad en un momento determinado, lo que, más adelante, veremos como estilo histórico (Eco, 1981b, p. 380). Esta consideración se produciría en base a una imitación o manierismo y que puede devenir incluso en norma.

Eco señala, no obstante, que el conocimiento, aún exhaustivo, de un estilo no implica la posibilidad de crear un texto nuevo de acuerdo a dicho código, ni mucho menos su facilidad. Es más, señala que rara vez se ha logrado un texto de calidad con la aplicación de las normas de estilo y que incluso el *pastiche*, como sucede con Proust, supone un elemento muy útil para comprender los “puntos nodales” y los “periféricos” de un texto, del mismo modo que las exageraciones de una parodia ponen de relieve, mediante la exageración, las claves de un determinado estilo.

En la misma línea, el propio Eco (1996) retoma sus consideraciones sobre el estilo en un monográfico de Carte Semiotiche. En su artículo *Stile, critica e semiotica del testo*, Eco se centra en el término *estilo* desde la tradición de la crítica literaria, designando, en un comienzo,

géneros literarios ampliamente codificados (estilo sublime, medio, tenue; estilo ático, asiático o rodio; estilo trágico elegiático o cómico). En este, como en muchos otros casos, el estilo es una forma de estar de acuerdo con reglas, generalmente muy prescriptivas [...] (Eco, 1996, p. 44).

Sin embargo, como señala más tarde, el estilo va cambiando hacia el estilo individual y la violación de la norma. En esta línea, Eco señala que, más tarde, estilo acaba refiriéndose a la estética y a

cualesquier estrategia semiótica que se desarrolle tanto en superficie como en profundidad [...] El uso del lenguaje (o colores o sonidos, dependiendo de los sistemas semióticos o universos) no sólo pertenecerá al estilo, [...] sino también a la forma de organizar estructuras narrativas, de dibujar personajes, de articular puntos de vista (Eco, 1996, p. 45).

Y concluye subrayando la importancia de la semiótica en el estudio del estilo y la pertinencia de nuestra disciplina a la hora del análisis del estilo de un elemento cultural como el cómic:

la semiótica de las artes no es más que investigar y poner al descubierto los mecanismos del estilo [...] la semiótica representa la forma superior de la estilística y el modelo supremo de cualquier crítica de arte (Eco, 1996, p. 46).

Dentro de este mismo monográfico, Tarcisio Lancioni realiza un recorrido por el desarrollo del término estilo y de la propia disciplina de la estilística separando las consideraciones que ha tenido en la crítica literaria y en la historia del arte.

En primer lugar, Lancioni señala la diatriba tradicional en torno al estudio del estilo: la adecuación de la norma o la ruptura de esas normas, de la misma forma que lo recordaba Eco; añadiendo además que esa separación de la norma a la hora de crear un *objeto concreto* requiere de un supuesto conocimiento *a priori* de la norma y la existencia, recordando a Barthes, de un

grado cero hipotético [del estilo], sin el cual no sería posible reconocer y describir la ruptura, la deformación [de la norma] coherente o no. Y, a menos que esta regla se de a priori, es difícil entender cómo se puede reconocer a partir de la descripción de obras singulares, cada una de las cuales, como singularidad, constituiría una desviación con características peculiares (Lancioni, 1996, p. 94).

Por otro lado, realizando una retrospectiva de los estudios semióticos sobre el estilo, Lancioni reconoce que asumir el concepto de estilo dentro de nuestra disciplina, habiendo sido creado dentro de la crítica literaria, supone algunos problemas para el análisis del sentido. Si tomamos en consideración el estilo dentro de la teoría del arte, podría parecer que dicha forma

de entender la estilística es casi contraria a la aproximación desde la literatura: “la historia del arte está gramaticalizada y la lingüística, individualizada” (Lancioni, 1996, p. 96).

Lancioni propone así dos conceptos diferenciados de estilo: aquella concepción de *alejarse de la norma* y una creatividad libre y también aquella idea de un estilo de “manera”, que busca una regularidad y normatividad entre un conjunto de obras, poniendo como ejemplo la forma de representar el pelo en las esculturas *griegas* y *egipcias*, simplificando las diferencias entre cada obra de arte individual y obviando la existencia de artistas detrás de dichas obras. Encontramos, de nuevo, ese elemento que flota por todo nuestro análisis: la focalización y el punto de vista.

Continuando con el estudio de Lancioni, encontramos un tercer y último concepto de estilo: una sistematización de varias obras de arte singulares en la búsqueda de “regularidades formales” que nos lleva inevitablemente a Heinrich Wölfflin y sus conjuntos estilísticos de clásico y barroco que retomaremos más adelante. En cualquier caso, como subraya Lancioni, “todavía se evita el problema del significado de las obras visuales, de todo lo que concierne a la organización y manifestación del significado” (Lancioni, 1996, pp. 97–98).

En cualquier caso, se propone una perspectiva pertinente para nuestro estudio:

a través de esta jerarquización de los sistemas en los que se basa una obra en particular, es posible volver a conectar los sistemas semióticos más generales (el lenguaje, la gran familia estilística) a los sistemas de regularidad más pequeños que caracterizan la singularidad del texto o el trabajo individual. De este modo, se evitaría la oposición radical entre la concepción generalizadora y la individualización del estilo y, de hecho, podemos preguntarnos si el estilo de una obra y el estilo común a un vasto conjunto de obras constituyen sólo dos niveles extremos de un sistema jerárquico de formas de regularidad (Lancioni, 1996, p. 100)

Y aún más,

[...] nos permitiría pensar en el estilo no sólo en términos negativos, como “desviación de la norma”, sino como un sistema estructurado coherentemente de un determinado nivel de generalidad. Por lo tanto, podríamos preguntarnos no sobre la existencia de una desviación o una deformación, sino sobre la forma misma de esta deformación o desviación hipotética, donde la norma no es un hecho dado, sino que simplemente está constituido por el sistema de regularidad de un determinado nivel en comparación con otros sistemas de regularidad del mismo nivel (Lancioni, 1996, p. 100).

Lancioni concluye señalando que esta sistematización nos permite detectar los criterios de pertinencia en función de cada obra, conjunto o sistema: retomando el ejemplo de Wölfflin, señala que el elegir *la línea* como elemento gráfico significativo puede ser pertinente en algunos estilos, como el clásico o el barroco, pero pierde su pertinencia si hablamos del gótico.

Y aún más, recuerda las palabras de Nelson Goodman, señalando que cada enunciado es un ejemplo de su sistema.

Entendemos así el estilo como una “condición de legibilidad”, tal como concluye Lancioni, una guía para comprender el sentido de una obra y comprender sus criterios de pertinencia.

Tanto Eco como Lancioni han señalado, por tanto, el problema: la semiótica ha adoptado un término proveniente de dos disciplinas distintas e independientes, con un desarrollo distinto en cada una de ellas. Al incorporar el concepto de *estilo* sin una reflexión en torno al sentido y el significado, ha quedado en tierra de nadie, reconociendo además que la influencia de la historia del arte sobre el término de estilo resulta imprescindible para un análisis semiótico.

En este sentido, resulta fundamental acudir a Omar Calabrese (1987) y su definición del neobarroco como un estilo en *La era neobarroca* (1987). Calabrese trata de definir el gusto de la cultura occidental (con toda la justa distancia que requiere tan considerable objetivo) y utiliza el término *neobarroco* para definir “un aire del tiempo que invade muchos fenómenos culturales de hoy en todos los campos del saber” (Calabrese, 1987, p. 12).

Para Calabrese, el neobarroco

Consiste en la búsqueda de formas – y, en su valorización – en la que asistimos a la pérdida de la integridad, de la globalidad, de la sistematización ordenada a cambio de la inestabilidad, de la polidimensionalización, de la mudabilidad (Calabrese, 1987, p. 12).

Calabrese asume la dificultad de definir una cultura de forma unitaria, pero se centra, del mismo modo que veíamos al final del análisis de Lancioni, en las recurrencias y las repeticiones. El término neobarroco surge de la clásica (y ya citada en nuestro trabajo) tradición de oposición entre clásico y barroco de Henrich Wölfflin.

Detengamos nuestra reflexión sobre el concepto de neobarroco y estilo de Calabrese para adentrarnos en la obra de Wölfflin (1979) y poder comprender mejor su relevancia en nuestro trabajo. Wölfflin parte de la historia del arte para abordar, desde la introducción de su *Conceptos fundamentales de la historia del arte*, la problemática del estilo y la pertinencia.

Wölfflin identifica ya los dos elementos problemáticos a la hora de hablar de estilo: la oposición entre un *estilo personal* y un *estilo de época*, abandonando los criterios estéticos para centrarse en los formales (que no sólo técnicos) para estudiar los elementos más significantes (y significativos) entre diferentes autores que tratan un mismo objeto o tema a representar,

oponiendo conceptos como lineal y pictórico, abierto o cerrado o unidad y pluralidad en las diferentes artes¹⁰⁷.

Esta obra, por tanto, marca ya el gusto de una cultura, el aire de época, en definitiva, un estilo general, para una cultura en un momento determinado: el estilo de una época.

No es difícil, a partir de estas consideraciones, avanzar en este análisis y comprobar cómo existen grados intermedios, en la línea de lo señalado por Lancioni, dentro del estilo: a un estilo de una época o cultura se puede incorporar un estilo nacional, de escuela, de taller, etc. hasta llegar al estilo individual. Por ejemplo: dentro del renacimiento, encontraremos un estilo italiano, una escuela de pintura como la Fiorentina, el estilo de la escuela de Andrea de Verrocchio y, finalmente, el estilo individual de Leonardo Da Vinci dentro de la pintura (en el que podríamos identificar estilos según la temática y el momento) y, de la misma forma, el propio Da Vinci influirá de tal manera que creará su propia escuela y modificará el total del estilo del renacimiento italiano y global. Entendemos así el estilo individual y el estilo cultural o el estilo histórico, si usamos los términos de Wölfflin, como dos puntos graduales dentro del mismo arco en el concepto de estilo: reparamos la ruptura entre ambas aproximaciones y nos acercamos a un punto de vista semiótico del concepto de estilo.

La búsqueda de Wölfflin de las “formas” elementales dentro de las obras artísticas y su clasificación en pares de oposiciones (lineal se define como opuesto a pictórico y viceversa) es ya un punto de partida del que Calabrese termina por introducir en la semiótica:

De esta forma podemos definir un estilo *histórico* como el conjunto de los modos de tomar forma, elegidos de una determinada época y traducidos en *figuras*. Pero, al mismo tiempo, existirá un modelo *abstracto* que consistirá en la lógica de conjunto de las opciones posibles y, precisamente, éste es el caso de los dos estilos que resultan al mismo tiempo históricos y abstractos: el clásico y el barroco (Calabrese, 1987, p. 34).

Durante todo su análisis en *La era neobarroca*, Calabrese utiliza una metodología que le permite analizar los diferentes objetos que selecciona, tales como *Alien* (1978) o la serie *Dallas* (1978) en la búsqueda de formas y regularidades entre productos tan diversos. Calabrese identifica así algunas características aplicables a todos los productos culturales que analiza o, más bien, al carácter de la sociedad occidental del momento.

¹⁰⁷ Wölfflin, en concreto, opone lineal - pictórico, superficie - profundidad, forma cerrada - forma abierta, pluralidad - unidad y lo claro - lo indistinto para realizar su análisis, aplicando estos conceptos, según sean pertinentes, a pintura, escultura y arquitectura. El propio Wölfflin, en la introducción del libro, reflexiona sobre la “doble raíz del estilo” a propósito del estilo autoral o el estilo de género.

Si aplicamos estas consideraciones a la lógica de nuestra lenta aproximación al concepto de estilo, encontramos de nuevo el problema que Eco describía cuando consideraba los idiolectos: la existencia de un sistema de normas que influyen y subyacen en toda obra.

La existencia de estos límites fue descrita con precisión por Leonard B. Meyer, músico, compositor, filósofo y seguidor de las teorías de Charles Sanders Peirce y, por tanto, no ajeno a las consideraciones semióticas en su trabajo. De hecho, la búsqueda del sentido en las composiciones musicales ocupa buena parte de su obra teórica y en *Toward a Theory of Style*, un minucioso artículo incluido en *The Concept of Style* (1987) y editado por Berel Lang, disecciona el concepto de estilo con algunas consideraciones muy pertinentes para nuestro trabajo. En primer lugar, Meyer define estilo como

[...] Una recreación del patronaje, tanto en el comportamiento humano como en los artefactos creados por el comportamiento humano, que resulta de una serie de elecciones realizadas con un conjunto de restricciones [...] Como norma, pocas de los límites que constriñen las fronteras de las elecciones son inventadas o diseñadas por aquellos que las utilizan, más bien son aprendidas y adoptadas como parte de las circunstancias histórico-culturales de individuos o grupos (Meyer en Lang, 1987, p. 21).

Encontramos así que las consideraciones de Meyer están muy cercanas a las consideraciones de Eco acerca de una lengua potencial y los usos que cada una de las lenguas, lenguajes e idiolectos realizan sobre ellas, esto es, una serie de límites y normas que actúan sobre un texto en potencia y las desviaciones y modificaciones de esas normas que, de forma consciente o inconsciente, realiza cada uno de los usuarios cuando actualiza dicha potencialidad.

Sin embargo, al igual que Eco, Meyer reconoce que pocas de las elecciones y rupturas de la norma pocas veces son conscientes:

La palabra elección tiende a sugerir una alerta consciente y un intento deliberado. A pesar de todo, sólo una mínima parte de las elecciones que hacemos son de este tipo. La mayoría de las ocasiones, el comportamiento humano consiste en una sucesión de acciones casi ininterrumpidas que son habituales y virtualmente automáticas (Meyer en Lang, 1987, p. 23).

Así pues, muy pocas veces un autor es consciente de las elecciones que está realizando y de las múltiples posibilidades que tiene ante sí. De esta forma, Meyer pone el ejemplo de la forma de componer de Mozart: su extraordinaria rapidez a la hora de crear su música implica, necesariamente, que muy pocas de las elecciones que realizaba eran conscientes, simplemente la música *debía ser así*, y no sólo por el genio del compositor, sino porque su sistema de reglas,

el estilo clásico, “era especialmente coherente, estable y bien establecido” (Meyer en Lang, 1987, p. 24).

Aún más interesante resultan las consideraciones que se realizan sobre la forma de entender el estilo. Para Meyer, “el estilo ha sido frecuentemente equivalente a *la manera* en la que algo se expresa, opuesta a *la materia* que se presenta” (1987, p. 26) Así, para el musicólogo, cuando se toma este punto de vista, el estilo se considera el *cómo* en oposición al *qué*, entre diferentes opciones para decir lo mismo. Sin embargo (y es una diatriba recogida también por Meyer), esta perspectiva olvida que el *qué*, la temática, el objeto representado, tiene un lugar en la significación de la obra, es una *elección*, en los términos de Meyer, mucho más que consciente que muchas otras y operan sobre ella las mismas restricciones que sobre la forma de representarla: del mismo modo que no se podría representar la intimidad de un hogar familiar en el medievo, es igualmente imposible imaginar una piedad cubista en el S. XIV. Así, el tema no es más que un elemento más del conjunto de elecciones significantes que unificamos bajo la etiqueta *estilo*. Si llevamos esta reflexión a la literatura, la otra vertiente del término y el estudio del estilo, confirmamos esta apreciación: el tema, las guerras napoleónicas, puede acercar a dos autores como Stendhal (*La cartuja de Parma*, 1839) y Tolstoi (*Guerra y Paz*, 1869), diferenciándolos, por ejemplo, de Balzac, pero la forma de narrar las batallas es radicalmente distinta¹⁰⁸.

Por concluir con el estudio de Meyer, aunque volveremos más tarde sobre ello, determina tres niveles de restricciones o de reglas a la hora del estudio del estilo:

Leyes: que corresponden a sistemas de restricciones transculturales (físicas y psicológicas) relacionadas con la percepción de los elementos formales de cada obra.

Reglas: que representarían constricciones intraculturales, pero transpersonales que describen al mismo tiempo los medios materiales y las relaciones posibles entre dichos medios. Incluye las restricciones que imperan sobre los autores y que varían según la cultura en la que operan y el momento histórico en el que se producen. (PEJ: el Renacimiento italiano y las consideraciones sobre el arte).

Estrategias: Las selecciones que cada autor lleva a cabo dentro de las posibilidades antes mencionadas. Pueden corresponder a estilos individuales o de escuela. (Meyer en Lang, 1987)

¹⁰⁸ Debo este ejemplo a mi director, Rayco González, que lo ha utilizado regularmente en sus clases.

Profundizaremos en la clasificación de Meyer enseguida. Podemos concluir, por tanto, que el concepto de estilo es más extenso de lo que podría parecer, al menos desde nuestro campo.

Tenemos, así, que el término estilo abarca desde las reglas de creación que se imponen sobre una determinada obra de arte hasta cada una de las elecciones, conscientes o inconscientes, que cada autor desarrolla en su trabajo: desde las particularidades que hacen único a un autor hasta las condiciones generales de la cultura en la que se desarrolla su actividad. En resumen, obtenemos así un arco conceptual que abarca desde el periodo histórico en el que un autor desarrolla su trabajo a las escuelas, influencias y trabajos previos (y, nos atreveríamos a decir, posteriores)¹⁰⁹ con los que se relacionan sus obras, además de la búsqueda de una identidad individual única y aquellos rasgos estilísticos premeditados o no que caracterizan sus obras o un periodo de su trabajo.

Aventuramos así una definición del término *estilo* que será al menos útil en nuestro análisis desde el punto de vista de la semiótica: *el estilo coincide con las estrategias textuales, efectuadas en una obra, y que definen también su funcionamiento y relaciones*. Estas estrategias poseen su propio valor de pertinencia en función de cada obra, es decir, que, si bien entendemos todos los productos culturales como textos, no es igual analizar un cuadro pictórico que una obra musical, una película o un cómic. De la misma forma, esos criterios cambian si estudiamos un autor (en el que buscaríamos sus recurrencias), dos obras relacionadas o no o un periodo histórico (más bien, un estilo histórico, como veíamos en Calabrese): si hablamos de un estilo gótico, cuya existencia parece evidente, estudiaremos las recurrencias entre la arquitectura francesa, flamenca o española a lo largo de tres siglos con escuelas propias. Aún más, podemos hablar de escultura o pintura *gótica*, incluyendo diferentes obras dentro de un mismo estilo en base a determinadas características y sus oposiciones con el románico. Sin embargo, a la hora de hablar de estilos dentro del gótico, encontramos diferencias entre el flamígero, el inglés y un sinfín de etiquetas más. Buscamos así las diferencias, en vez de las recurrencias, y eso será lo que determine cada uno de estos estilos o, del mismo modo, un artista individual tendrá diferencias, recurrencias y particularidades con su estilo histórico.

¹⁰⁹ Como ya hemos visto a la hora de hablar de la semiosfera, los textos se relacionan entre sí de una manera jerárquica y, en ocasiones, no prevista por sus creadores. De esta forma, el *Ulises* de Joyce se relaciona con *La Odisea* de Homero, pero también con la novela occidental del S. XX y con su adaptación cinematográfica *Ulysses* (1967).

Cubrimos así el total del espectro de definiciones que hemos estudiado y lo hacemos desde una perspectiva del sentido: estudiar el estilo de una obra es comprobar *por qué* dicha obra significa de una determinada manera, cuál es su sentido. Dichos elementos pertinentes constituyen tanto aspectos formales como temáticos y afectan de forma definitiva al sentido de la obra.

Por último, el estilema será cada uno de esos elementos significantes que conforman el significado de una obra y que funcionan en combinación y por exclusión: para que un estilema sea significativo, debe haber una posible elección, ya que la necesidad de un determinado elemento borra la posibilidad de elección y, como hemos visto, la posibilidad del estilo. Son, por tanto, cada una de las selecciones significantes ante una multitud de elecciones en potencia, que cristalizan y configuran la obra artística.

3.1 El estilo manga

De esta forma, creemos haber resuelto una de las problemáticas que señalábamos al principio (cfr. 2.1), entre las definiciones de *manga*. En varias de las definiciones encontrábamos alusiones a la estética *manga*, referencias al estilo *manga*, así como las extensiones a otros medios (videojuegos, música, juguetes, etc.), lo que no hace más que reafirmar nuestro análisis: si consideramos el *manga* como un estilo, dentro de nuestro estudio, podemos confirmar que excede los límites del *cómic*, de la misma manera que el estilo gótico incluye diferentes artes.

Por tanto, y como veremos más adelante, podemos hablar de *cómics* y cine *manga*, pero también de música *manga*, videojuegos *manga*, moda *manga* o un estilo de vida *manga*. Y, siguiendo nuestra definición, los criterios de estilo en cada uno de los objetos serán distintos.

Sin embargo, dicho criterio puede cambiar si dicha necesidad desaparece: puede ser un rasgo estilístico que un determinado autor *decida* publicar únicamente en formato digital o en papel, o que su obra sea en color o blanco y negro: precisamente *Akira* se reconoce, incluso en Japón, por su color, como ya hemos visto (cfr. 2.1.2), mientras que muchos otros *mangaka* deciden seguir publicando en blanco y negro. No obstante, si evaluamos la obra de Tezuka, la ausencia de color no será relevante dado que no se podía plantear un *cómic* en color en Japón.

De esta manera, compararemos *Akira* con diferentes obras para buscar sus particularidades y sus regularidades con algunas obras emblemáticas del *manga* y del cómic occidental. Comenzaremos con un recorrido por el trabajo del propio Katsuhiro Ōtomo en su poco prolífica, pero siempre destacable obra, para pasar a estudiar otro *manga* (y, en ocasiones, el *anime* que surgió de él): *Dragon Ball*, del *mangaka* Akira Toriyama y que vio la luz en 1984 para llegar a Occidente y, concretamente, a España casi al mismo tiempo que *Akira*. Por último, nuestra comparativa nos llevará hasta una de las obras que cambiaron la concepción del cómic en la cultura occidental: *Ronin* (1983) del dibujante y guionista Frank Miller, en el que reconocemos influencia del *manga* y un tema que se ha venido a enmarcar dentro del género *cyberpunk*, por lo que la comparación parece más que oportuna.

3.1.1 El estilo *Akira*

Así, para estudiar el estilo de *Akira*, compararemos en primer la obra con otras dos creaciones de Katsuhiro Ōtomo: su historia *The Third Mask* en *Batman: Black and White*

(1996), *La leyenda de madre Sarah* (1996) y, en cuanto a animación, *Steamboy* (2004) con algunas referencias a otras obras de Ōtomo.

Hablar de autoría cuando nos referimos al *manga* es siempre complicado. La estructura empresarial y de creación en Japón es muy distinta a los modelos occidentales, del mismo modo que el ritmo de producción y de publicación son diferentes¹¹⁰.

En primer lugar, *Akira* aparece firmada en exclusiva por Katsuhiro Ōtomo. Ōtomo es, como ya hemos mencionado, un artista particular dentro del mundo del *manga*. Él mismo señala que la primera historia en la que trabaja fue una versión de *La pequeña cerillera* de los Hermanos Andersen, recordando que, en el momento en el que él comienza a dibujar *manga*, la mayoría de las publicaciones son *manga* deportivo o *gekiga*, sobre el que nos detendremos más adelante (cfr. 4.2.1).

Akira es una obra inabarcable para una única persona, más aún si se encarga del dibujo y el guion. Sin embargo, no es muy diferente del modo de creación occidental, donde tras el dibujante comienza un proceso de entintado, correcciones y color que permite trabajar al artista con mayor libertad y, aun así, las firmas en portada acreditan únicamente a guionista y dibujante. Algunos autores, como Mike Mignola, han llegado a renunciar a partes del proceso para poder llegar a estándares de calidad más altos. De este modo, hubo un equipo de personas tras *Akira* (y que aparecen acreditadas o no en función de la edición), pero todo el peso a la hora de las decisiones y, por tanto, del estilo (según nuestros términos), recaen en Katsuhiro Ōtomo, de la misma manera que una película recae sobre los hombros de su director pese a los directores de fotografía, montadores, etc.

Ōtomo es un *mangaka*. La traducción más directa es “creador de cómics”, pero es un término que no puede identificarse con ninguna de las dos posiciones tradicionales en la estructura occidental de dibujante y guionista. El *mangaka* asume toda la carga creativa y la responsabilidad en la obra, con jornadas extenuantes y un ritmo de producción inalcanzable a pesar de la ayuda de los asistentes, que realizarán más o menos tareas en función de los deseos de los jefes de proyecto: por ejemplo, es habitual que uno de los asistentes dibuje los fondos de las acciones (el propio Hayao Miyazaki, creador de estudio Ghibli, comenzó trabajando en fondos) pero, en el caso de Ōtomo, parece improbable, ya que, como hemos citado antes, la

¹¹⁰ Al margen de numerosos textos académicos que tratan el tema, un fiel reflejo de esta realidad y el choque que produce a los ojos de los occidentales puede encontrarse en *Cuadernos Japoneses. Un viaje por el imperio de los signos* (2015) del artista italiano Igort, en el que narra sus experiencias trabajando para una editorial japonesa y teniendo que adaptar sus costumbres y su forma de trabajo a las exigencias niponas. A través de esta experiencia personal, nos es mucho más fácil comprender el porqué del sistema de estudios en el cómic japonés.

ciudad de Neo-Tokyo es un personaje más de la historia y el nivel de detalle que alcanza en los fondos y edificios es, sencillamente, inigualable.

Schodt (1983, p. 139) señala, además, que los *mangaka* suelen tener el tratamiento de *sensei*¹¹¹ por parte de sus asistentes, a pesar de que la diferencia de edad no suele ser muy amplia. Esto nos habla del profundo respeto que se tiene hacia el maestro dentro del taller de creación y del grado de responsabilidad que alcanza dentro del mundo del *cómic* japonés. El culmen de este concepto es el caso de Osamu Tezuka, al que se le considera *manga no kamisama*, es decir, dios del *manga*, un personaje de una relevancia sólo comparable a Walt Disney en la animación occidental y que, pese a trabajar con diez asistentes en su estudio, cargaba sobre sus hombros la mayor parte del proceso creativo, pudiendo llegar a dibujar, personalmente, 300 páginas al mes (Schodt, 1983, p. 142).

Al respecto de esta industria, José Andrés Santiago recuerda que “se estima que actualmente existen más de tres mil *mangakas* profesionales en Japón” (Santiago, 2013, p. 125) y que la mayoría de ellos “suelen trabajar de ayudantes de un *mangaka* conocido y algunos terminan por crear sus propias obras, pero lo más normal es que permanezcan a la sombra de su maestro durante toda su carrera” (Koyama-Richard en Santiago, 2013, p. 125).

Esta estructura de maestro reverenciado y de asistentes especializados nos recuerda a la estructura de los talleres renacentistas italianos, en la que sólo un artista firma la obra y sus asistentes colaboran en el proceso creativo. Es, probablemente, el símil más cercano para comprender la estructura de creación del *manga*.

Esto mismo puede verse en la versión de animación de *Akira*, donde Ōtomo participa de forma activa, pero multitud de dibujantes y animadores llevan a cabo el proyecto, con un resultado que incluso no fue del gusto del artista en un primer momento.

Centrándonos en el *manga*, *Akira* resulta una obra del todo inabarcable. La cantidad de detalles, influencias y personajes, además de la duración de la publicación (desde 1982 hasta 1990) provoca cambios en el dibujo que hace difícil abarcar *Akira* como una unidad.

Las influencias de Ōtomo son, como las de todo gran autor, incontables. El propio autor, en varias entrevistas, reconoce que una de las grandes influencias tras *Akira* es *Tetsujin 28-go*¹¹² (1956-1966), un *manga* de Mitsuteru Yokoyama, uno de los grandes autores japoneses.

¹¹¹ *Sensei* es un término de extremo respeto utilizado en Japón para referirse a un superior de más edad y que, además, ha adquirido un nivel de maestría en su campo por encima de lo común. Un ejemplo es un alumno hacia su maestro, un principiante en artes marciales hacia su profesor. Por lo general se utiliza hacia una persona de más edad ya que, literalmente, el término significa “nacido antes”.

¹¹² Más conocido fuera de Japón como *Iron Man 28* o *Gigantor*.

Esta historia es uno de los primeros *mechas*¹¹³ del *manga* y Ōtomo ha citado que la existencia de un arma capaz de dominar el mundo es uno de los primeros gérmenes de *Akira*, además de inspirar varios de los nombres de los protagonistas de la obra de Ōtomo: Tetsuo (el nombre del hijo del coronel), Shotaro Kaneda, el piloto del robot en el *manga* de Yokoyama, Akira es el niño nº 28 y el Coronel de la historia se llama Shikishima, igual que el asistente de Shotaro Kaneda.

Sin embargo, esta referencia que aparece citada como una de las grandes influencias de Ōtomo, no parece tener mayor relevancia en la historia más allá de una obra de juventud, al igual que las obras de Tezuka que, como todo *mangaka*, reconoce imprescindibles:

De cualquier modo, cuando estaba en el instituto, el trabajo en la ilustración de autores como Yokoo Tadanori e Isaka Yoshitaro se convirtió en algo muy popular y terminó por gustarme mucho su estilo artístico. El resultado fue que quise tratar de hacer de mi manga algo parecido a ese tipo de estilos artísticos [...]. Así que, desde entonces, quise hacer los personajes de mis mangas con este tipo de enfoque, en vez del estilo clásico. Quise que el manga tuviera más sensación de ilustración, supongo. (Ōtomo en Barder, 2017).

Tadanori Yokoo es uno de los grandes ilustradores y diseñadores gráficos de Japón. Suele definírsele como el Andy Warhol japonés y sus trabajos oscilan entre el pop-art y la psicodelia y el dibujo tradicional japonés. Isaka Yoshitaro, por su parte, es también ilustrador y responsable, entre otros trabajos, de las portadas de *Big Comic* y que murió a los 42 años. Detengámonos un instante en el comentario de Ōtomo. El autor señala que buscaba que su dibujo tuviera “más sensación de ilustración”. Esta oposición entre dibujo e ilustración o, mejor, entre cómic e ilustración, es habitual en el mundo del cómic.

Daniele Barbieri comienza precisamente su capítulo sobre el dibujo en el cómic con esta distinción. El autor destaca que “la ilustración *comenta* el relato haciéndonos ver aquello que en el relato verbal no está escrito, integrándolo, enriqueciéndolo. La viñeta del cómic *es* el relato” (1993, p. 22) Aún más,

Y los efectos de esta diferencia de orden comunicativo se observan. Se observan en el encuadre, puesto que la ilustración privilegia habitualmente las vistas más generales, más ricas e informativas, mientras que en el cómic es necesario ser concisos, en cada viñeta, porque se apoya en otras en las que se pueden mostrar los detalles. [...] En suma, mientras la concisión parece ser necesaria en el cómic, la ilustración parece preferir la abundancia de signos y remisiones estilísticas (Barbieri, 1993, p. 22).

¹¹³ Género de *manga* y *anime* que basa su trama en robots gigantes pilotados que pelean entre sí o contra diferentes amenazas. El más famoso es el ya citado *Mazinger Z* o la conocida *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996).

Ōtomo, por tanto, busca un mayor grado de ilustración no sólo por la búsqueda de los detalles en su dibujo y alejarse de la tradición de la concisión y rapidez que tan bien representa Tezuka. Cuando Ōtomo comienza a realizar *Akira* y como ya se ha señalado en muchas ocasiones en este trabajo, sabía que Neo-Tokyo era un personaje fundamental en el desarrollo de la historia y esta tendencia hacia la ilustración hace latir con más fuerza a la ciudad al mismo tiempo que prioriza una de las grandes fortalezas de *Akira*: el guion.

Muchas de sus influencias en cuanto a guion y ambientación ya han sido tratadas anteriormente (cfr. 1.1), como Hergé, Phillip K. Dick, *Blade Runner* y el resto de la obra de Ridley Scott, Moebius, etc.

Comparemos brevemente *Akira* con *La tercera máscara*, la brevísima historia que Ōtomo publica en el número especial *Batman. Black and White* (1996) firmado por algunos de los mejores autores del momento: Moebius, Archie Goodwin, José Muñoz, Neil Gaiman, etc. En este relato, Ōtomo narra la captura por parte de Batman de un villano con lo que parece ser una esquizofrenia y poderes paranormales de la misma forma que Tetsuo en *Akira*. En cuanto al guion, Ōtomo recupera buena parte de sus obsesiones: los poderes de este villano anónimo son prácticamente idénticos que los de Tetsuo: deformación del cuerpo, teletransporte y una inestabilidad mental que mata de forma indiscriminada.

Sin embargo, lo más interesante de esta historia se encuentra más allá del simple guion. Cualquier conocedor de *Batman* no dudará en afirmar que Gotham City es un personaje muy importante en la historia del héroe murciélago. Sin embargo, Ōtomo la elimina aquí casi por completo, reduciéndola a unos pocos escenarios sin definir y a los escombros y efectos de la destrucción tremendamente detallados que ya vimos en *Akira*, pero fuera de contexto. Únicamente en dos viñetas vemos Gotham City: en una de ellas, prácticamente irrelevante, vemos un edificio que podría ser de cualquier gran ciudad, excepto por una de las características gárgolas de Gotham; en la otra, una ciudad industrial con una explosión.



Fig. 24. Gotham City

Es curioso (y relevante) que un autor como Ōtomo, que tanto ha desarrollado la geografía de Neo-Tokyo en *Akira* deje tan reducido el desarrollo de Gotham. En cuanto al diseño de personajes, Ōtomo mantiene casi intacto su estilo de dibujo: el detective Gordon es prácticamente idéntico al Coronel de *Akira*, mientras el aspecto de Batman va cambiando en su progreso hacia la locura y con diferentes niveles de detalle y caricaturización en función de la importancia de la viñeta o del efecto de sentido deseado. En cualquier caso, el estilo de dibujo es muy similar al de *Akira*.



Fig. 25. El Batman de Ōtomo

Es, como recordaba el propio Ōtomo, un estilo más cercano a la ilustración. Utiliza el mismo tipo de relleno para las sombras mezcla de trama y trazo, creando un ambiente muy oscuro y dinámico, con una sensación de inestabilidad muy apropiada, jugando con las viñetas completamente llenas de negro y otras muy blancas para crear contraste, alejándose del tan común estilo *manga*, que veremos más tarde, de líneas rectas para crear dinamismo.

Con respecto a la línea, Barbieri señala que forma la parte fundamental del cómic, diferenciando entre línea-objeto, línea-contorno y la línea como relleno (1993, pp. 27–28) y,

dentro de la línea-contorno (la más habitual en el cómic moderno), entre línea pura y modulada¹¹⁴. La línea será pura cuando se trate de un único trazo, claro y cerrado, (el ejemplo más clásico es el dibujo de Hergé en *Tintín* o de Osamu Tezuka en su manga clásico) y será modulada cuando tenga trazos diferentes: más largos o gruesos en aras de conseguir un tipo de dibujo diferente y, en definitiva, un efecto de sentido concreto: una línea modulada de trazos nerviosos nos dará impresión de dinamismo, una gruesa frente a un fondo claro nos permitirá diferenciar las figuras del fondo, etc. En palabras de Barbieri, “las líneas breves y fuertemente moduladas hacen la imagen mucho más dinámica que las líneas largas y tendencialmente puras” (Barbieri, 1993, p. 33).

En el caso de *Akira*, Ōtomo juega a menudo con la modulación de las líneas, creando una sensación de inestabilidad conseguida, a menudo, por acumulación: las líneas servirán tanto para delimitar contornos como para mostrar la velocidad (una característica habitual del *manga*) como para rellenar objetos: Ōtomo recurre en muchas ocasiones a la trama para rellenar objetos sólidos que no tienen demasiada relevancia, pero rellena con líneas rostros, manos, armas y objetos relevantes, creando una jerarquía en el dibujo patente incluso en una lectura rápida.

Aún más, muchos de los edificios, que tanta importancia tienen en *Akira*, están formados únicamente por líneas, creando aún más ese efecto de inestabilidad cuando explotan, caen o son, sencillamente ruinas. Esta forma de dibujo es especialmente relevante en la versión en blanco y negro de *Akira*, en la que Ōtomo juega con soltura con densidades, trazos y líneas (o rayas).

En el caso del Batman de Ōtomo, recurre a la línea de nuevo como elemento fundamental de su dibujo, muy por encima del relleno. La línea llega a mezclarse con la tinta y el relleno negro en una sensación claustrofóbica, como podemos ver en la Fig. 26, en la que el uso de la línea como movimiento “*manga*” llega al culmen mezclándose con el fondo y siendo inconfundible, introduciendo en medio la onomatopeya del rugido del batmóvil.

¹¹⁴ La línea objeto, para Barbieri, es la línea que *es el objeto* en sí misma (pone como ejemplo una cola de un ratón formada únicamente por la línea. Este tipo de línea corresponde a un primer momento del cómic, a un dibujo infantil o a uno muy experimental).



Fig. 26 El batmóvil de Ōtomo

De esta forma, el uso de la línea se revela como una característica fundamental en el dibujo de Ōtomo que, además, va en sintonía con sus guiones oscuros, a medio camino entre el thriller y la ciencia ficción. Es más, como señala Barbieri (1993, p. 34) “si un cómic ha tenido éxito, es ciertamente porque el trazo con el que está dibujado es adecuado a lo que se cuenta”, es decir, que el dibujo y el guion deben estar encaminados en una misma dirección para lograr un determinado efecto de sentido¹¹⁵, así como todos los elementos presentes en la viñeta.

El paso a color cambia, sin embargo, este efecto en buena parte. La línea debe compartir peso y espacio junto al color y, en las primeras ediciones a color, junto a unas tramas heredadas de los originales en blanco y negro no demasiado bien tratados. Aun así, la línea mantiene un protagonismo que va más allá de un simple contorno para las figuras.

Esta importancia de la línea se pierde en el paso a la animación. Las necesidades técnicas y las particularidades del medio obligan a una línea mucho más pura, totalmente definida y diferenciada de los fondos. Como podemos ver en la Fig. 4, la multitud de líneas y contrastes de intensidad deja paso a un estilo más cercano a la línea clara¹¹⁶ que al cargado estilo de Ōtomo.

¹¹⁵ Esta consideración no es exclusiva de Barbieri y es algo conocido de forma más o menos explícita por todo buen creador de *cómics* cfr. (Gubern, 1972, pp. 105–111; Peeters, 1998). El propio Hergé ha llegado a definir la línea clara como algo que va más allá del estilo del dibujo y corresponde a una manera de contar las historias, tanto en la viñeta como en el guion.

¹¹⁶ La línea clara es un estilo de cómic arraigado, fundamentalmente, en la historieta franco-belga y cuyo máximo representante es Hergé, creador de *Las Aventuras de Tintín*. Los principios de la línea clara (*ligne claire* en francés) corresponden a un dibujo limpio, sin sombras y con un dibujo bien definido, junto con historias simples y con personajes bien definidos.



Fig. 27. Fotograma de *Akira*

Así, encontramos que las necesidades técnicas del cine de animación determinan en buena parte el estilo de la obra y volvemos, por tanto, a la problemática de las reglas y las elecciones: las elecciones que determinan el estilo de un autor están inscritas en una serie de constricciones. Es cierto que puede existir un estilo de animación que no requiera de líneas cerradas, pero supone identificar dicho estilo con algo más cercano a lo artístico y alejado de lo narrativo, como en el conocidísimo videoclip del tema *Take on Me* del grupo a-ha (un billón de visitas en YouTube). Sin embargo, el efecto de líneas difusas y poco definidas se consigue más mediante unos rellenos de lapicero que van cambiando a cada fotograma, mientras el contorno aparece bastante claro y cerrado. Además, dicho videoclip se realizó mediante rotoscopia¹¹⁷ para garantizar la fluidez.

Volviendo a *Akira* y por continuar con nuestra comparación, acerquémonos a otro *anime* menos exitoso, pero también muy conocido, como es *Steamboy* (2004). El segundo largometraje de animación de Ōtomo como director y guionista retomó la fórmula del éxito de *Akira*: la creación de un comité multidisciplinar de empresas japonesas, un presupuesto desorbitado para los estándares del *anime* y casi diez años de desarrollo.

A pesar de su buena acogida en Japón, Occidente recibió la película con cierta indiferencia, con una recaudación modesta en buena medida por su limitada estrategia de distribución.

En el plano plástico, *Steamboy* es notable. Con una fluidez en la imagen sólo al alcance de los grandes estudios y, aún hoy, poco frecuente en el *anime*, un detalle en los fondos y

¹¹⁷ Técnica de animación basada en la sustitución de fotogramas filmados en película por otros dibujados en base a dichos fotogramas. Otro videoclip grabado mediante esta técnica es *Breaking The Habit* de Linkin Park, del que hablaremos más adelante.

edificios que Ōtomo recupera de *Akira* y una estética de la destrucción que cambia el Japón futurista por la Inglaterra victoriana del *steampunk*¹¹⁸.

En *Steamboy*, Ōtomo vuelve a tratar varios temas ya vistos en *Akira*. Resumiendo, el argumento, el protagonista, Ray Steam, debe proteger una fuente de energía ilimitada y todopoderosa, una válvula de vapor muy avanzada, para que no caiga en manos de una malvada corporación, la Fundación O'Hara ni en las del belicista gobierno británico. El joven Steam descubre que dicha válvula de vapor ha sido construida por su padre y su abuelo; el primero, convencido de que el progreso técnico es lo más importante, el segundo, preocupado por la ética de dichos avances. En el fondo, Ōtomo vuelve a utilizar una analogía más o menos oculta para hablar de la energía nuclear, su potencial de destrucción si es usada como arma y la necesidad de poner límites éticos al desarrollo tecnológico.

En cuanto a los personajes, el protagonista vuelve a ser un niño que, estéticamente, recuerda mucho a Kaneda (y que, de hecho, termina vestido de rojo), capaz de construir sus propios artilugios mecánicos, como una moto casera o un motor que le permite volar. Es, de hecho, el mismo personaje. Huérfano de facto, deja su casa y se aleja de su madre para tratar de llamar la atención de su padre y de su abuelo, pero sin que ninguno de ellos le muestren el más mínimo aprecio más allá de su importancia para continuar el legado de inventores de los Steam. El resto de personajes sigue más o menos el esquema de *Akira*, con un personaje femenino, Scarlett O'Hara, que sirve como contrapunto y mantiene una tensión entre el niño obrero y la joven mimada, el abuelo de Ray una suerte de mentor ausente y misterioso y varios secundarios que tratan de apropiarse de la válvula.

Más interesante resulta el padre de Ray, el doctor Edward Steam. Dado por muerto tras un accidente trabajando con vapor, reaparece en el *film* como un *cyborg* de pistones y vapor, con un brazo mecánico y fundiéndose con el edificio que él mismo está construyendo y que termina siendo un arma que casi arrasa todo Londres.

Vuelve a ser un personaje mitad máquina y mitad humano, que sufre un cambio repentino debido a un accidente. Al igual que Tetsuo, termina perdiendo el control y causando la destrucción de la ciudad.

¹¹⁸ El *steampunk* es un subgénero de la ciencia ficción muy relacionado con el *cyberpunk*. Inspirado, en buena parte, por la *Máquina del Tiempo* de H. G. Wells y la obra de Julio Verne, recupera la época victoriana con toda la tecnología basada en el vapor para imaginar un futuro alternativo.

Así, la historia, a pesar de que su actualización sea diferente, es prácticamente la misma: la ciencia sin control y su uso militarista arrastra a un joven en medio de un conflicto político que acaba causando la destrucción de una ciudad.

Hay algunas diferencias, sin embargo. En primer lugar, la estética. Si bien el estilo de dibujo y diseño de personajes es muy parecido en ambas obras, el cambio de tiempo y espacio supone también un cambio de colores: del *cyberpunk* al *steampunk*.



Fig. 28 Ray Steam y Kaneda

Hay, sin embargo, varias diferencias. En primer lugar, los colores: el cambio de lugares para la historia de *Steamboy* nos lleva al Manchester de la revolución industrial, cubierto por hollín, mientras la campiña británica y el Londres victoriano nos descubren una paleta mucho más luminosa de la utilizada en *Akira*. Los colores de neón y las sombras oscuras dan paso a unos tonos marrones y verdes, casi otoñales, que contrastan con la oscuridad que desprende el arma construida por la Fundación O'Hara, en colores negros.

Además, se aprecia una influencia de la que hablaremos más adelante: Hayao Miyazaki y el Estudio Ghibli. Si *Akira* abrió el camino a la animación japonesa, el Estudio Ghibli fue quien conquistó el mercado occidental. Para el año 2004, cuando se estrena *Steamboy*, Miyazaki ya había estrenado sus dos grandes éxitos: *La princesa Mononoke* (1997) y, sobre todo, *El viaje de Chihiro* (2001). La influencia de Miyazaki es rastreable en las masas de policías y esbirros que actúan como un todo sin demasiado cerebro, los paisajes estáticos mucho más *pictóricos* que en *Akira*, los ingenios voladores y, sobre todo, en el tono de la película, alejada de la oscuridad y seriedad de su primera obra, permitiéndose ahora alivios cómicos y momentos de puro preciosismo.

Por último, acerquémonos a *The Legend of Mother Sarah* (1990-1996). Esta obra, que Ōtomo firma como guionista, supone el último gran cómic que ha realizado el autor japonés.

A lo largo de siete volúmenes, recupera el tono adulto de *Akira* con Ōtomo como guionista. A cargo del dibujo se sitúa Takumi Nagayasu, reconocido *mangaka* en Japón y que ya trabajó con Ōtomo en la versión *anime* de *Akira* como “cooperador especial de fondos”.

Encontramos de nuevo una obra muy extensa en la que los autores recuperan el futuro apocalíptico de *Akira*: la humanidad se encuentra separada entre las colonias que se mantienen en el espacio y aquellos que se han atrevido a desembarcar en La Tierra tras una guerra nuclear.

En términos artísticos, *Mother Sarah* es muy similar a *Akira*. La influencia de Ōtomo es fácilmente rastreable sobre el diseño de personajes (que se va alejando de su estilo conforme avanza la historia) y, sobre todo, en el diseño de fondos y escenarios. Cada una de las ciudades de la historia, siempre ruinosas, siempre reflejando los horrores de la guerra, recuerdan a Neo-Tokyo. Sin embargo, en las introducciones, donde Nagayasu parece ser más libre en cuanto al dibujo¹¹⁹, el diseño de ambientes y personajes cambia y llega a parecerse al cómic de la escuela franco-belga.

La estructura del cómic es también muy parecida a *Akira*, partiendo de viñetas grandes y cuadradas, que los autores rompen a voluntad en pos del mejor efecto de sentido: viñetas diagonales, dibujos que salen de las fronteras, dibujos sobre dibujos y, sobre todo, *splash arts* y dobles *splash arts* muy propios de Ōtomo, en los que se puede ver que la influencia del *mangaka* va más allá que el puro guion.

Durante la historia de *The Legend of Mother Sarah* se retoman numerosos recursos que ya conocemos: niños con poderes psíquicos que gobiernan sobre refugiados, los horrores y consecuencias de la energía nuclear y del uso de las armas atómicas, la destrucción y re-destrucción de ciudades enteras, bandas de forajidos y moteros... La historia, sin embargo, se articula como una historia en el camino, una *bildungsroman*¹²⁰ en la que la protagonista, Sarah, busca a sus tres hijos desaparecidos. Con una premisa simple, cuenta con capítulos cerrados (excepto los dos últimos, que cierran la historia en dos partes) y un viaje iniciático en el que Sarah purga sus pecados y deja atrás su pasado para tratar de ser feliz.

Y esta es, precisamente, la mayor diferencia con *Akira*: la protagonista es una mujer de mediana edad con una fuerza descomunal (no llega a explicarse por qué, pero llega a detener

¹¹⁹ Recordemos que, en el *manga*, es habitual que las primeras páginas aparezcan a color y el resto en blanco y negro. En algunos casos, también puede cambiar el estilo de dibujo, como ocurre en *The Legend of Mother Sarah*.

¹²⁰ Término alemán que define las novelas de aprendizaje, cuyo origen remoto suele situarse en la novela picaresca española y cuyo máximo representante es *Los años de aprendizaje de Wilhelm Meister* (1975) y cuya influencia resuena en toda la literatura occidental de los siglos XIX y XX. Para profundizar en la definición y particularidades de este género, (cfr. Moretti, 1987).

un tanque con una mano) y que llega automutilarse para escapar de las violaciones de los soldados antes de comenzar su viaje. Una historia durísima de pérdida tras pérdida, en la que el tono crudo y realista de Ōtomo a los mandos del guion deja atrás las metáforas para plantear las consecuencias de la guerra sin ambages: familias rotas, huérfanos que mueren de hambre, niños soldados, mujeres esclavizadas y prostituidas y una élite militar que trata de perpetuar la situación.

El dibujo también tiene un cambio fundamental: un realismo en las escenas de dramatismo que no habíamos visto en *Akira*. Por primera vez en el trabajo de Ōtomo, aparece el sexo explícito y una violencia que, si bien en su anterior obra estaba muy presente, aquí va más allá: no sólo vemos un brazo desmembrado, como en el caso de Tetsuo, si no que el detenimiento que muestra en algunos momentos de dolor es tan salvaje que es imposible no empatizar con Sarah, un personaje con luces y sombras pero que muestra un optimismo y una fuerza de voluntad enormes.

En definitiva, a pesar de ser obras parecidas, *Akira* guarda una complejidad en la trama diferente de *Mother Sarah*. Una de las razones es que *Akira*, pese a estar publicada por fascículos, al igual que la obra posterior de Ōtomo, guarda una continuidad temporal que se aleja de la estructura episódica de *Mother Sarah*: en *Akira* todo sigue un *continuum* en un mundo cerrado sin apenas saltos temporales apreciables, mientras que cada uno de los episodios de *The Legend of Mother Sarah* da lugar a historias cerradas con un hilo conductor, la búsqueda de los hijos de Sarah.

Por otro lado, a pesar de la brutalidad de la historia y el dibujo de la segunda, *Akira* parece proponer una reflexión sobre la cultura japonesa y su lugar en el mundo muy por encima de los desastres de la guerra que muestra *Mother Sarah*.

3.1.2 El estilo Ōtomo: *Akira* vs *Dragon Ball*

Una vez hemos repasado algunas de las obras más relevantes de Ōtomo y nos hemos acercado a las particularidades de *Akira*, comparemos nuestro objeto de estudio con otras obras dentro de lo que podemos llamar el estilo *manga* o la escuela *manga*. Resulta imposible hacer acopio de casos suficientes ante la inmensidad de la producción japonesa que año a año lanza miles de títulos al mercado, por lo que hemos otro título del que ya hemos hablado: *Dragon Ball*. Para varios autores, *Dragon Ball* es una de las obras clave en la llegada del *anime* a

Occidente y, particularmente, en España (Gómez, 2012; Johnson-Woods, 2010, p. 320; Montero, 2012; Santiago, 2012).

Escrito y dibujado por Akira Toriyama, su éxito ha sido comparable (y, a posteriori, seguramente superior) a *Akira* gracias en buena parte a las diferentes series de animación lanzadas a lo largo de los años. La serie original, *Dragon Ball*, se comenzó a publicar en 1984 en la revista *Shonen Jump* y en 1986 la productora Toei Animation lanzó la serie de *anime*.

El argumento, en muy resumidas cuentas, narra la historia de Son Gokū, un niño con cola de mono que entrena artes marciales y en cuyas manos acabará recayendo la responsabilidad de salvar al mundo una y otra vez¹²¹.

Escogemos este *manga* por dos razones: la influencia que ha tenido en Occidente a lo largo de los años y su alta representatividad de lo que el lector medio occidental puede considerar *manga*. De igual forma que en *Akira*, resulta imposible hablar únicamente del cómic sin referirse al *anime*, por lo que trataremos ambos¹²².

La primera impresión es que *Dragon Ball* cumple todo lo que cabría esperar de un *manga* por parte de un occidental: figuras con una cabeza enorme con respecto al cuerpo¹²³, un dibujo extremadamente simple y unas primeras páginas a color que rápidamente dejan paso al blanco y negro.

Si bien el dibujo de *Dragon Ball* es mucho menos complejo que el de *Akira*, esto no se debe necesariamente a una falta de calidad. Como ya señalábamos antes, el dibujo del cómic debe corresponder con su narración: *Dragon Ball* tiene un tono marcadamente humorístico y gamberro en el que difícilmente encajaría el elaborado dibujo de Ōtomo.

¹²¹ Toriyama adapta en el *manga* la historia de Sun Wukong, un personaje legendario chino atribuido a Wu Cheng'en que aparece en *Viaje al Oeste*, publicada en 1590. Sun Wukong es un mono guerrero capaz de transformar el color de su pelo y obtener más poder, viajar en nubes voladoras o usar un bastón de un largo infinito, elementos todos ellos recogidos en *Dragon Ball*. Como curiosidad, Son Gokū llega a La Tierra en una nave espacial siendo un bebé y escapando de la destrucción de su planeta, mismo origen que *Superman* (1933).

¹²² Aún más extensa que la de *Akira*, la semiosfera de *Dragon Ball* es inmensa, con nuevos videojuegos cada año, infinidad de películas que continúan las historias de las series de animación, *merchandising*, etc.

¹²³ Al menos, la de Gokū. En el caso del otro protagonista inicial, Bulma, veremos cómo su estilización corresponde a una estrategia de sentido relacionada con la sexualización del personaje.

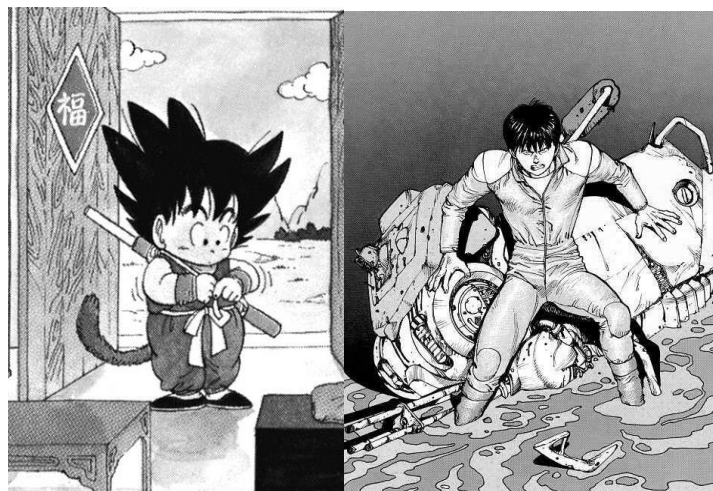


Fig. 29. A la izquierda, Son Gokū, a su lado, Kaneda

En primer lugar, observemos el diseño de los personajes. Gokū resulta anormalmente bajito y con unas proporciones muy alejadas del dibujo realista de Ōtomo. El tamaño de la cabeza de Gokū es más grande incluso que su torso, mientras que Kaneda guarda unas proporciones mucho más clásicas.

El tipo de dibujo de Gokū se denomina *chibi* o es, al menos, muy cercano a este estilo. *Chibi* (Cohn y Ehly, 2016) es un término extendido dentro de la cultura *otaku* que define los personajes con una cabeza muy grande, rasgos muy exagerados y comportamientos muy extremos. Suponen un tipo de caricatura que muchas veces se aplica sobre personajes dibujados de una forma más realista a modo de mostrarles cariño o exagerar determinadas reacciones. En el caso de Gokū, acentúa su apariencia de niño, lo ridiculiza y lo caricaturiza. Con este movimiento, Toriyama consigue un efecto de sentido muy marcado: un personaje con esa apariencia nunca podría pelear y ser el experto en artes marciales que es Gokū.

En cambio, el otro personaje que se nos presenta al principio, Bulma, aparece con unas proporciones más tradicionales. Como decíamos antes, también responde a un efecto de sentido: Toriyama busca mostrar que es una mujer atractiva y jugará con las diferentes sexualizaciones del personaje a lo largo del *manga* de forma más o menos irónica.



Fig. 30. Bulma seguida de Goku

Así, Toriyama juega con las proporciones y los cuerpos de los personajes en la búsqueda del sentido, sin importarle demasiado el realismo, la continuidad con el dibujo anterior ni el aspecto artístico de la viñeta.

Se ha nombrado ya que el *manga* prioriza es el efecto de sentido que se busca en cada página, y a su servicio se colocan viñetas, personajes, dibujos y acciones. La caricatura surge, así, como un elemento fundamental para el estilo *manga*. Para Barbieri, la caricatura es “ese modo de representar personajes y objetos que *destacan* ciertas características, *deformándolos* para expresar alguno de los aspectos en detrimento de los otros” (Barbieri, 1993, p. 75).

No en vano, Barbieri separa la caricatura de lo cómico, y lo relaciona con lo grotesco “y lo grotesco puede a su vez ser utilizado para diversos fines expresivos: situaciones humorísticas, situaciones marginalmente irónicas, situaciones de pesadilla [...]” (Barbieri, 1993, p. 75).

La importancia de la caricatura en el *manga* tiene múltiples razones (y, seguramente, no seamos capaces de desgranar todas en este ensayo). Por un lado, ya hemos citado que uno de los orígenes del cómic japonés, al igual que el occidental, es la viñeta satírica. El poco espacio otorgado a los dibujantes y la necesidad de ridiculizar (y, al mismo tiempo, enmascarar) a los personajes que representaban convirtió la caricatura en un elemento clave para su trabajo, tradición que recogen los primeros *mangas*, especialmente en el formato de 4-Koma, un formato de cuatro viñetas similar a la tira cómica.

Por otro lado, la tradición pictórica japonesa está plagada de autores que recurrieron a la caricatura, muy especialmente Katsuhika Hokusai. El autor japonés es uno de los grandes referentes para el arte nipón y, muy especialmente, para el cómic. A Hokusai se le atribuye el término *manga*, pero además trabaja la caricatura desde un punto de vista muy cercano al que después adaptarán los artistas de cómic, deformando los rostros y añadiendo o eliminando características para transmitir emociones.

Por otro lado, como espectadores estamos tan acostumbrados al uso de la caricatura que muchas veces no reparamos en ella. De hecho, Barbieri reseña que, en algunos casos, como Disney, la caricatura “se ha superado definitivamente a sí misma convirtiéndose en pura figuración, perdiendo esa característica de deformidad que estamos habituados a asociar en ella” (Barbieri, 1993, p. 81). De hecho, pone como ejemplo una viñeta en la que el pato Donald tiene una enorme diferencia de tamaño con el resto de personajes y ni siquiera reparamos en ello.

Por tanto, la caricatura sirve para acentuar determinados rasgos y que se identifique rápidamente al personaje. Como ya hemos señalado, en un tiempo de lectura por viñeta tan rápido como el del *manga* (cfr. 2.1.2), caricaturizar a los personajes de una forma tan radical como en *Dragon Ball* resulta un elemento muy útil para agilizar la lectura. Con respecto a la antropomorfización de animales en busca de lo grotesco y la caricatura, Japón tiene su propia tradición gráfica. El propio Hokusai utiliza este recurso a menudo para ridiculizar determinados personajes o estamentos sociales. El artista recupera así una vieja tradición japonesa, los Emakimono: rollos pictóricos que, de acuerdo a Tsuneyoshi Tsudzumi (1932, p. 80), tienen “28 cms. de altura y de longitud indeterminada y a veces increíble”. Este medio solía servir para representar paisajes y naturaleza, pero, a veces, representaban animales de forma satírica. El caso más famoso, el del Toba-soyo (1140), representa la vida cortesana desde el punto de vista grotesco del que hablábamos anteriormente: “Por ejemplo, en la rana que ha tirado a lo alto el balón, reconocemos a un palaciego olvidado que se ha vuelto rechoncho y adiposo por la ociosidad” (Tsudzumi, 1932, p. 80)

Sin entrar en más detalles sobre estos rollos, tarea que le dejamos a los historiadores, marcan, por un lado, que en la tradición pictórica japonesa ya está presente la caricatura desde muy antiguo y, por otro lado, confirma la idea de Barbieri de que la caricatura está más relacionada con lo grotesco que con lo cómico.

Sin embargo, en *Akira* la caricatura brilla por su ausencia. Siendo una característica tan repetida a lo largo del *manga* y del *anime*, Ōtomo renuncia a ella de forma consciente en la búsqueda de una *gravitas* poco habitual en el *manga*, al menos en el que llega a Occidente de

forma habitual. Esta ausencia de caricatura marca, por tanto, una de las características propias del estilo de Ōtomo y uno de los primeros estilemas que podemos encontrar en su obra.

Por otro lado, hemos mencionado ya la sexualización del personaje de Bulma, el personaje femenino principal de *Dragon Ball*. La propia chica le ofrece a Goku (recordemos, un niño) enseñarle su ropa interior e, incluso, tocarla, con total naturalidad. Sin embargo, más adelante la propia Bulma aparece muy sorprendida al ver desnudo al niño durante un baño y observar que su cola de mono es totalmente natural “claro que nunca había visto un trasero desnudo de hombre...”. Al final, ambos personajes acaban tan absolutamente sorprendidos por el cuerpo desnudo del otro (y sin ninguna tensión sexual) que todo deriva en bromas recurrentes sobre esa confusión.

Todo cambia cuando Goku y Bulma llegan a la casa del Maestro Tortuga. El anciano pasa de ser un adorable anciano a un *viejo verde* o un maestro de las artes marciales en apenas unas viñetas¹²⁴. Esta actitud tan exagerada con respecto al sexo y siempre tratada desde el humor se repite a lo largo de los primeros volúmenes de *Dragon Ball* hasta ir desapareciendo con el paso de los capítulos. En este primer número, Bulma termina disfrazada de conejita *Playboy* sin demasiada justificación argumental, etc.

En el segundo volumen, sin embargo, el autor reflexiona, casi en primera persona, sobre estas bromas y el contenido sexual en el *manga*, así como otras bromas recurrentes soeces o escatológicas (ver fig. 8).

¹²⁴ Retomamos aquí la importancia de la caricatura, ya que cada vez que el anciano es sometido a cualquier estímulo sexual, sangra por la nariz con cara ridícula y avergonzada.

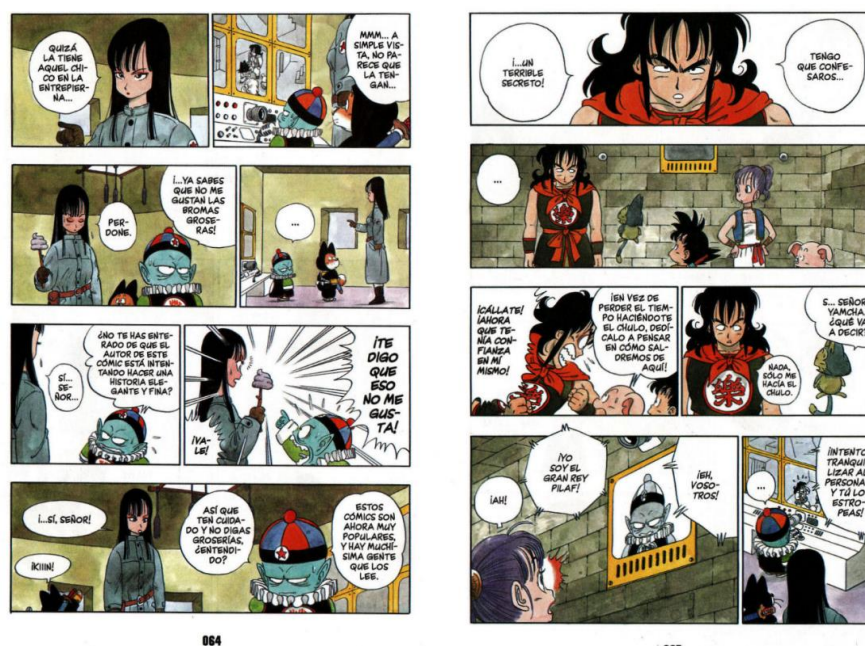


Fig. 31. Dos páginas de *Dragon Ball*

Toriyama no sólo reflexiona sobre las bromas sexuales, si no también sobre un clásico del *manga*: el *helado* (rosa, en color) que simula un excremento o la pausa dramática sin ningún sentido que realiza Yamcha (el personaje masculino) que sólo quiere hacerse el interesante. Es decir, Toriyama es perfectamente consciente de lo que está haciendo: incluso dentro de este segundo volumen, llega a reprender a Bulma por ser tan explícita en cuanto a los temas sexuales. A medida que la obra de Toriyama va creciendo, gana en gravedad, seriedad, oscuridad y acción. Sin perder el sentido del humor, tanto el dibujo como la trama y el estilo se van haciendo más adultos y las bromas sobre desnudos dejan paso a muertes, combates de artes marciales e historias de superación. Akira Toriyama hace evolucionar su obra a la vez que a su público. En la fig. 8 ya lo enuncia: “estos cómics son ahora muy populares y hay muchísima gente que los lee”.

Este tipo de bromas son tan habituales en el *manga* como para que un *mangaka* las utilice, exagere y critique en su obra. Y así ha trascendido al público occidental: a pesar de que esa tendencia se está corrigiendo, la mayoría del público de la década de los noventa y principios del milenio asociaban el *manga* a este contenido sexual además de una violencia muy poco habitual en el cómic europeo y norteamericano, especialmente el de superhéroes.

Así las cosas, si Toriyama ironiza sobre el sexo en su obra, Ōtomo lo omite. Si la caricatura y el humor no aparecen en su obra más que en contadas ocasiones, excepto en *Steamboy*, la ausencia de sexo y de relaciones de pareja son tan llamativas que podemos identificarlas como un segundo estilema. Si bien es cierto que al principio de la obra Kaneda

está obsesionado con las mujeres, de una forma más o menos cómica, desaparece enseguida y su relación con Kay es, en el mejor de los casos, idealizada. Todo su contacto se reduce a un beso tras un baño que tiene más de purificador que de sensual. De la misma forma, se insinúa que Tetsuo reúne mujeres para orgías en las que acaban muertas, pero al ver una desde dentro, vemos cómo lo que hace es drogarse con ellas.

No obstante, sí encontramos una constante entre ambas y, en general, con el *manga* más *mainstream*: los personajes más jóvenes tienen un total desconocimiento del sexo y un acercamiento en extremo extraño hacia él¹²⁵.

Si Ōtomo refleja esa lejanía y frialdad hacia el sexo y, en general, hacia las relaciones personales, su dibujo no hace sino remarcar este hecho. Muy especialmente en la versión en blanco y negro, donde el fino entintado muestra líneas continuas, cerradas siempre, delgadas y expresivas, pero que parecen alejarnos de la historia. Como si marcara una distancia que nos permita ver la obra en su conjunto: algunos autores (Santiago, 2013, p. 182) lo definen como “frío, aséptico, quirúrgico por momentos; los detalles excesivos y el estatismo — casi rigidez — de las acciones devienen en una atmósfera inquietante” y aún más, “su obra se define por un doble distanciamiento, existente entre los personajes y el espectador”. En efecto, este efecto de distancia se consigue tanto con la precisión y el nivel de detallismo que ya hemos mencionado como por las relaciones entre los personajes. Además, mientras en *Dragon Ball* tardamos muy poco en darnos cuenta de que Goku será el protagonista, en *Akira* la atención se reparte entre todos los personajes, muy especialmente entre el propio Akira (a pesar de no pronunciar palabra), como Kaneda y Tetsuo.

Esa limpieza en el dibujo, gracias a la atención a los detalles, es otro de los estilemas de Ōtomo, insistiendo siempre en que es mucho más notable en blanco y negro que en su versión coloreada.

Por otro lado, al adentrarnos en *Dragon Ball*, llama la atención lo caótico de la distribución en la página (y, aún más, si el efecto espejado no está muy cuidado y los márgenes vuelven aún más compleja la estructura de la misma).

El número, el tamaño y la colocación de las viñetas cambia de una página a otra sin seguir un patrón aparente. Viñetas superpuestas a otras que cumplen la función de fondo,

¹²⁵ Sin embargo, en un *manga* más de autor podemos encontrar puntos de vista diferentes, como vimos al hablar del *gekiga* (cfr. 1.1).

espacios en blanco que no aclaran el orden de lectura mientras otras chocan contra los márgenes de la página... un absoluto caos incomprensible desde la óptica occidental de la viñeta.

A este respecto, autores como el ya citado Barbieri, señalan que, si bien la elección de la distribución de la página depende de cada autor, la mayoría buscan un esquema de equilibrio que, además, va a condicionar los encuadres elegidos para el dibujo. Por otro lado, no podemos dejar de lado la importancia del formato de impresión: el tamaño y proporciones de un *tankobon* difiere de un formato A4 clásico para la escuela francobelga o el estilo horizontal de tiras de algunos viñetistas latinoamericanos como Quino y, más recientemente, Liniers. Además, los autores siempre tienen en cuenta el número total de páginas que podrán utilizar para contar su historia.

De esta manera, el *manga* concibe la página como un gran lienzo en blanco, alejado de las restricciones que el cómic europeo o norteamericano se imponen. Para un *mangaka*, cada página (o par de páginas) forma una unidad sobre la que trabajar, con independencia del resto y sin importar convenciones como la forma rectangular, no dejar espacios en blanco, un mismo número de viñetas, la simetría, etc.

Sin embargo, observamos que, en *Akira*, Ōtomo es mucho más regular de lo que cabría esperar. Divide sus páginas en tres grandes bloques de tamaño similar y, aunque puede romper las viñetas con diagonales para garantizar determinados efectos de sentido y orientar la velocidad de lectura del texto, se mantiene sorprendentemente regular a lo largo de su obra.

¿Por qué toma Ōtomo esta decisión? ¿Por influencia europea? ¿Por una búsqueda de diferencia? Seguramente, la respuesta a ambas preguntas sea afirmativa. Sin embargo, este uso más regular de la página revela algo de lo que ya hemos hablado en nuestro trabajo: la importancia del guion en *Akira*.

Tomemos como guía a Benoît Peeters, en su trabajo *Lire la bande dessinée* (1998). Peeters establece una relación entre narración y dibujo en forma de dominancia, autonomía y dependencia de la siguiente forma:

	AUTONOMÍA NARRACIÓN / DIBUJO	DEPENDENCIA NARRACIÓN / DIBUJO
DOMINANCIA DE LA NARRACIÓN¹²⁶	Utilización convencional	Utilización retórica
DOMINANCIA DEL DIBUJO	Utilización decorativa	Utilización productiva

Tabla 1: relación dibujo/narración en la página (Peeters, 1998, p. 49)

El uso de la página queda así definido por la tensión entre dibujo y narración y determina la forma en que el autor distribuye sus elementos en ese lienzo en blanco que supone la página. Peeters subraya, además, que en el cómic se articula una tensión entre “dos elementos muy diferentes: la *linealidad* –inducida por el *découpage*¹²⁷– y la *tabularidad* de la totalidad de la página¹²⁸ –inducida por la disposición” (Peeters, 1998, p. 49).

Así, en la utilización convencional, se establece un orden de lectura tradicional, de arriba abajo y de izquierda a derecha (en occidente). Es tan habitual que ha obtenido un alto rango de convencionalidad y, si es regular, a las pocas páginas de lectura nos parece un código tan natural que desaparece de nuestra vista y deviene transparente, en las palabras de Peeters

El carácter convencional por el que se define este modo de organización debe entenderse en el sentido propio y no como un juicio de valor. Se trata de un sistema fuertemente codificado, donde la disposición de las viñetas la página, a fuerza de repetición, tiende a tornarse transparente¹²⁹ (Peeters, 1998, p. 52).

A este respecto, Peeters precisa que, llegado el caso, toda disposición sobre la página es convencional y que la página misma no es más que una *hiperviñeta*. Ahora bien, esa transparencia que señala Peeters se rompe con la llegada de un producto, como el *manga*, con un sistema de reglas propio.

Este efecto de transparencia ha sido ampliamente tratado desde la semiótica y otras disciplinas en el libro *La transparencia engaña* (2014) editado por Maria Albergamo y fruto

¹²⁶ Debemos señalar aquí, del mismo modo que el propio Peeters, que no se debe identificar la narración con el texto escrito ni el dibujo con la imagen. En palabras del autor, “muchos aspectos de un diálogo carecen de función narrativa, mientras que muchos elementos de un dibujo sí” (Peeters, 1998, p. 48) Se refiere, por tanto, a la función que cumplen dentro del discurso.

¹²⁷ Mantenemos el término original ante la dificultad de su traducción y la inherente pérdida de significado. *Découpage* es un término aplicado al cine para el análisis de planos que consiste en la fragmentación de escenas en planos significantes para su estudio posterior o previo a la grabación. Puede entenderse como fragmentación.

¹²⁸ En el original, *tableau*. Utilizamos el término página por ser una traducción válida, precisando que nos referimos al conjunto de trazos y palabras que componen cada una de las hojas del cómic, entendiendo además esta página como una unidad de sentido. De esta forma, podemos entender la importancia semiótica de cada una de las páginas del mismo modo que cada una de las viñetas, trazos o signos.

¹²⁹ Traducción nuestra.

del Curso de Verano de la Universidad Complutense de Madrid *¿Transparencia?* Celebrado en el 2013 bajo la dirección de Jorge Lozano. Precisamente Lozano, (2013, p. 7) define que la transparencia es, más que un proceso, un estado y, por tanto, con grados. Por otro lado, cabe recordar (y está implícito en el texto de Peeters), el *grado cero* de la escritura, definido por Roland Barthes (1973), un estilo de la ausencia, en términos del autor, que oculta sus rastros bajo un código convencional.

Y es que el *manga* presenta un menor grado de transparencia, en el contexto que le estamos aplicando, no sólo para el lector occidental si no desde el punto de vista del texto en sí mismo: al margen de que el sentido de lectura es distinto y, para el occidental, revela la convencionalidad del código, el uso en el *manga* en general y, en nuestros casos particulares, difiere de este uso convencional.

Tomemos como ejemplo *Dragon Ball* a modo de representación del *manga* más común y *mainstream*: las páginas se adaptan casi por completo a la historia sin que exista, a simple vista, una planificación previa.

Viñetas sueltas, que sobresalen de los márgenes, imágenes que sobresalen de las viñetas, todo ello revela un código que hace inexistente la unidad de la página hasta que esta está construida, con un grado de convencionalidad mucho más bajo y, si queremos, de transparencia: la estructura de la página se revela como elemento signifiicante y como estilema. En la misma línea, Thierry Groesteen destaca las particularidades del *manga* con respecto al uso de la página, reseñando que, en ocasiones, pueden tener “un aspecto de puzzle” (Groensteen, 1991, p. 46) al tiempo que habla de la gran libertad de los artistas. Además, Groesteen destaca que esto llega al máximo exponente en los cómics para niñas y chicas jóvenes, donde es habitual que la viñeta desaparezca y los dibujos ocupen páginas enteras en un estilo de género que atribuye a “permitir a la lectora apreciar todos los detalles de un vestido refinado” (Groensteen, 1991, p. 47).

Ahora bien, en *Akira* encontramos una estructura mucho más definida: Cada viñeta está bien cerrada y separada del resto por un aparte en blanco, con una estructura más o menos regular en cada página, márgenes exactos... Y, sin embargo, no rechaza las diagonales, estirar y encoger el tamaño de las viñetas e incluso superarlas con el dibujo para crear una sensación de salida e impacto propias del dibujo del cómic japonés. Encontramos así lo que Peeters llama “utilización retórica” (1998, pp. 60–65), un modelo que pone a la página y la distribución de viñetas al servicio de la narración. Este modelo ha ido implementándose cada vez más, rompiendo la rigidez de la tradicional *plancha de gofres* y los esquemas rígidos, pero acentúa

la fuerza del guion y la narración que ya hemos comentado en *Akira*: todo en esta historieta está al servicio de la narración.

Tenemos, por tanto, que la página de cómic funciona como una unidad de mensaje, que la propia página en sí misma, su disposición, el tamaño, número y colocación de las viñetas, puede entenderse como un texto: la hiperviñeta de la que hablaba Peeters. Pero tenemos, también, un código revelado por la incorporación de un lenguaje, de un estilo diferente a la cultura occidental: el tener que revertir nuestros hábitos de lectura no hace sino confirmar las palabras de Lotman a propósito de la traducción: toda entrada de un nuevo texto en una semiosfera provoca cambios en el propio texto, pero también en los textos relacionados dentro de la semiosfera de recepción¹³⁰ (Lotman, 1996, pp. 89–90). Es decir, la llegada del *manga* a la semiosfera occidental no sólo revela la convencionalidad de la página como *hiperviñeta* y del código del sistema cómic, devenido casi transparente, si no que habilita soluciones artísticas y narrativas imprevistas antes de la introducción de este nuevo elemento y su entrada en diálogo con el resto del sistema¹³¹. Del mismo modo, esto nos permite entender mejor la polémica al respecto del espejado o no de las páginas de *manga*: por un lado, mantener el orden original de lectura parece más fiel a la voluntad original de su creador, al tiempo que mantiene el *orientalismo* que los lectores parecen demandar, pero, al mismo tiempo, pone en marcha unos mecanismos de desautomatización y de extrañamiento (Lotman, 1996, p. 32) no presentes en la obra original en Japón (obviamente, a ningún japonés le supone una ruptura de los códigos ni eliminar la transparencia de la viñeta el orden de lectura de derecha a izquierda).

A este respecto, parece oportuno retomar las consideraciones de Lotman acerca del palíndromo y sus efectos sobre la lectura: al partir del estudio de los palíndromos chinos y de sus equivalentes rusos, Lotman concluye que la lectura del palíndromo provoca cambios en el sentido, pero sobre todo en la manera en la que el lector se acerca al texto y “determinan la situación semiótica, pero no el contenido de tal o cual mensaje” (Lotman, 1996, pp. 21–25).

De la misma manera, esta traducción genera resultados imprevistos, ya que la existencia del *orientalismo* y *exotismo* que un occidental puede atribuir a *Akira* o *Dragon Ball* es inexistente en Japón, como es obvio. Aún más, en *Akira* verán, como estamos descubriendo, ciertas particularidades que lo alejan de lo *puramente japonés*. De hecho, algunos autores

¹³⁰ A este respecto, nos adentraremos más profundamente en los cambios que supone sobre la semiosfera del cómic occidental la llegada del *manga* cuando hablemos de Ronin (cfr. 4.1).

¹³¹ Debemos aclarar, no obstante, que dichas imprevisibilidades o improbabilidades eran de carácter práctico y no técnico. Algunos cómics de vanguardia han explorado los cambios del orden de lectura o, incluso, páginas y viñetas circulares sin un recorrido propuesto por el autor y que deben verse como una unidad.

señalan que, para los japoneses, el *manga* no representa la cultura japonesa y se refieren a estos cómics con el término *mukokuseki*, apátrida: “De hecho, un buen número de eruditos japoneses han escogido la palabra *mukokuseki* para referirse al *anime* –y al *manga*, en general– denotando apátrida o, básicamente, sin identidad nacional” (Napier en Santiago, 2013, p. 163)¹³².

De la misma forma, Pascal Lefevre (2000) nos recuerda la importancia del formato de publicación sobre la obra y sus efectos sobre el estilo y el contenido:

Por lo tanto, el formato influirá finalmente en el concepto total del cómic, no sólo en el estilo, si no también en el contenido. Los aspectos materiales del formato determinarán la disposición de la página, la elección entre blanco y negro y color, el tipo de historia, la forma en que será contada, etc. El lector conoce las ventajas y desventajas de cada formato [...]. Diferentes formatos estimulan diferentes maneras de consumo (Lefèvre, 2000, p. 98).

Concluimos pues que tanto el montaje como la estructura de la página influyen en el estilo y el contenido, recordando la importancia a los formatos de edición que ya señalamos en el caso de *Akira* (cfr. 2.1.1) y sus diferentes versiones según el momento y el país de publicación.

De la misma forma, Lefèvre también señala la importancia de los editores de cara a la obra y al estilo de la misma: dependiendo de los tiempos de publicación y del espacio disponible, el autor deberá elegir la manera de escribir su historia. Así,

Un formato no está solamente definido por su materialidad (el tamaño, la calidad del papel, etc.) sino también por los aspectos temporales (¿tiene una regularidad temporal o se publica únicamente en un determinado momento?) y las decisiones editoriales (¿cómo de largo puede ser un capítulo, o la historia entera? ¿cuáles son los tabúes? (Lefèvre, 2000, p. 98).

Tradicionalmente, los *mangaka* han tenido mucha libertad en cuanto al volumen de publicación (bajo la tiranía de la audiencia, que ya hemos comentado) y sus obras pueden extenderse durante miles de páginas. Con respecto a los tabúes, tanto Ōtomo como Toriyama han tenido libertad casi absoluta (como ya hemos comprobado) a la hora de sus creaciones, aunque el *manga* se sometió a un proceso de censura y autocensura a pesar de la abundancia del cómic erótico y pornográfico¹³³.

¹³² No obstante, la corriente actual de la cultura japonesa ha abrazado el *manga* y el *anime* (cfr. 2.1.1) como parte de la identidad japonesa y su promoción exterior, aunque es el resultado de su éxito internacional y la desestigmatización que ha sufrido en las últimas dos décadas, aproximadamente.

¹³³ A pesar de ser interesante, este análisis sobrepasa las fronteras de nuestro estudio. Para más información, cfr. (Berndt, 1995: 125-154) y (Santiago, 2013:486-499).

Esta posibilidad material ha cristalizado en una característica fundamental del *manga* que podemos apreciar en *Dragon Ball*: la separación en detalles de las escenas de acción y el ritmo narrativo impuesto por los autores.

Este particular ritmo narrativo es apreciable ya en la obra de Osamu Tezuka y tiene una clara inspiración cinematográfica. Tezuka comienza la tradición que devendrá en un estilo de escuela para el *manga* (como casi todo el estilo *manga*, por otro lado), aprovechando la ingente cantidad de páginas que tiene disponibles, dividiendo determinadas acciones en *fotogramas clave*, especialmente en escenas de lucha (ver fig. ¿?) o en la secuencia que hemos recuperado y que aparece al principio del volumen II de *Fénix* (1967) de Osamu Tezuka. En ella podemos ver, casi de una forma teatral, una discusión palaciega dividida en cinco páginas (mostramos sólo tres) en las que el fondo permanece prácticamente invariable mientras los personajes entran y salen de la escena. Si bien es puramente teatral (por otro lado, puede recordar también a cierto cine japonés), nos habla de la posibilidad de los autores de utilizar hasta cinco páginas para una única escena. Pensemos que Hergé trabaja, por necesidades editoriales, con 62 páginas para cada historia.

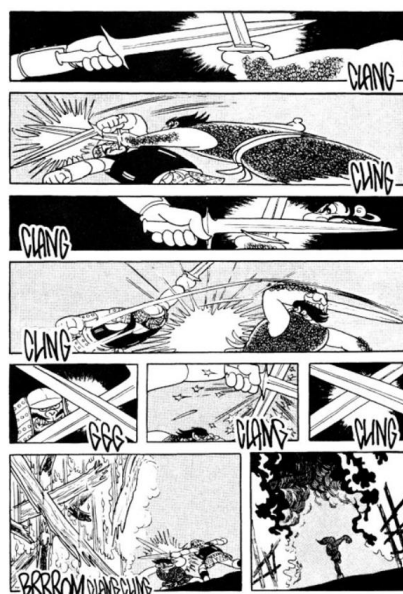


Fig. 32. Escena de lucha en *Fénix* (1967)

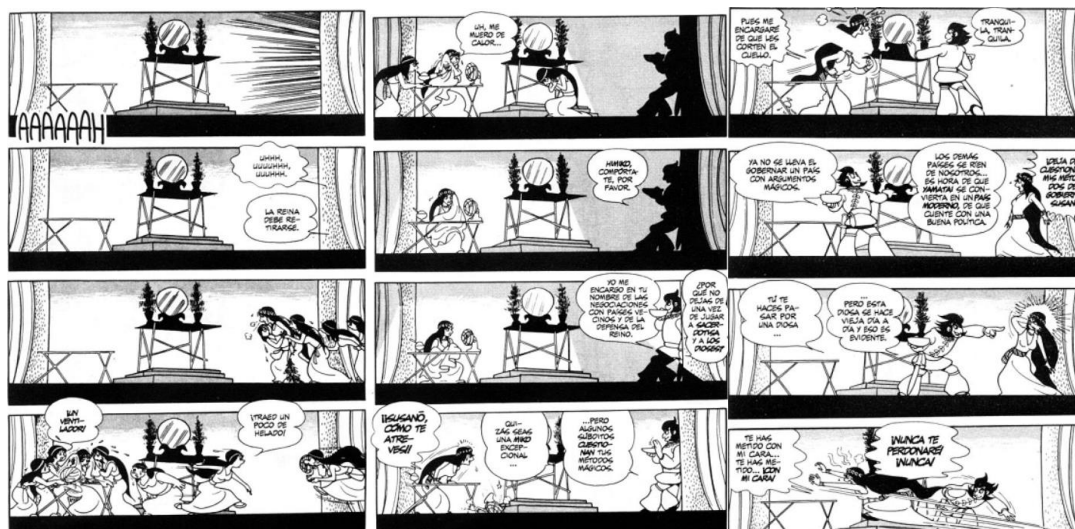


Fig. 33. Escena de *Fénix* (1967)

De esta forma, vemos cómo Tezuka estira y contrae las acciones a voluntad, deteniendo el ritmo a voluntad, como en este segundo ejemplo, o acelerando la acción como en la escena de lucha, haciendo detenerse al lector en los puntos clave que él quiere o acelerando la lectura. Además, insistimos de nuevo en la importancia de la concepción de la página completa como elemento en el *manga*, en palabras de Jaqueline Berndt

La puesta en página siempre ha sido y continúa siendo más importante que la viñeta considerada aisladamente, puesto que debe comunicar la impresión de un flujo de imágenes, el cual se dinamiza mediante cambios de perspectiva y del encuadre, así como de las formas y tamaños de las viñetas (Berndt, 1995, p. 36) .

De la misma forma, la autora incide en estas viñetas que diseccionan una determinada acción en varias viñetas (en varios planos, si adaptamos terminología cinematográfica), especialmente en los *mangas* muy extensos:

las novelas *manga* de más de mil páginas no son infrecuentes [...]; con frecuencia hallamos en sus escenas de acción abundante, como los duelos, una concepción visual similar a la del plano-secuencia, es decir abarcando más de una página y prácticamente exenta de texto (Berndt, 1995, p. 36).

Estas secuencias divididas en varias viñetas, que podrían resolverse en una o dos viñetas de forma simple, contribuyen a, por un lado, aumentar la intensidad dramática de la narración (como hemos visto, no necesariamente en escenas de acción, aunque es lo más habitual) y, por otro, a garantizar la fluidez en la lectura del cómic. En este mismo sentido se manifestaba ya Frederik L. Schodt (1983, p. 18) al señalar que “la longitud de los cómics japoneses ha hecho

posible un extenso uso de efectos puramente visuales”, insistiendo además en la terminología cinematográfica para hablar de este fenómeno:

Han aprendido [los japoneses] a hacer la página fluir; a construir tensión y expresar estados de ánimo variando el número de encuadres usados para representar una secuencia; a usar técnicas cinematográficas como los fundidos de apertura y cierre, el montaje e, incluso, la superposición” (Schodt, 1983, p. 20).

Volviendo a nuestros objetos de estudio, *Dragon Ball* es uno de los cómics donde más podemos apreciar este efecto de deformación del tiempo. A medida que va evolucionando hacia un *manga* de artes marciales, las escenas de lucha se van alargando hasta ocupar capítulos enteros¹³⁴ mientras la trama no avanza.

Por su parte, en *Akira* encontramos un uso muy medido de estas técnicas con una voluntad muy cinematográfica.



Fig. 34. Escena cinematográfica de *Akira*

Apreciamos, de hecho, que en el cómic (ver Fig. 11) se repiten esas viñetas que dividen acciones en varias apartes que sirven no sólo para ver cada uno de los rostros de los protagonistas implicados en la escena (la caída de un depósito que acaba explotando), si no que

¹³⁴ Esta tendencia de alargar las escenas de lucha acabó convirtiéndose en un rasgo estilístico de determinado *manga* y *anime* de finales de la década de los noventa y principios del nuevo milenio. Respondía a una exageración de esta técnica, pero, también, a la velocidad de publicación y una búsqueda de alargar las series para obtener más ingresos.

Ōtomo rompe, además, el ritmo, de tal manera que casi *oímos* un segundo de silencio entre las dos escenas que muestran la explosión y entre las que vemos caer de nuevo a los tres personajes en tres viñetas separadas.

Por otro lado, insistiendo en la importancia de la función retórica de la página y la viñeta, vemos cómo la viñeta principal de la segunda imagen tiene una forma trapezoide únicamente porque interesa de cara al ritmo de la página como unidad (nótese que la parte más alta de la viñeta coincide con la dirección en la que el fuego y el humo van a expandirse, sugiriendo el dinamismo).

De esta forma encontramos una de las características más reconocibles del *manga* por parte de un occidental: la pausa. La presencia de la pausa (o, más bien, la ausencia de contenido) está presente en todas las artes japonesas y son silencios, pausas o ausencias significantes. Podemos encontrarlas en el cine de Yasujirō Ozu o Akira Kurosawa, en el teatro *nō*, en la música... y se relaciona directamente con el concepto filosófico japonés de *ma* (間) que podría traducirse como pausa o intervalo, literalmente, aunque se suele traducir también como espacio negativo.

El concepto es esquivo, ya que se refiere a las ausencias que se pueden percibir al observar un determinado conjunto. El concepto del *ma* se introdujo en Occidente en 1978 cuando el arquitecto Arata Isozaki¹³⁵ organizó la exposición *MA – espace-temps au Japon* con la colaboración de Roland Barthes para el catálogo. Ya el título nos da la perspectiva de que el concepto está ligado a espacio y tiempo por igual. Dentro de la exposición se organizaron siete salas en función de siete posibles usos del término *ma* dentro de la cultura japonesa.

En dicha exposición, o más bien en su catálogo, se señala que “en japonés los conceptos de tiempo y espacio se han expresado de forma simultánea por la palabra *ma*” (Isozaki, 1979, p. 12).

Los organizadores dispusieron diferentes formas de entender el *ma* resaltando siempre que “esta coincidencia en la conceptualización de tiempo y espacio es, quizás, el elemento de diferencia más importante entre la expresión artística de Japón y la de Occidente” (Isozaki, 1979, p. 12).

Como señala Augustin Berque en su comentario sobre la exposición,

¹³⁵ Isozaki ya fue nombrado cuando hablamos del proyecto de la bahía de Tokio y su relación con *Akira* (cfr. 1.2). Isozaki, ligado al brutalismo y al metabolismo japoneses, participó en el proyecto de la expansión de Tokio a través de la creación de una isla artificial. También ha tenido numerosas obras en España, como el Palau Sant Jordi de Barcelona, la Casa del Hombre en La Coruña o el Isozaki Atea (Puerta Isozaki) en Bilbao.

Un evidente parentesco de intenciones surge entre la exposición y la obra de Barthes [*El imperio de los signos*, 1970] que de ninguna manera pretendía dar a conocer Japón, sino por el contrario demostrar o incluso halagar su extrañeza, su elusividad a través de nuestras formas de pensar, en definitiva, buscaba desorientar el sistema simbólico que reina en Occidente. Esta fue también exactamente la intención de Isozaki y sus colaboradores (todas celebridades) [...]. Si hay algo de lo que el espectador podría convencerse al ver la exposición, es que el espacio-tiempo japonés permanecerá para siempre fuera del alcance de la mente occidental. Una brecha en la universalidad, *ma* era algo único en el mundo (Berque, 2013).

El propio Berque reflexiona, junto a Maurice Suzet, sobre el concepto del *ma* en su obra *Le sens de l'espace au Japon. Vivre, penser, bâtir* (2004). En el libro, los autores destacan que durante esta exposición los organizadores no quisieron dar una definición clara del término.

Los autores proponen una pequeña definición sobre la que trabajar: el *ma* es

El intervalo que existe necesariamente entre dos cosas que se continúan; de ahí la idea de pausa. Estas dos ideas de necesidad y de sucesión, es decir, de ligazón y de movimiento, introducen, obviamente, el concepto de sentido. El *ma* es, en efecto, un espacio cargado de sentido. Además, funciona de manera análoga a los símbolos: se separa mientras se conecta, así como el símbolo, etimológicamente, supone separación y luego reunión. (Berque y Sauzet, 2004, pp. 29–30).

Pero también recalcan un aspecto muy interesante del *ma*: “su lugar dentro de un conjunto y su escala (apertura más o menos grande del espacio). El uno y el otro son guiadas (y producidas) por un cierto ritmo” (Berque y Sauzet, 2004, p. 30)

Berque y Suzet concluyen que

Esto se produciría por la combinación de un vacío (un espacio en blanco, un silencio, una parada, una pausa) y un desplazamiento (*décalage*) (que cargaría semánticamente este vacío, no sólo con el contenido que una estricta regularidad permitiera esperar, sino también de una infinidad de posibilidades ya que el vacío nada impone) (2004, p. 32).

No es nuestra intención sumergirnos por completo en el significado, aún esquivo, del *ma* ni entrar a discutir cuestiones filosóficas que exceden los límites de este trabajo. Sin embargo, hemos encontrado algunas ideas que serán claves para nuestro análisis: el *ma* es un concepto abstracto, que podemos encontrar a pesar de una materialidad, que es una pausa significativa dentro de cualquiera de las artes, que supone un cambio en el ritmo y que, lejos de ser una ruptura, funciona en forma de nexo entre varios elementos de una serie.

Las aplicaciones del *ma* a nuestro trabajo parecen casi inmediatas. Si hay algo en lo que coinciden todos los autores sobre el *manga* es en la importancia del ritmo y la pausa y sus diferencias con el cómic occidental (Berndt, 1995; Brancato, 1994; Groensteen, 1991; Santiago, 2013).

A este respecto, el concepto del *ma* y la composición de la página que hemos analizado debería darnos la clave para entender el ritmo y la pausa de las viñetas japonesas. Valga como introducción a nuestro acercamiento las palabras de Thierry Groensteen al respecto:

Las escenas de acción, e incluso algunas escenas estáticas donde el enfoque es de orden psicológico, se desglosan según un desglose mucho más analítico que en los cómics occidentales. [...] La mirada se desliza rápidamente sobre una multitud de viñetas de las que una proporción bastante grande no recuperan la acción, no son portadores de información en sí mismos: es su inserción en un continuum visual lo que les da sentido.

Esta facultad de dilatar (o, por el contrario, de contraer al extremo) un momento de la historia parece característica del manga. En este sentido, podríamos decir que el manga es ante todo un arte del montaje. (1991, p. 43).

Así, debemos entender que esta pausa, ritmo y montaje de la que se habla como características del *manga* como estilo en oposición con Occidente, inherentes a la forma de narrar de los autores japoneses, a sus posibilidades de edición, a la tradición pictórica, etc.

Estas pausas y el ritmo general del *manga* serían imposibles sin todo lo mencionado anteriormente, al igual que la siguiente característica a tratar: las transiciones. O, más bien, deberíamos decir que es parte de ese arte de la pausa tan propio del cómic japonés. Estas transiciones fueron descritas por Scott McCloud en su metacómic *Entender el cómic* (1993), sorprendido por el cambio en los cómics japoneses con respecto a la aparición de transiciones aspecto-a-aspecto y momento-a-momento. McCloud describe seis posibles transiciones: momento-a-momento, acción-a-acción, tema-a-tema, escena-a-escena, aspecto-a-aspecto y non-sequitur (cfr. McCloud, 1993, pp. 70–83).

Sobre las transiciones momento-a-momento, hemos hablado suficiente al tratar las extensiones y contracciones del tiempo en el *manga*, así como los detalles en las viñetas. Sin embargo, la reflexión de McCloud con respecto a las transiciones aspecto-a-aspecto revelan ese arte de la pausa del que hemos hablado. Requieren un alto grado de participación del lector y suponen una transición entre viñetas que se detienen en un detalle, bien sea gráfico, o narrativo (un estado de ánimo, la mirada de un personaje) y que detiene el avance de la narración y del tiempo de la historia durante algunas viñetas.

McCloud nombra la extensión como uno de los factores clave (ya hemos citado la importancia de las posibilidades editoriales a la hora de un estilo), aunque destaca más la

tradicción narrativa japonesa como un “arte de intervalos” (McCloud, 1993, pp. 81–82)¹³⁶¹³⁷. Estas transiciones no son otra cosa que recursos de los autores para mantener el ritmo y detener el avance del tiempo en la narración. En *Akira* encontramos numerosos ejemplos de estas transiciones y es habitual que Ōtomo muestre primero un *plano general* si utilizamos términos cinematográficos para, después, acercarse a los personajes de forma gradual, mostrando el contexto de la acción y acentuando la importancia del espacio y Neo-Tokyo como personaje de la historia y, al mismo tiempo, jugar con el ritmo y la atención del espectador. Así, en la imagen que muestra la conversación entre el militar y una de las niñas del proyecto secreto, vemos una transición de aspecto-a-aspecto de entrada y otra de salida que, sin palabras, nos hablan de la soledad de esos niños, de la tristeza y frialdad en la que viven sin que sea necesaria una explicación explícita o el uso de didascalias para su aclaración (cfr fig. 35).

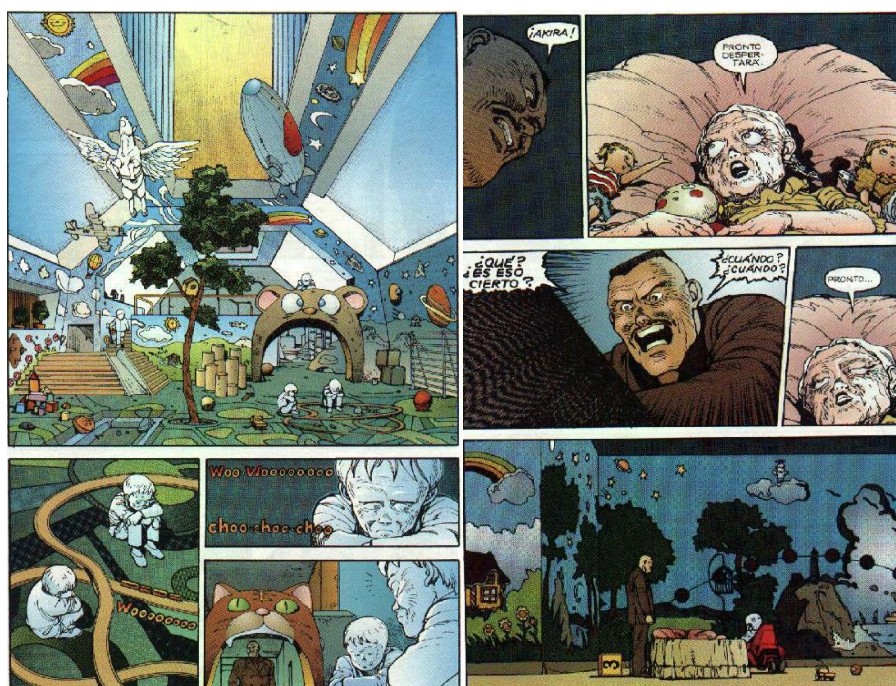


Fig. 35. Transiciones de entrada y salida

Para su estudio, McCloud analiza varios cómics y autores japoneses y occidentales señalando, de forma estadística, que la aparición de estos tipos de transiciones es mucho más

¹³⁶ McCloud nombra también la importancia de “las relaciones figura/tierra y espacio negativo” (1993:82), relacionando estos conceptos con el ying y el yang. Para nosotros, ese espacio negativo y los silencios que también cita McCloud se corresponden con el *ma* y su presencia en el *manga*.

¹³⁷ De hecho, probablemente la extensión de la obra y la libertad editorial concedida al autor sea más una posibilidad de existencia para estas transiciones que una causa.

común en el cómic japonés que en cualquier otra de las escuelas. En otras palabras, las transiciones, la pausa, la ruptura de las viñetas y la composición de la página están a disposición del autor mucho más que en Occidente, con los *mangakas* pudiendo hacer uso de todo ello en la búsqueda del efecto de sentido deseado.

Por último, trataremos el último rasgo distintivo, habiendo repasado las características más habituales de los *mangas* según la mayoría de los autores que hemos citado¹³⁸: las onomatopeyas. La presencia de onomatopeyas es común a todos los cómics de todas las tradiciones desde casi la creación del medio, pero en Japón han alcanzado una enorme relevancia narrativa. Ante un consumo tan rápido como el que ya hemos descrito (tanto en la producción como en la lectura), las onomatopeyas suponen una forma muy eficaz de comunicar acciones y sentimientos de forma rápida. En el *manga*, las onomatopeyas reciben una altísima codificación, con grafismos específicos, por ejemplo, para la ausencia de ruido de un ninja al caer al suelo. Además, no sólo son representaciones gráficas de sonido. También pueden expresar sentimientos (tener frío, miedo o enfado), movimientos concretos (vagar sin rumbo), etc. Se calcula que existen alrededor de 1.000 onomatopeyas japonesas y su uso es vital en las viñetas niponas.

El valor y función lingüística de las onomatopeyas japonesas desde la semiótica parece un estudio valioso y prometedor, pero excede los límites del presente trabajo. Sin embargo, su función y significado dentro del *manga* resulta especialmente pertinente como característica fundamental del cómic japonés y también del *anime* donde, aunque de forma mucho más reducida, aparecen onomatopeyas escritas.

Parece difícil traducir estos signos lingüísticos tan propios del japonés como onomatopeya si atendemos a su definición tradicional como representación de un sonido. Dentro de la semiosfera del cómic encontramos, sin embargo, la siguiente definición de Manuel Barrero dentro de su *Diccionario Terminológico del cómic* (2015, p. 262):

Representación lexicográfica de un sonido en una o varias viñetas, que en ocasiones se ayuda de cineticonemas para reforzar su expresión. [...] En la historieta las onomatopeyas abarcan cualquier sonido ligado al relato narrado o representado y han adquirido gran desarrollo. Por su especificidad, las onomatopeyas han dotado de carta de naturaleza al medio, hasta el punto de constituirse en uno de sus signos identificativos. [...] A finales del S. XX han proliferado otro tipo de onomatopeyas, dependiendo de los cambios en el mercado, con especial incidencia de las niponas y coreanas de gran calado en la historieta occidental. La onomatopeya no está necesariamente ligada a una acción ni se halla exclusivamente circunscrita a una única viñeta.

¹³⁸ Es complicado encontrar una lista completa. La mayoría de autores citan algunas de las características que les resultan más interesantes. Por citar una lista firme, encontramos algunas de estas características en (Lefèvre, 2000, p. 100).

Esta definición acerca más el uso de los grafismos nipones a la de onomatopeya, aunque incide en que representa únicamente sonidos. La definición parece, en cualquier caso, acertada y más que válida para nuestro trabajo.

El gran número de onomatopeyas posibles y la gran libertad de los autores a la hora de la configuración de la página hacen que cada uno de los *mangaka* tengan sus propios recursos, deviniendo en estilema. La variedad es tal que algunos recurren a caligrafías manuales como si fuera parte del dibujo mientras otros recurren a tipografías más o menos estandarizadas o, incluso, a un asistente¹³⁹.

En los *mangas*, estos signos suelen destacar por su tamaño. Tradicionalmente, se asocia unos caracteres enormes que salen de las viñetas y crean un efecto de tres dimensiones y de ruptura de los cuadros, pero lo cierto es que muchas veces son tan pequeños que pasan desapercibidos para el público occidental¹⁴⁰.

En el caso de nuestros ejemplos, abunda el uso de las onomatopeyas en ambos, pero muy especialmente en *Akira*. Las onomatopeyas forman parte del arte de las viñetas y están, además, traducidas al inglés. Sin embargo, el excelente trabajo de traducción realizado permite mantener el sentido original, con la estética de la tipografía de los acelerones y frenazos de las motos, las explosiones, etc. (ver fig. 36), llegando a utilizar la tipografía de las onomatopeyas para los gritos especialmente fuertes de los personajes¹⁴¹.

¹³⁹ En ocasiones esta decisión no recae en el *mangaka* sino en el editor, ya que muchos creadores son famosos por su *mala letra* y sus signos son incomprensibles. En una lectura tan rápida como el *manga*, es fundamental que se lean las onomatopeyas con claridad. De la misma forma, los ideogramas japoneses (especialmente los *kanji*, aunque en el *manga* son más comunes los alfabetos *kana*), suelen ser todos mecanografiados para su mejor comprensión.

¹⁴⁰ De la misma forma, en ocasiones se han borrado de las viñetas en sus traducciones a occidente o corregido por una traducción aproximada. Actualmente, se opta más por mantener los originales y colocar de forma muy pequeña su traducción al lado, lo que rompe su sentido original (transmitir un sonido o sentimiento rápidamente) pero mantiene el exotismo y la fidelidad al original.

¹⁴¹ En este caso, supone una aportación de la traducción al texto con respecto al original japonés. Como hemos comentado, muchas veces todas las letras se realizan con tipografía estándar para garantizar la correcta lectura de los *kanas* y los *kanjis*. De esta forma, es imposible (de nuevo las posibilidades editoriales como límites al estilo) usar las onomatopeyas de la forma en que se realiza en la traducción occidental. No obstante, los signos más grandes y más integrados en las viñetas están *dibujados* (parece un término más cercano a la realidad que *escritos*) por Ōtomo.



Fig. 36. Varias onomatopeyas en la misma viñeta.

La aparición de estas onomatopeyas, tan grandes y tan integradas en el dibujo, hasta formar parte de él, es una de las razones principales por las que se dice que *Akira* resulta un *manga* muy cinematográfico. Describir los sonidos con tanto detalle permite una gran inmersión en la historia y la posibilidad de *escuchar* el cómic sin tener que detenerse en la lectura de determinadas viñetas¹⁴².

Así pues, la onomatopeya queda, en el *manga*, tan integrada dentro del dibujo que es una característica del propio estilo *manga*. En el propio *Dragon Ball* se utiliza de forma regular, aunque en la traducción se haya perdido buena parte de su sentido, lo que no hace sino remarcar el gran trabajo realizado con *Akira*.

Curiosamente, Barbieri no se refiere a estos signos con el nombre de onomatopeya, sino que habla directamente de “ruidos violentos” (1993, p. 176) mientras Umberto Eco refiere un punto interesante y al que podemos enfrentarnos a partir de *Akira* por ser una experiencia equivalente.

Eco, en la década de los sesenta, señala, a propósito de los sonidos en la viñeta, que

¹⁴² Al hablar de inmersión y citar esta pequeña sinestesia, podemos pensar en el *sensorium* de McLuhan y su percepción sensorial (cfr. McLuhan & Powers, 2015). A pesar de que esta aproximación a la sinestesia y la percepción en el medio cómic pueda ser interesante, queda fuera de nuestro estudio.

En muchos casos se trata de verdaderas onomatopeyas, dotadas de significado en inglés, que se transfieren a países de otra habla con pura función evocativa, perdiendo la inmediata conexión con el significado —transformándose de «signo» lingüístico que eran, en equivalente visual del rumor, y volviendo en función, como «signo», al ámbito de las convenciones semánticas del cómic (Eco, 1988, p. 181).

De esta forma, a pesar de que prácticamente todas las referencias lingüísticas están traducidas a los diferentes idiomas, incluidas las referencias a Dante en los carteles del bar que frecuentan los jóvenes moteros, las onomatopeyas se mantienen en inglés, no por una cuestión de comodidad o de ahorro en el proceso, sino porque con el paso de los años, las onomatopeyas inglesas han adquirido, tal y como Eco supo ver, una convencionalidad tal que todo lector de cómic sabe que los disparos de ametralladora suenan *budabuda* o que los frenazos se representan con *skreee*.

De esta forma, los cómics crearon su propio lenguaje, mientras el *manga* desarrollaba el suyo. Cuando llegó el momento de la traducción, y lo veremos enseguida al hablar de la influencia del *manga* sobre el cómic occidental, lejos de ser un problema, abrió un gran número de posibilidades nuevas más allá de los ruidos violentos o los momentos explosivos que señalan los autores clásicos a propósito del cómic.

Además, el *manga* ha desarrollado una gran cantidad de signos gráficos propios, más aún con su tendencia a la caricatura, que ya hemos tratado y que será interesante explorar en posteriores trabajos, pero que nos llevaría a un camino al margen de nuestros propósitos.

3.2 La pausa en el anime

Si hablamos brevemente del *anime*, esta tradición encuentra su reflejo, curiosamente, en todo lo contrario al detalle y la división de escenas de la que hemos hablado en el *manga*. En el mundo de la animación japonesa se da lo que podemos llamar *animación limitada*. Por falta de presupuesto, pero también por motivos estilísticos (de nuevo, las condiciones de publicación determinan el estilo), la animación presenta únicamente 8 fotogramas por segundo (de media) mientras la animación del alto presupuesto occidental oscilaba entre los 12 (más tradicionales) y los 24 (especialmente, Disney y su técnica de rotoscopia).

Esta animación limitada permitía un presupuesto muy inferior y trabajar sobre decorados fijos, al mismo tiempo que una misma animación (imaginemos, el paso de un grupo de aviones en primer plano) era repetido hasta la saciedad. Lo que inicialmente es una necesidad técnica acaba convertida en un rasgo de estilo: El uso de fotogramas estáticos, la repetición de escenas de acción o de relleno y los movimientos estandarizados sobre fondos

estáticos han llegado a un alto nivel de sentido y de capacidad expresiva, como podemos apreciar en *El Castillo de Cagliostro* (1979) de Hayao Miyazaki, posteriormente fundador de Estudio Ghibli. Esta película corresponde además a la saga de *Lupin III* y responde a una curiosa forma de publicación: cuando una serie de televisión era exitosa, se lanzaba una película independiente, aunque con los mismos personajes, que se proyectaba en cines o en forma de OVA¹⁴³.

Akira significó, no obstante, un gran cambio para este tipo de animación. Con una atención al detalle inusitada, se convirtió en un producto que, técnicamente, brillaba con luz propia y muy superior a cualquier película de animación del momento. Fue animada a 24 fotogramas por segundo, con fondos móviles y una paleta de color imposible para otras producciones de menor presupuesto¹⁴⁴. Además, al igual que en el *manga*, los niveles de detalle van cambiando conforme a las necesidades narrativas, así como el estilo de dibujo si es necesario: un personaje en segundo plano apenas reflejará sus rasgos faciales más allá de los estrictamente necesarios para garantizar la comprensión de su expresión, buscando una mayor iconicidad, mientras que los primeros planos dramáticos tendrán una gran profusión de detalles.

De la misma manera, y a pesar de que no vamos a realizar un estudio tan detallado, las transiciones entre escenas en el *anime* responden al mismo patrón que las que tenemos en el *manga*. Las transiciones momento-a-momento y las aspecto-a-aspecto cumplen la misma función, dependiendo su cantidad y profusión del género y la historia: una historia de amor tendrá numerosísimas transiciones aspecto-a-aspecto para, por ejemplo, usar la lluvia en el parque para llevar al público la melancolía del personaje.

3.3 Algunas consideraciones sobre el estilo *manga*

Hemos revisado, así, las características del *manga* de acuerdo a varios autores (Berndt, 1995; Brancato, 1994; Groensteen, 1991; Lefèvre, 2000; Santiago, 2013), que podemos

¹⁴³ Siglas de *Original Video Animation*, responde a las películas preparadas para ser lanzadas directamente al mercado doméstico, bien en VHS, bien en formatos más actuales posteriormente. Actualmente, el término puede utilizarse como genérico para describir estos *spin off* de series de animación, independientemente de ser producidas para cines o mercado doméstico. Además, algunos aficionados usan el término ONA: *Original Net Animation*, para actualizar el término a los servicios de *streaming*.

¹⁴⁴ Hayao Miyazaki, si bien era un maestro de la animación limitada, recoge el guante combinando escenas de 8 *frames* por segundo con escenas a 24, mostrando un estilo único en películas como *La Princesa Mononoke* (1997) o *El Viaje de Chihiro* (2001). Además, el director ha revelado en varias entrevistas la importancia del *ma* en sus películas.

resumir en el uso de la línea cerrada, y no el trazo, los efectos de profundidad y velocidad, el predominio de la imagen sobre la palabra escrita, la composición de la página la pausa y el ritmo, el montaje, el formato de publicación y sus implicaciones en el *anime*. De la misma forma, hemos podido buscar algunos de los estilemas propios del estilo *manga* y algunos de los estilemas personales de Ōtomo.

Evidentemente, quedarían infinidad de detalles, recursos y elecciones estilísticas por analizar, pero no es nuestro objetivo. Sin embargo, podemos acercarnos así a un buen punto de partida para comprender cuáles son las elecciones estilísticas más importantes para los *mangaka* y acercarnos así a la importancia que han podido tener para los creadores occidentales. De nuevo, antes de embarcarnos en esa búsqueda, debemos comenzar señalando la imposibilidad de un rastreo exhaustivo. La profundidad con la que el *manga* ha penetrado en la cultura del cómic mundial es tan grande y de tal magnitud que sus influencias comienzan a diluirse en autores contemporáneos de tal forma que ya difícilmente puede decirse que sean influencia *manga* o japonesa, sino que ha pasado a ser parte del lenguaje del cómic, como las líneas de velocidad que tan propias eran para el cómic japonés y que ahora nos parecen totalmente naturales.

Vayamos, por tanto, a un autor y un cómic muy influenciados por el *manga* en un momento en el que el cómic japonés apenas era accesible para el gran público: *Ronin* (1983) de Frank Miller.

4. Identidades en frontera: redefinir la semiosfera

Hemos visto que el *manga* no se limita, por tanto, a una cuestión geográfica. La llegada de *Akira* (y muchas otras obras) a Occidente supuso una revolución para el cómic mundial, redefiniendo relaciones, resemantizando significados y creando nuevos grupos de textos antes imposibles. Este cambio, sin embargo, se ha producido también en la propia semiosfera del *manga*. Si al definir *manga* nos podemos referir a un género o, incluso, a un estilo, es evidente que puede existir (y, de hecho, existe) *manga* creado más allá de las fronteras del país nipón.

Una multitud de autores han recibido la influencia del *manga* y del cómic japoneses, utilizando su estética, determinados recursos (como las líneas cinéticas o la ruptura de las viñetas), la caricaturización de los rostros, etc. Sin embargo, no todos ellos hacen *manga*.

Así, *manga* supera la definición geográfica inicial como “cómic creado en Japón”, no es ya una denominación geográfica, sino una etiqueta estilística. Además, el mercado nipón comienza a recibir productos de estética similar a la japonesa o que se definen como *manga*. La aparición de estos *mangas foráneos* ha provocado un cambio curioso en Japón: el uso de la palabra *komikku*, traducción directa de *cómic*. El uso de una y otra parece no estar determinado y depende de modas, especialmente entre los jóvenes que consideran el inglés como algo más sofisticado y prefieren las palabras extranjeras, escritas en *romanji* o *kana*. Sin embargo, sí podemos señalar que, si bien *manga* recoge todos los tipos de cómic y viñetas cómicas, como los *koma*; *komikku*, en definitiva, cómic, sólo se aplicará a los publicados en formato libro o *tankobon*. De la misma forma, puede utilizarse *komikku* para diferenciar un cómic con formato, estilo u orden de lectura occidental del formato japonés, ya que el interés del público nipón va creciendo y las traducciones son cada vez más comunes, como recoge Marc Bernabé cada año y que podemos apreciar en el gráfico (fig. 37) (Bernabé, 2020).

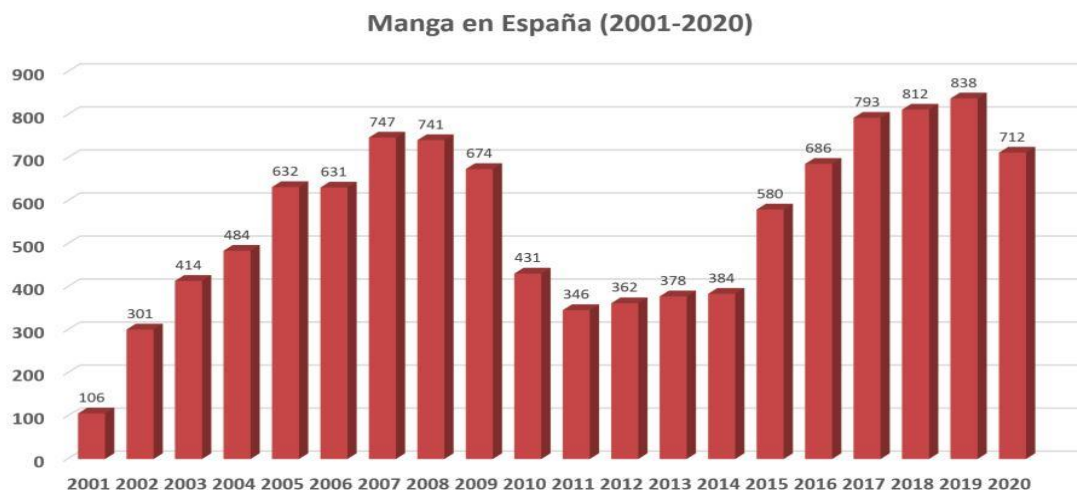


Fig. 37. *Manga* publicado en España (Bernabé, 2020)

En el gráfico observamos una tendencia creciente en los últimos diez años, con una importante bajada en el número de novedades publicadas en el año 2010 debido a la crisis económica, que fue recuperándose más tarde hasta la ligera caída de 2020 con la crisis de la COVID-19 y que, seguramente, se dejará notar también en 2021¹⁴⁵.

Estas diferencias aparecen recogidas por Schodt (1996, p. 34) remarcando que, para algunos japoneses, la palabra *manga* “tiene una imagen de algo sin refinar, poco sofisticado” y, por la misma razón, la industria de publicaciones muchas veces se refiere a sus libros como *komikku* o *komikkusu* de la misma forma que en Occidente podemos utilizar el término novela gráfica para referirnos a tomos en cartóné en diferencia del formato de grapa.

Algunos estudios, como el trabajo de Hiroshi Odagiri, centran la problemática en la definición por parte de los editoriales, señalando que “[...] hay una tendencia a promocionar *manga* japonés publicado como gran formato en tapa blanda o dura no como *manga*, sino como ‘novela gráfica’ en los EEUU.” (Odagiri en Berndt, 1995, p. 56). De esta forma, el autor remarca una problemática interesante muy en la línea de nuestro trabajo: “en América, la palabra *manga* ha cambiado semánticamente; ya no se refiere sólo al *manga* japonés y ni siquiera todos los cómics japoneses serán llamados *manga*” (1995, p. 56)¹⁴⁶. Más aún, Odagiri profundiza en el uso del término en Japón. Para el autor, “Hoy, *manga* significa casi en

¹⁴⁵ Bernabé señala, además, que en sus estadísticas no tiene en cuenta relanzamientos o reimpressiones, aunque sí los cambios de formato en la publicación, por ejemplo, si una obra pasa del *tankōbon* a cartóné.

¹⁴⁶ El autor también presenta una reflexión sobre el futuro del término *manga*. Odagiri considera que *manga* va a “perder fuerza como término unificador” y que progresivamente se convertirá en “una más de muchas opciones técnicas y estilísticas” (Odagiri en Berndt, 1995, p. 57). Su apreciación entronca con la línea general de nuestro trabajo, pero no deja de ser una opinión personal.

exclusiva *manga* japonés, mientras los cómics extranjeros no forman parte de esta categoría” (1995, p. 58). Si bien la perspectiva japonesa queda fuera de los límites de nuestro trabajo, es interesante observar la tensión existente entre los términos cómic (*komikku*) y *manga* desde un punto de vista tanto empresarial como social.

Para nuestro trabajo, analizaremos tres trabajos no japoneses influidos por el *manga* o que puedan ser considerados como *manga*. El primero de ellos es *Ronin* (1984) de Frank Miller, un trabajo que no puede ser considerado *manga*, pero que recoge una fuerte influencia del cómic japonés; el segundo, *Tokio es mi jardín* (1997) de Frédéric Boilet, que nos servirá para acercarnos al movimiento Nouvelle Manga; y, por último, *Himawari* (2011), de la española Belén Ortega, que recoge todas las características formales del *manga* y nos servirá para definir de forma más precisa las formas no-japonesas de *manga* y estudiar los límites de la semiosfera del *manga*.

En estos tres casos encontraremos elementos en relación con el estilo *manga*, cuestión tratada en nuestro análisis y nos servirán como ejemplos de elementos que habitan las fronteras, los límites de la semiosfera, y cómo hacen redefinir la propia identidad de los textos anteriores y posteriores.

En el caso de *Ronin*, el cómic supuso un cambio en toda la valoración del sistema de cómics en Occidente, especialmente en EEUU, tanto por parte del público como por parte de la industria y que, en cierto modo, provocó un cambio de actitud ante el signo que marcó el futuro de la semiosfera del cómic mundial. Evidentemente, hablar en términos tan amplios puede llevar a error: son muchos los factores que contribuyeron al cambio de actitud ante el cómic, entre ellos la llegada progresiva de la influencia japonesa, pero es innegable que la aparición de *Ronin* supuso un cambio radical.

Por su parte, *Tokio es mi jardín* es uno de los cómics más reconocidos del movimiento Nouvelle Manga¹⁴⁷, así como uno de sus exponentes más claros. Analizar el caso del cómic de Boilet nos permitirá adentrarnos en diferentes interpretaciones del *manga* más allá de su realidad pictórica, que, por lo general, es la que más se tiene en consideración cuando hablamos del cómic japonés. La obra de Boilet supone acercarnos a todo un movimiento que reivindica el *manga* como una realidad discursiva, no solamente un *estilo de dibujo*, y que nos ayudará a comprender los verdaderos límites de la semiosfera del *manga*.

¹⁴⁷ Definiremos más adelante las características y origen de este movimiento (cfr. 4.2).

Por último, *Hiamwari*, de Belén Ortega, nos ayudará a comprender no los límites de la semiosfera, sino su centro, la normatividad más pura, cuya aplicación estricta ayuda a crear una obra original y nueva, además de hacernos reflexionar sobre el concepto mismo de *manga* como creación exclusivamente japonesa, el concepto de *manga global* y de *gaijin manga*, así como una consideración sobre los propios límites de la semiosfera considerando estos términos.

Por último, realizaremos una brevísima aproximación a fenómenos concretos de *manga* que no tienen una finalidad de entretenimiento y que nos harán repensar la consideración misma del medio. Todo ello estará encaminado en una dirección: identificar algunos de los rasgos característicos del *estilo manga* y comprobar sus usos dentro de diferentes formatos de cómic.

4.1 Ronin, de Frank Miller. El samurái cyberpunk

Hablar de *Ronin* (fig. 38) supone tratar una obra clave para la historia de los cómics y para la biografía de su autor, Frank Miller. Publicada entre 1983 y 1984 por DC Cómics, coincide en el tiempo con *Akira* (recordemos, de 1982 a 1990) y en la temática: una ciudad futurística y *cyberpunk* hostil y devastada mientras un guerrero solitario trata de cazar a un antiguo demonio.



Fig. 38. Imagen de la primera portada de *Ronin*

Resulta difícil decir si, mientras preparaba *Ronin*, Miller tuvo acceso a la obra de Ōtomo, pero *Akira* ha influido, sin duda alguna, en su obra posterior. En cualquier caso, *Ronin* supone la consagración de Frank Miller como autor y lo aleja, además, del cómic de superhéroe.

Miller llegaba afirmado como creador tras su trabajo con Marvel Cómics, con los personajes de Wolverine y Daredevil, para los que se sumergió en la cultura japonesa, el cine de samuráis y, claro, el *manga* (Schodt, 1983, p. 35).

Ronin supone una obra revolucionaria. A pesar de estar publicada con la editorial DC, nada tiene que ver con el cómic de superhéroe tradicional (o, al menos, antes de que el propio autor lo cambiara). Miller recibe plena libertad para trabajar como guionista y dibujante, pero también (algo bastante extraño en el momento) para tomar decisiones editoriales sobre el papel y el color.

El proceso de creación editorial fue una negociación constante con Miller en un momento en el que el cómic estaba dejando de ser un arte menor, para niños, para ser considerado una expresión artística completa¹⁴⁸ y Miller está en una posición negociadora inmejorable: con éxito en Marvel, con DC llamando a sus puertas y con las editoriales demandando algo más parecido al cómic franco belga que a sus propias creaciones. Así, según revela su editora, Jenette Kahn, se le dio una libertad creativa total (la propia Kahn era una gran aficionada al cine japonés de samurais) y Miller pidió control sobre el color (que encargaría a Lynn Varley, de la que hablaremos más tarde), un papel que soportara dicha tinta y que permitiera lucir a su trabajo, que no hubiera anuncios, un lomo en la encuadernación “para que los volúmenes parecieran libros” y que el *copyright* de la obra apareciera a nombre de Miller y no de la editorial (Kahn en Miller, 1983). DC cumplió todas las condiciones excepto la encuadernación, que llegaría con el *Batman: The Dark Knight Returns* (1986) y la creación del formato *prestige*, prácticamente consolidado ya con *Ronin*. Podemos hablar, por tanto, de un cómic de autor con todas las de la ley.

Adentrarse en *Ronin* supone sumergirse en una historia realmente compleja, con dos líneas temporales diferentes y una trama que mezcla la tradición japonesa con el mundo del *cyberpunk* en una mezcla de influencias entre el dibujo de Moebius y la obra más citada como referencia para *Ronin: El lobo solitario y su cachorro* (1970)¹⁴⁹. En realidad, en la obra de

¹⁴⁸ Estamos en los años de *Contrato con Dios* (1978) [*quita la cursiva*] de Will Eisner y su autoproclamación como novela gráfica. Más allá de la polémica sobre el concepto (su adecuación y su autoría) revela un momento de cambio en el mundo del cómic occidental (cfr. Serra, 2011).

¹⁴⁹ Esta obra ya ha sido citada en nuestro trabajo ya que es uno de los primeros trabajos de manga en ser publicados en Occidente y, a pesar de no tener un gran éxito entre el gran público, causó un gran impacto entre los creadores más jóvenes y su influencia ha resonado en la generación de Miller con fuerza. Por otro lado, Miller cuenta que, inicialmente, no tuvo acceso a una edición traducida de la obra y tuvo que conocer la historia únicamente por los dibujos. Este ejercicio determinó que el manga tuviera una influencia eminentemente estética sobre el trabajo de Miller y, por otro lado, habla de la capacidad icónica del manga.

Miller se dan cita multitud de influencias, tanto del cómic como cinematográficas, pudiendo intuir, incluso, la presencia del cine de Akira Kurosawa y muy especialmente *Yojimbo* (1961).

La historia nos habla de un *rōnin*¹⁵⁰, un samurái errante tras la muerte de su señor a manos de un demonio que promete proteger una espada mágica y vagar por el mundo hasta perfeccionar sus habilidades lo suficiente como para derrotar al asesino de su maestro, de nombre Agat. La narración se interrumpe bruscamente para mostrarnos que todo era un sueño, o una visión, por parte de Billy, un trabajador en una gran corporación futurista y que, descubrimos después, no tiene brazos ni piernas. Las ensoñaciones de Billy Challas nos van mostrando partes de la vida de nuestro *rōnin*, sin nombre, y su muerte a manos del demonio, que le maldice justo antes de morir.

Esa maldición acaba llevando al guerrero y al demonio al futuro, concretamente a Nueva York, ciudad que Miller ya había representado en sus trabajos anteriores, pero que esta vez convierte en un lugar apocalíptico, devastado por una crisis económica. En esa ciudad de Nueva York, la magia y la tecnología se encontrarán entre bandas callejeras de neonazis, peleas de caballos contra motos y una máquina viviente que amenaza con tragarse toda la ciudad¹⁵¹.

Al final, todo se entremezcla en una complejísima evolución de la trama en la que se descubre que todo es un complot de la inteligencia artificial (de nombre Virgo), que controla la gran corporación Aquarius y, al más puro estilo de *2001. Una odisea del espacio* (1968), toma el control casi por completo de la ciudad de Nueva York a través de Billy, que alberga poderes psíquicos bloqueados por un trauma de la infancia. El final, abierto y confuso, deja abierta a la interpretación la posibilidad de que la magia y las maldiciones sean reales o que, por el contrario, todo sea una fantasía provocada por Virgo sobre Billy.

Las similitudes temáticas con la trama de *Akira* parecen evidentes. Poderes psíquicos, traumas infantiles, experimentos científicos con alta tecnología mezclada con esos poderes, una ciudad agresiva, el final muy cercano a la psicodelia, etc.

Curiosamente, la parte más japonesa de la trama es la que más difiere de la obra de Ōtomo. La trama ligada a la historia de samuráis y del *rōnin* encuentra su inspiración, cómo

150 El *rōnin* es, tradicionalmente, un samurái que ha perdido el honor por algún motivo, generalmente la muerte de su señor. El procedimiento indicado en este caso era, según el código samurái, realizar el *seppuku*, el suicidio ritual. En algunas ocasiones, como en la célebre leyenda japonesa de los 47 *rōnin*, los guerreros decidían que era más honorable no suicidarse y luchar por restaurar su honor, el de su familia o el de su señor. Para un análisis semiótico del rol actancial del *rōnin*, (cfr. García en Lluch-Prats, Martínez y Souto, 2016: 107-118).

151 El fin del mundo en base a la expansión incontrolada de nanobots se conoce con el término de *grey goo* y es un lugar común de la literatura *cyberpunk* y de ciencia ficción. Su uso aparece por primera vez recogido en *Engines of Creation* (1986), pero ya autores como Philip K. Dick, Stanislaw Lem o Michael Crichton refieren máquinas autorreplicantes.

no, en el cine de Kurosawa y el *manga* de Goseki Kojima, antes citado, de *El lobo solitario y su cachorro*. Al mismo tiempo, toda la influencia *cyberpunk* está presente en *Ronin*: tanto *Blade Runner* como las novelas de las que hablamos en su momento (cfr. 1.1), así como la citada obra de Kubrick, están presentes y explican buena parte de las coincidencias con *Akira*.

¿Dónde queda pues el *manga* dentro de *Ronin*? En primer lugar, los temas, tiempos y lugares de la obra. Empapado del espíritu japonés y su sentido del compromiso tras su *Honor* (1982) y el pasado como samurái (y como *rōnin*) de Lobežno, dispone una historia en la que el honor, el *giri*¹⁵², es el eje central de la trama y sirve para explorar algunos caracteres de la sociedad japonesa o, más bien, la percepción que desde Occidente se tiene de ella a través de películas y *mangas*. De esta forma, el *Ronin* de Miller refleja todos estos lugares comunes: una espiritualidad muy superior a los occidentales, un estoicismo ante la vida que hace al guerrero superar cualquier dolor y un sentido del deber y de la lealtad a una promesa que atraviesa milenios.

El resto de la trama gira, sin embargo, en torno al *cyberpunk* y supone, de nuevo, una recopilación de lugares comunes: una ciudad postapocalíptica gobernada por una gran corporación, los efectos de la guerra y la tecnología sin control.

Con respecto al dibujo, resulta complejo discernir qué forma parte del estilo personal de Frank Miller y qué influencia del cómic japonés. Miller siempre mostró una tendencia natural a romper las reglas del juego en el cómic estadounidense en cuanto al dibujo se refiere: si establecemos una oposición entre línea y relleno, Miller siempre ha tendido a utilizar los entintados en negros muy densos para definir sus figuras por contraste de colores, renunciando en muchas ocasiones a una línea cerrada y definida, lo que choca diametralmente con la tradición *manga*.

Sin embargo, la ruptura de las viñetas y de la página que realiza ya en sus primeros trabajos con Marvel, sobre todo en *Honor*, sí puede encajar con la tradición del cómic japonés. Como decimos, en Miller es difícil diferenciar entre el genio personal del autor y las referencias

¹⁵² *Giri* (義理) es el término japonés que designa las relaciones entre alumno y maestro y puede traducirse, de forma general, como gratitud. Supone una obligación de corresponder al maestro y tratar de devolver las enseñanzas que se aprenden del *senpai* o del *sensei*. Las relaciones entre maestro y alumno son mucho más complejas, así como el proceso de independencia y creación de identidad de uno mismo, pero excede los límites de nuestro trabajo. A este respecto, Ruth Benedict trata de hacer una aproximación cultural ante la falta de ningún término equivalente en *El crisantemo y la espada* (2011, pp. 102–109). Otros autores, como Inazo Nitobe en *Bushido: el espíritu de Japón* (2005, pp. 18–19) simplifican ligeramente su significado, vinculándolo más a la ética y con una pérdida de su sentido original más vinculado a la obligación. Ambas obras han sido discutidas precisamente por la dificultad de traducir elementos culturales enormemente complejos, pero nos sirven como base para comprender el código que rige las acciones de los samuráis en la ficción occidental.

que pueda obtener de obras externas, pero bien podemos entender que su uso de viñetas verticales y de personajes que exceden los cuadros en su acción provienen de *manga*, del mismo modo que la ruptura de una acción en numerosas viñetas, al igual que el uso de onomatopeyas excesivas e incluso fuera del margen de sus viñetas (algo que llegará a su máxima expresión en *Batman: The Dark Knight Returns* (1986)).

Todo este trabajo previo de inmersión en el *manga* y la cultura japonesa acaban por cristalizar en *Ronin*. Como escritor y dibujante, desde la segunda página deja claro que su nueva obra no va a ser un cómic de superhéroes, aun cuando podamos encontrar algunas referencias estéticas y técnicas con el cómic de Lobezno. *Ronin* arranca con tres páginas de lucha de espadas entre ninjas y samuráis con viñetas a ancho de página y muy escasas en altura que ayudan a una sensación cinematográfica: uno casi puede oír el sonido de las espadas desgarrando carne y ropa, mientras un poco más tarde se produce la primera lucha con el demonio Agat (ver fig. 39), en la que los personajes rompen las viñetas dando, de nuevo, la idea de montaje cinematográfico, pero aún más del uso de la página como herramienta creadora de sentido en su concepción como unidad y no únicamente como soporte de las viñetas.

En las páginas siguientes, la disposición de las viñetas cambia, de la horizontalidad que habíamos visto en un primer momento a una multitud de viñetas verticales (mezcladas con horizontales) que se deforman en virtud de la narración y acentúan la presencia del *rōnin* como héroe solitario. Miller, sin embargo, no llega al nivel de los *mangaka* que hemos estudiado en cuanto a deformar y romper páginas y viñetas: mantiene aún una cierta rigidez en la verticalidad u horizontalidad, sin usar diagonales, incluso en las *splash pages* sobre las que coloca algunas viñetas más pequeñas, respeta una idea de composición en mitades o tercios que tiende a cierta simetría.



Fig. 39. El ronin se enfrenta al demonio en una ruptura de las viñetas

De la misma forma, Miller realiza un uso del dibujo muy inteligente de cara a la generación de sentido en el texto. Ya hemos mencionado que la historia se lleva a cabo en dos líneas temporales diferentes, el Japón feudal y una Nueva York futurista; y es que el autor cambia el estilo de su dibujo en función del momento y el lugar en el que desarrolle su historia: mientras para el relato de los antiguos guerreros samurái opta por un trazo más definido, con sombreados y detalles realizados con líneas del propio dibujo, la Nueva York futurista está infinitamente más desdibujada, con menos detalle y con líneas más abiertas y sueltas, en la que las formas se confunden unas con otras, los entintados y los colores ayudan más que las líneas a la hora de diferenciar figuras (enseguida hablaremos del trabajo de color en *Ronin*), mientras que la abundancia de líneas abiertas por todas partes del dibujo genera una incómoda sensación de falta de espacios, muy especialmente en el interior de la Corporación Aquarius, acentuando su idea de máquina viviente y cambiante y provocando, por tanto, un efecto de sentido muy marcado que dirige la posición estética del lector en cada momento de la lectura.

Con respecto al color, poco podemos comparar con un *manga* en el que la cuatricomía escasea excepto en las páginas iniciales, pero sí debemos detenernos a analizar el trabajo de Lynn Varley a cargo del trabajo de color en *Ronin* y las obras posteriores de Frank Miller.

Varley aporta soluciones innovadoras e impensables en el momento para el mundo del cómic, con un color que se aleja de toda la tradición del cómic, pero también de cualquier opción de realismo. Más aún, buena parte de la crítica considera que *Ronin* está cercana al estilo del arte japonés, también en lo gráfico, y es, en buena parte, por la elección de los colores¹⁵³. La paleta de Varley marca en buena parte el sentido del texto y merece la pena detenernos en este punto. Hemos señalado que el dibujo cambia en función del momento de la narración, y también lo hace el color: paleta de rojos y ocres para el Japón Feudal, verdes y azules para la tecnificada Nueva York. Además, el rojo acompaña al rōnin durante toda la aventura, llegando a chocar con los azules de Nueva York en su carga a caballo contra una moto, en una escena que bien podría pertenecer a Akira (ver Fig. 40).



Fig. 40. Página doble de *Ronin* en la que el guerrero carga a caballo contra los motoristas

De esta forma, el color pasa a formar parte de las herramientas de generación de sentido. El propio Miller lo explica en la introducción a la versión estadounidense de 1987 de *Ronin*: “los cómics tradicionales están coloreados para el contraste [...] [en *Ronin*] están orquestados para que se acoplen unos junto a otros de manera cómoda” (Miller en Rovin, 1987). El uso del color de una forma tan particular, que además requirió, como hemos visto, la elección de un papel de gran calidad y de una tinta de impresión determinada, abrió el camino al formato *prestige*, a la consideración del cómic como un producto para adultos, a la posibilidad de obras

¹⁵³ Por lo general, y sin entrar en demasiados detalles, el *ukiyo-e*, la pintura de estampa japonesa, busca una continuidad de los colores sin exagerar los contrastes, ya que en muchas ocasiones estas pinturas se realizaban sobre puertas y paneles de las casas a modo decorativo. Además, estas *pinturas flotantes*, traducción literal del término, renunciaban al realismo en sus colores para favorecer el sentido de la pintura, creando grandes bloques monocolor que dan sensación de planitud y falta de perspectiva. Sobre estos conceptos reflexionaremos más adelante al hablar del movimiento Superflat y el arte *manga* (cfr. 5.1).

como *Batman: The Dark Knight Returns*, pero también a obras como *Akira*. Independientemente de si Miller tuvo acceso a esta obra *antes* de crear *Ronin*, es indudable que tanto él como otros autores (Alan Moore, Will Eisner y muchos otros), prepararon al público para leer una obra tan larga y densa como la de Ōtomo (e insistimos nuevamente en lo acertado de colorear la versión estadounidense).

Así, podemos encontrar varios recursos técnicos y narrativos del *manga* en *Ronin*. Un ejemplo ya citado, pero que desarrollamos ahora, es la división de las escenas en varias viñetas, especialmente en las de acción. Este es un recurso que Miller ya estaba usando tímidamente en sus obras anteriores y que parece aún no dispuesto a desarrollar en su máxima expresión, que llegará con su *Batman*. Si bien empieza a desgarnar las acciones en varias viñetas, aún es presa de la búsqueda del momento clave de la acción, como si del fotograma clave de la animación se tratase, a partir del que desarrolla el resto de viñetas.



Fig. 41. Viñetas verticales en *Ronin*

Por otro lado, una derivada de esta técnica, que Miller desarrolla con maestría, es dividir una única acción, como si de un solo dibujo se tratara en varias acciones, consiguiendo un efecto similar a la hora de dilatar el tiempo de una acción y hacer que un lector se detenga más tiempo del que, a priori, debería utilizar en un determinado momento de la narración. Conforme avance la carrera de Miller, este recurso será cada vez más común, junto con el recurso de las multipantallas que comienza a mostrar en *Batman: El caballero oscuro renace* (cfr. Serra, 2011, pp. 63–71).

Curiosamente, Miller rechaza, casi de una forma consciente, las transiciones aspecto-a-aspecto características del *manga*. Es cierto que no es una característica única del cómic japonés, pero, como vimos (cfr. 2.3.2), su aparición en el manga es muy superior al resto de tradiciones, pero en *Ronin* apenas aparecen y sólo resultan significativas en el particular duelo de voluntades que enfrentan a nuestro *rōnin* con un caballo, al que acaba domando y montando.

En cambio, Miller recurre a la ya citada división de acciones en varias viñetas, no sólo como se realiza en el cómic japonés, sino también dividiendo el propio dibujo en varios recuadros seguidos, pero marcando la división entre viñetas y un tipo de transición con inspiración directa del cine: el fundido a negro. Estos fundidos pueden parecer una transición aspecto-a-aspecto, pero resuelven y significan de maneras diferentes: mientras la transición aspecto-a-aspecto supone un tiempo detenido, que focaliza en detalles y busca, hasta cierto punto, detener la atención del espectador (y, en ocasiones, la sinestesia mediante esos detalles), mientras el fundido a negro resulta una transición que cierra una escena y nos traslada a otra diferente, traduciendo casi de manera literal este recurso cinematográfico y termina resultando una transición escena-a-escena.

Por último, cabe destacar el uso de un tipo de transiciones que podrían parecer del tipo aspecto-a-aspecto, pero que resulta una forma encubierta de una transición tema-a-tema.

En el ejemplo, (cfr. Fig. 42), podemos apreciar una de estas transiciones: Miller hace un zoom-in sobre el ojo del *rōnin*, que podría ser una transición aspecto-a-aspecto, pero que finalmente nos lleva a la mente del guerrero, a lo que él está viendo, resultando así un movimiento casi físico en una metáfora muy poco sutil, que además va acompañada del cambio en los márgenes de la página (del blanco que vemos en nuestro ejemplo a un negro que acentúa el dramatismo de la escena siguiente. Tanto los fundidos a negro como estas falsas transiciones, ambos recursos cinematográficos, aparecen sobre todo en los momentos de cambios entre la focalización de los personajes o los cambios de punto de vista, resaltando la creación de sentido del texto y acentuando estos cambios.

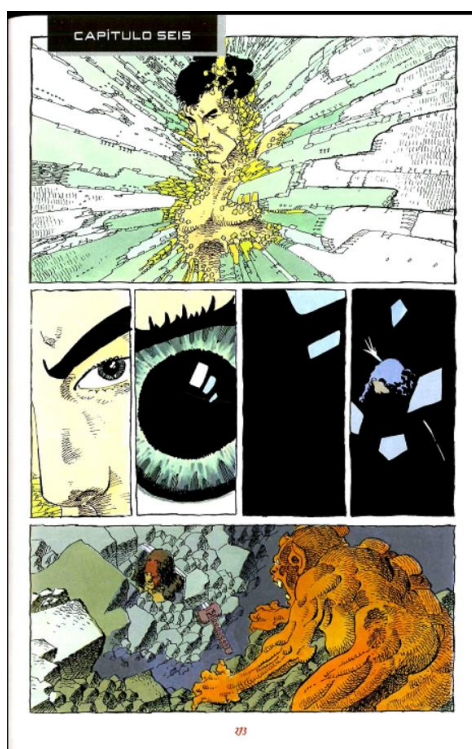


Fig. 42. Transiciones

Hemos citado ya la definición y existencia de frontera y semiosfera (cfr. 2.2). Ambos términos se muestran cruciales a la hora de entender cómo y por qué pudo Frank Miller desarrollar esta obra, en un momento histórico y cultural determinado y bajo unas condiciones de respeto sobre el creador y de libertad creativa irrepetibles con posterioridad e inimaginables para las experiencias anteriores.

Ronin habita la frontera semiótica de forma clara. Es un cómic adulto, complejo y más cercano a las novelas *cyberpunk* que al cómic de superhéroe y lo hace con una clara y marcada búsqueda de lo *underground*, de una cultura excéntrica (si queremos, en términos del momento, la de la novela gráfica) que seguirá al pie de la letra el desarrollo cultural que Lotman profetizara en su lógica del desarrollo cultural de centro-periferia:

La frontera tiene también otra función en la semiosfera: es un dominio de procesos semióticos acelerados que siempre transcurren más activamente en la periferia de la oikumena¹⁵⁴ cultural, para de ahí dirigirse a las estructuras nucleares y desalojarlas. [...]

El espacio semiótico se caracteriza por la presencia de estructuras nucleares (con más frecuencia varias) con una organización manifiesta y de un mundo semiótico más amorfo que tiende hacia la periferia, en el cual están sumergidas las estructuras nucleares. (Lotman, 1996, pp. 28–29).

¹⁵⁴ Ecúmene: el mundo conocido por la cultura. En la Grecia clásica, se utilizaba como sinónimo de la tierra habitada por griegos, dejando al margen a los bárbaros, tradición que en el dominio de Roma pasaría a denominar la extensión del Imperio.

Así, el espacio de la periferia, habitado por jóvenes autores deseosos de cambiar las reglas y que recibían nuevas influencias, como Frank Miller, Alan Moore, Grant Morrison o Neil Gaiman, los que hoy son los autores más reconocidos y las máximas referencias a la hora de hablar de autores de cómic. Todos ellos son autores que comienzan en esa frontera cultural, lejos del centro y de lo normativo (tanto en el trabajo como en su vida personal, como si de estrellas del rock se trataran), con encargos y personajes poco reconocidos y que ellos mismos tienen que rescatar del olvido¹⁵⁵.

Es por eso por lo que Frank Miller puede volcar todas sus influencias orientales sobre este cómic, que, sin embargo, como hemos visto, son limitadas. Miller no *hace un manga*, sino que elige determinados aspectos que le resultan interesantes de dibujo y narración para su trabajo, para generar un *efecto de sentido*. Selecciona los rasgos más interesantes y los adapta, modifica o utiliza a voluntad: elige sus propios estilemas. Recordemos que estilema, según nuestra propia definición, será cada uno de esos elementos significantes que condicionan el significado de una obra y que funcionan en combinación y por exclusión (cfr. 2.2). Sin embargo, estos estilemas no tienen por qué ser elementos gráficos o de forma, en el caso del cómic: hemos visto que muchas veces se refieren al ritmo de la narración, al discurso, etc. De esta forma, ¿no podríamos encontrar estos rasgos de *manga* en lugares poco esperados? Exploremos algunos de estos ejemplos menos comunes.

4.2 La Nouvelle Manga: adaptar el discurso

Quizá el caso más extremo sea el del movimiento Nouvelle Manga. Se trata de una escuela de cómic nacida a caballo entre Francia y Japón, cuyo nombre surge de unir el *manga* con la *Nouvelle Vague*, el grupo de cineastas franceses encabezados por Truffaut, Godard y demás directores¹⁵⁶.

¹⁵⁵ Para profundizar más en el proceso de *asalto* por parte de estos autores al centro cultural, (cfr. Serra, 2011), con un profundo estudio del Batman de Miller y de *Sandman* (1989) de Neil Gaiman como guionista y diferentes dibujantes.

¹⁵⁶ La Nouvelle Vague (literalmente, nueva ola) ha sido un movimiento que ha marcado la cultura y el arte japonés con un gran impacto. Cineastas como Hiroshi Teshigahara, Nagisa Oshima o Masahiro Shinoda trataron de aunar la revolución formal del cine francés con una conciencia social (y, en muchos casos, de clase) que también tuvo su reflejo en literatura y otras artes.

El término *nouvelle manga* aparece en Japón para nombrar el trabajo de Frédéric Boilet, cabeza visible de este movimiento, que adoptó el término como suyo propio y construyó toda una teoría del cómic en torno a él.

En primer lugar, Boilet utiliza el artículo femenino en francés *la* para definir a su movimiento, cuando tradicionalmente al *manga* le correspondía el masculino, *le*. La justificación aparece en el Manifiesto de la Nouvelle Manga, en el que nos detendremos enseguida, con las siguientes palabras:

«El» manga es, en su forma masculina, una abreviatura de un cómic japonés vulgar para niños y adolescentes [...] Usando las raíces históricas y sociológicas de la versión femenina de la palabra «manga», creo que será posible cambiar su percepción pública. Además de «el» manga, esencialmente, comics japoneses para un público compuesto en su mayoría por adolescentes, está «la» manga, haciendo referencia a los comics japoneses de autor, adultos y universales, que hablan de hombres y mujeres y su vida cotidiana : una manga más cercana a, por ejemplo, las películas de Yasujirô Ozu y Jacques Doillon o a las novelas de Yasushi Inoue que a Sailor Moon o Luc Besson (Boilet, 2001).

Más aún, sobre el uso de los artículos masculinos o femeninos en el francés a la hora de traducir los términos japoneses, Boilet puntualiza:

La forma en la que conocí a la manga fue muy diferente de la del aficionado francés medio: la manga no me llevó a Japón, fue Japón el que me llevó a la manga. Por eso es por lo que uso la forma femenina de manga en francés, como muchos de los que han conocido Japón, el idioma japonés, los japoneses y la manga en su versión original antes de interesarse por la manga traducida o accesible publicada en Occidente. Los sustantivos comunes japoneses no tienen género (como en inglés), y debemos elegir arbitrariamente uno cuando los usamos en francés. La tendencia general se inclina hacia el masculino («un» tsunami, «un» samurái, etc.) pero algunas palabras obvias son feminizadas («una» geisha, etc.) (Boilet, 2001)

Así, Boilet atiende a justificaciones históricas, aludiendo a que, cuando llega el trabajo de Hokusai a Francia, se utiliza el femenino, pero en el fondo está buscando una estrategia de diferenciación. Al nombrar al *manga* en femenino, concretamente *un tipo de manga* que a él le interesa, está diferenciando el *manga* más comercial de un tipo de cómic japonés más artístico. Es decir, de acuerdo a nuestro trabajo, está buscando la identificación del *manga* como un género y no como un estilo o, más aún, buscar un subgénero dentro de la generalidad del cómic japonés, marcándolo además en femenino para una mayor identificación con la Nouvelle Vague y el deseo de entender el cómic como un movimiento artístico y de renovación, y no como un producto de consumo para niños y adolescentes, de la misma manera que en EEUU se reivindicó, como ya hemos señalado, el uso del término *novela gráfica* en oposición a cómic.

Analicemos, por tanto, el manifiesto de la Nouvelle Manga como un ejercicio de autodescripción.

4.2.1. *El manifiesto de la Nouvelle Manga*

Publicado en la web de Boilet, traducido a cuatro idiomas (japonés, inglés, español y francés) y escrito por él en francés y japonés, supone una reflexión sobre el estado del cómic francés, la necesidad de innovación que aprecia Boilet y su apreciación personal sobre el *manga*. El autor señala una particularidad a propósito de los creadores de cómic: según Boilet, en Francia, los autores llegan al cómic por un interés en el dibujo, mientras que en Japón los *mangaka* están más interesados en contar historias. Tal generalización parece exagerada, más aún cuando la tradición en Occidente es diferenciar entre guionista y dibujante (algunos autores, como Neil Gaiman, nunca dibujan; otros, como Frank Miller, abandonan el apartado gráfico paulatinamente), mientras en Japón el *mangaka* se encarga de la obra en su totalidad (con las particularidades del sistema de estudio ya reseñadas en este trabajo). Esta justificación, sin embargo, es útil para Boilet, y seguramente condicionada por su manera de entender *la manga*, de la misma forma que remarca la preocupación del *manga* por la vida cotidiana, temática que, si bien ocupa buena parte de la creación historietística japonesa, no deja de ser una más entre superhéroes, monstruos, terror, historias de amor o, como hemos visto, el *cyberpunk*.

El propio Boilet es consciente de ello. Esta definición, al igual que la separación entre *el manga* y *la manga* es un ejercicio intencionado de diferenciación y alteridad y, reconociendo que tal afirmación pertenece a la experiencia del autor en Japón y que el *manga* que se ha traducido en Francia es, fundamentalmente, *manga* de acción para *otakus* y adolescentes.

El manifiesto sigue con un recorrido del intercambio cultural entre Francia y Japón en cuanto a cine y cómics, además de señalar los movimientos artísticos en torno a la Bande-Desinée y que supone un acercamiento al lector modelo que tendrá la Nouvelle Manga. Así, inicia un discurso sobre la hibridación de las culturas francesa y nipona en su trabajo, remarcando que lo que le interesa en el *manga* son las historias cotidianas. Aún más,

La Nouvelle Manga también dará la bienvenida a cualquier autor francés que conozca el estilo franco-japonés, cuyo trabajo esté inspirado en los comics japoneses, una inspiración que no tiene porqué ser solamente gráfica, como ocurre demasiadas veces, sino, sobre todo, narrativa. [...].

Cuando se dirigen a un público general o a *otakus*, BD y manga tienden a construir, en ambos niveles de guion y dibujo, fórmulas, estereotipos y referencias nostálgicas hasta el punto en el que dividen a su público. En Francia, los *otakus* de la manga y los aficionados a la BD rápidamente enfrentan ambos estilos uno contra otro... Pero cuando uno se fija en la manga y la BD de autor, que es lo mismo que decir una manga y una BD más adulta, las diferencias desaparecen casi por completo. [...].

Esto enmarcado en la idea universal de la vida cotidiana: sea autobiográfica, documental o ficción (Boilet, 2001).

De esta manera, el *estilo manga* queda definido, para Boilet y su movimiento, de una forma muy precisa: será aquel cómic japonés que se centra en historias cotidianas y, más aún, su forma de contarlas; es decir, el discurso que articula el *manga* (un determinado tipo de *manga*) y la forma de llevarlo a cabo. Sin embargo, Boilet, seguramente, no se refiere únicamente a la historia, o los diálogos que se articulen en dichas narrativas, sino que tenga en cuenta la estructura, los recursos de transición y otros elementos ya resaltados dejando de lado, muy a propósito, el *estilo gráfico* del *manga*, es decir, su dibujo, estructura de viñetas, etc.

De la misma manera que Boilet rechaza que la BD se limite a Enki Bilal o Moebius (por cierto, dos de los autores más leídos en Francia en lo que a cómic occidental respecta), el manifiesto incide en autores ligados al *gekiga* como Yoshiharu Tsuge o Yoshitomo Yoshimoto y otros, ya directamente incluidos en la Nouvelle Manga, como Jirō Taniguchi.

Sin embargo, ¿por qué no utiliza Boilet el término *gekiga*? Porque el *gekiga*, al igual que el término novela gráfica, nace como oposición a *manga* buscando la consideración de arte o producto para adultos: es un término *interno* para la cultura japonesa que opone ambos conceptos en un momento histórico y cultural concreto y que, poco a poco, ha ido cambiando para definir en la actualidad un *estilo de dibujo*, de la misma forma que novela gráfica ha resemantizado su significado y, lejos de oponerse a cómic, define una forma de publicación, de lector modelo y de consumo. Además, el *gekiga* utiliza un estilo de dibujo *opuesto* al *manga* en muchas ocasiones, buscando un mayor realismo, por lo que el mensaje de Boilet (lo importante es la historia cotidiana, no el dibujo) se perdería.

Así pues, Boilet no puede enfrentar *gekiga* con cómic o BD, y crea el término Nouvelle Manga que sí puede oponer a bande dessinée.

En el fondo, hemos vuelto a una problemática ya insinuada en este trabajo y ampliamente tratada por Yuri Lotman: los límites y las clasificaciones de espacio propio y ajeno¹⁵⁷. Si Boilet crea un nuevo término es porque está tratando de definir un espacio, antes alosemiótico, dotándolo de sentido y redefiniendo los límites de otras semiosferas: la semiosfera de la Nouvelle Manga se inscribe en Japón y Francia (y, después Occidente) al mismo tiempo, pero con algunas partes de la semiosfera del cómic de ambas naciones, cine, novela, y varios elementos que, antes del manifiesto, eran considerados simplemente *manga*

¹⁵⁷ Este desarrollo surge de las consideraciones a propósito de mi trabajo del profesor Jorge Lozano, siempre certero, que incidió en la necesidad de tratar los *textos-otros* y los *no-textos* en el desarrollo de este trabajo.

independiente o *underground*. Es decir, redefine los límites del dentro-fuera y cambia, también, las relaciones entre el cómic franco-belga y el *manga*, así como a sus creadores y, cómo no, sus lectores.

De esta forma, encontramos cómo algunos *no-textos* para el sistema semiótico del manga, pasan a estar semiotizados dentro de esa semiosfera, pasan a ser parte, aunque marginal, del sistema *manga*, pasan a ser *textos-otros* tras irrumpir dentro del sistema mediante la resemantización que realiza Boilet sobre ellos.

4.2.2. *Tokio es mi jardín* (東京は僕の庭)

La obra que podemos enmarcar dentro del movimiento de la Nouvelle Manga es extensísima, desde el trabajo de Jirō Taniguchi, un autor reconocido en Japón, pero una auténtica estrella en Francia, a la obra de Boilet, Kiriko Nananan y muchos otros autores tanto occidentales como japoneses.

Sin embargo, merece la pena detenernos en la que, seguramente, sea la obra más representativa de este movimiento. Publicada en francés en 1997 (y traducida al japonés sólo un año después), *Tokio es mi jardín* resulta la culminación del proyecto de la Nouvelle Manga. Boilet había visitado Japón durante la realización de *Love Hotel* (1993) que se llevaría el segundo premio en el festival de Angoulême y le valdría para ser el primer occidental en obtener una beca de Kodanhsa, la gran editorial de *manga* para estudiar en Japón.

Tokio es mi jardín corre a cargo de Frédéric Boilet como dibujante, un guion coescrito por Boilet y Benoît Peeters, entintado de Taniguchi y la colaboración general de este último. A pesar de que el manifiesto de la Nouvelle Manga se publicará en 2001, en *Tokio es mi jardín* podemos encontrar las características que Boilet describirá como propias de su movimiento artístico: una historia cotidiana (un francés que vive en Tokio y se enamora de una japonesa), un estilo de dibujo realista y cercano a la BD y un ritmo, discurso y situaciones propios del cine francés de la Nouvelle Vague.

Tokio es mi jardín supone una obra realmente singular. En vez de traducir los bocadillos y los textos, Boilet los dibuja y escribe en japonés e introduce la traducción debajo al principio de las conversaciones. Después, para remarcar que la conversación se mantiene en japonés, sitúa algunos *kanjis* en los mismos, al igual que, por ejemplo, un fax que recibe el protagonista, escrito en francés y traducido al idioma que corresponda en los márgenes de la página. Esto sirve para acentuar el carácter híbrido de la obra, de la misma forma que Boilet utiliza algunos

recursos propios del *manga*, como las transiciones aspecto-a-aspecto, especialmente cuando se fija en los detalles de la mujer de la que se enamora el protagonista (ver fig. 43), aunque de una forma ligeramente redundante, en la que las palabras acompañan la imagen, mientras que el recurso de los *manga* sería mantener la narración por otro lado o, sencillamente, eliminar el texto escrito para acentuar el efecto de sentido de tiempo detenido.



Fig. 43. *Tokio es mi jardín*

Además, en el caso concreto que acabamos de ver, el recurso aparece porque el protagonista está sacando fotografías de su amada, con una serie de planos detalle sobre diferentes partes de su cuerpo, como si la propia transición debiera ser justificada dentro de la narración.

Así pues, si tanto *Ronin* como *Tokio es mi jardín* seleccionan determinados elementos del *manga*, de forma consciente, y desechan otros, ¿qué diferencia hay entre ellos?

Por su parte, Frank Miller no aspira a realizar otra cosa más que un cómic *underground* dentro del sistema, de la semiosfera del cómic norteamericano. A pesar de seleccionar determinados recursos narrativos, de transición, por tanto, de estilo, pero en el que prevalece la voluntad de realizar un cómic de autor, pero conforme a las reglas de la escuela norteamericana y del momento. En cambio, Boilet sí tiene una voluntad de crear un producto que pueda ser considerado *manga*, a pesar de que la forma de ejecución no varíe demasiado,

en términos abstractos, de la de Miller: selecciona algunos rasgos propios del cómic japonés (o, al menos, que él así considera) en un producto híbrido desde su concepción.

Encontramos así que es, en cierta medida, el epitexto¹⁵⁸ (Genette, 2001) quien pone en relación textos tan diferentes como el *manga*, la Nouvelle Vague y la BD franco-belga. De esta forma, se produce una diferencia entre ambos textos y sus relaciones con la semiosfera del *manga*: mientras que *Ronin* queda fuera, a pesar de tener determinados contactos, y que da como un no-texto en la estructura del *manga*.

En cambio, *Tokio es mi jardín* y toda la producción de Boilet, forma parte, como un texto-otro, de la semiosfera del *manga*, como un elemento marginal o de frontera, tal vez, como los cómics independientes, pero dentro del sistema del *manga*. Esta introducción de un elemento tan extraño a un sistema ordenado se produjo, seguramente, con la publicación del manifiesto y el proceso de resemantización sobre la obra anterior de Boilet y los autores ahora encuadrados en la Nouvelle Manga: Taniguchi, por ejemplo, pasa de ser considerado un autor de *manga* independiente, con historias especialmente delicadas y pausadas, a ser uno de los representantes de este nuevo movimiento, consiguiendo un amplio reconocimiento en Francia y afectando a su obra posterior, creando en 2014, por ejemplo, *Los Guardianes del Louvre*, una obra centrada en el museo francés en la que vuelva buena parte de sus influencias.

¹⁵⁸ Entendemos como epitextos, en términos de Gérard Genette, como “todo elemento paratextual que no se encuentra materialmente anexado al texto en el mismo volumen, sino que circula en cierto modo al aire libre, en un espacio físico y social virtualmente limitado (Genette, 2001, p. 295)). Es decir, todo aquel discurso que circula alrededor de un texto, dotándolo de sentido y modificando su recepción, como entrevistas del autor, notas del editor, el propio formato, etc.



Fig. 44. Una viñeta de *Los Guardianes del Louvre*¹⁵⁹

4.3 El *manga* global: del *gaijin manga* al *manga* en España

Una vez hemos encontrado formas de utilizar recursos *manga* de una forma indirecta o adaptando determinados elementos, es interesante adentrarnos en dos etiquetas, o definiciones dentro del *manga* no japonés: por un lado, el *gaijin manga* y, por otro, aquellos cómic y autores considerados como amerimanga, euromanga y un sinnúmero de sub etiquetas como iberomanga, etc. A este último grupo podemos englobarlos dentro de lo que algunos autores, como la socióloga Casey Brienza, llaman *global manga* para definir los cómics que “algunos de los creadores y consumidores pueden llamar *manga* [y que] pueden estar producidos sin ninguna contribución directa de Japón” (Brienza, 2016, p. 4)

Comencemos por el *gaijin*¹⁶⁰ *manga*. El término surge en la década de los noventa para definir el trabajo de “algunos autores occidentales que –a pesar de tener educaciones y estilos diferentes– han nacido en el mismo periodo comprendido entre el *boom* de los *animés* en televisión y la llegada de los *mangas* a Occidente” (Quaianni Manuzzato, 2018, p. 55).

¹⁵⁹ Esta imagen, de hecho, puede recordarnos, por ejemplo, a la película *Bande à part* (1964) creando un sistema de reenvíos entre *manga* y cine impensable treinta años antes.

¹⁶⁰ *Gaijin* (外人) es la palabra japonesa para extranjero. Significa, literalmente, persona de fuera, y es una contracción de *gaikokujin*, persona de un país extranjero. A pesar de que se suele asociar con un significado negativo, con el tiempo su uso se ha generalizado y no suele ser despectivo, pero suele evitarse en contextos formales. Si su uso es despectivo o no, es un debate que continúa abierto en la sociedad japonesa.

A pesar de que varios autores ponen en duda esta etiqueta, es muy útil en nuestro trabajo para hablar de una realidad: los autores que quieren hacer *manga*; no *Nouvelle Manga* o utilizar determinados recursos concretos, sino adecuar su trabajo al *estilo manga* (con todo el espacio para el estilo personal que hemos nombrado ya en este estudio). Estos autores, además de aunar las influencias del *manga* y el *anime* más populares con el cómic occidental, “conocen y han sido influenciados por la estética y la narración del *gekiga*” (Quaianni Manuzzato, 2018, p. 55), además de estar en contacto (cuando no directamente englobados dentro) con el mundo del cómic *underground*: autoediciones, ediciones independientes, fanzines, etc.

La etiqueta de género de *gaijin manga* es, como toda construcción de género, arbitraria. Quaianni Manuzzato remite su origen a una editorial lituana que, bajo ese nombre, publicaba a autores como Berliac, un historietista argentino conocido por su estilo trasgresor y su capacidad de provocación, con una introducción de Paul Gravett en la que reconocía cierta fascinación por las nuevas creaciones de *manga* más allá de Japón.

Este *gaijin manga* juega, además, con una cierta polisemia con el término *gaijin*. Si lo consideramos como *outsider*, como algo *externo*, encontramos la verdadera esencia de los autores así considerados: un marcado *estilo* personal que se impone a las reglas de género, a pesar de no renunciar a la influencia japonesa, pero sin ponerse límites creativos.

Por otro lado, encontramos las etiquetas ya nombradas de *euromanga*, *amerimanga*, *iberomanga* y un sinnúmero de topónimos para describir una realidad en la que nos centraremos a continuación: la aparición de autores que utilizan el *estilo manga* de una forma fiel para sus obras, pero procedentes y educados en la cultura occidental, muchos de ellos con estancias o aprendizaje en Japón y la aspiración de ser reconocidos como *mangaka*.

Es el caso de Belén Ortega, artista de cómic e ilustradora española formada en Bellas Artes en España y Japón. Ortega comienza su carrera con un capítulo de *manga* llamado *Himawari* (2007) que se distribuye de forma gratuita en el Saló del Manga de Barcelona de ese mismo año con enorme éxito. Tras este primer paso, la autora pasó un año en Osaka, continuando con su formación y llamando la atención de Glenant, que cuenta con ella para retomar *Himawari* en su línea Gaijin Manga¹⁶¹, que trataba de reunir autores de *manga* españoles.

¹⁶¹ La elección del título de la colección, a pesar de no ser casual, nada tiene que ver con la etiqueta de *gaijin manga* que hemos utilizado al comienzo de este capítulo. Glenant juega con la etiqueta de *manga* extranjero sin tener nada que ver con el cómic *underground* que suele etiquetarse como *gaijin*.

Ortega finaliza así *Himawari* (2011), convirtiéndose en una artista de referencia para el fenómeno *manga* español, aunque su carrera no se haya limitado únicamente al estilo japonés. De hecho, estuvo a punto de dejar el mundo del cómic y fue con *Pájaro Indiano* (2015) con la que retomó su andadura en el mundo del cómic, esta vez con un estilo marcadamente español, Marc Márquez, *la historia de un sueño* (2016), *spin offs* de la saga *Millenium* de Stieg Larsson y una multitud de colaboraciones con marcas y artistas en labores de diseño e ilustración. Más recientemente, Ortega ha retomado el *manga* trabajando en *Bárbara* (2019), un *spin off* basado en una obra bastante desconocida (en Occidente) de Ozamu Tezuka y se ha anunciado que se hará cargo del dibujo de una serie de *Batman* para DC Cómics tras su paso por Marvel. Sin embargo, nos centraremos en *Himawari* para nuestro análisis.

4.3.1 *Himawari, el manga sintético hecho en España*

Como ya hemos señalado, *Himawari* es el resultado de un primer capítulo retomado y concluido años después, tras el paso de la autora por Japón y que acumula un enorme conocimiento del *manga*, sus características y mecanismos internos¹⁶².

Himawari es una historia sobre la venganza. Belén Ortega nos sumerge en el Japón feudal para contar una historia de samuráis, en 1859, los últimos años del periodo Edo y del shogunato Tokugawa (justo antes de la restauración Meiji). *Himawari* gira en torno a dos hermanos, Himawari, la protagonista de la historia y Shunya, su hermano mayor, dos *rōnin* que buscan venganza por la muerte de sus padres. En el transcurso de su viaje, en el que se nos deja claro que ambos son muy hábiles en el manejo de la espada, pasan a formar parte de uno de los clanes locales: Shunya como guerrero y Himawari, a pesar de su capacidad, como sirvienta, rol que no hace sino aumentar su deseo de venganza.

Al final, la rabia asesina de Himawari se lleva por delante al señor del clan, amante de Shinya, y a punto está de cobrarse la vida de su hermano. Al final, la verdadera historia de venganza es la de una posadera que maneja los hilos de los dos hermanos, empujándoles hacia sus propios objetivos, y que acaba asesinada por un guerrero enmascarado con una careta de zorro¹⁶³, cerrando una historia secundaria que actúa como *McGuffin* en torno a dos espadas de un legendario herrero.

¹⁶² Aparece acreditado junto a Ortega, en guion, Rubén García Cabezas.

¹⁶³ El zorro, en japonés, *kitsune*, es una figura clásica en el folclore japonés. El *kitsune* es el espíritu protector del bosque y suele representarse con múltiples colas, al tiempo que posee la habilidad de convertirse en humano y

La historia, por tanto, corresponde a una clásica historia de rōnin y samuráis, con ejemplos de sobra durante nuestro trabajo. El tono de la obra es relativamente adulto, explorando cuestiones como la homosexualidad de Shinya, cuestión poco habitual en el *manga* más *mainstream*, el desnudo o el empoderamiento femenino.

Por lo demás, resulta una clásica historia de espadachines y venganza de los niños huérfanos, con imágenes tan clásicas como los pequeños bañados en la sangre de sus padres durante la matanza, duelos a espada en un puente o la lucha a final en un jardín zen en mitad de una tormenta. Sin embargo, esto sólo revela el conocimiento de la autora sobre el *manga* en general y el género del *rōnin* o del samurái en general: no en vano, Ortega cita *Rurōni Kenshin* (1994) (en España, *Kenshin, el guerrero samurái*), uno de los *mangas* más influyentes y de más popularidad de su década en España y el resto de Occidente¹⁶⁴.

Así, si analizamos el estilo del *manga* de Ortega, encontramos que cumple todas las características que debe tener un *manga*. Comenzamos por el tamaño y sentido de la lectura, un *tankōbon* que debemos leer de derecha a izquierda. Todo en el cómic busca la originalidad y la *mangacidad* en todos los aspectos. Así, la autora diseña las páginas a la japonesa, rompiendo márgenes y viñetas a conveniencia, usando diagonales, líneas cinéticas, panorámicas y planos detalle a voluntad, así como un ritmo y extensión propios del *manga* comercial japonés.

Por otro lado, el nivel de detalle de dibujo cambia desde el detallismo más radical a la caricaturización o desaparición de detalles en pos de un efecto de sentido: el exotismo del *manga* y la autenticidad del mismo. A ello contribuyen los recuerdos en un estilo de dibujo diferente (entintado y sombras distintas, mayor caricaturización de los personajes con un estilo más infantil, márgenes en negro...), así como las onomatopeyas, en *kanji* y sin traducir y los nombres de los capítulos, que corresponden a cada una de las virtudes del *bushido*, el código caballeresco japonés.

causar travesuras. A nivel narrativo, el *kitsune* tiene el rol temático del *trickster* en las historias tradicionales japonesas. Ese es precisamente el rol del guerrero-zorro en *Himawari*, una figura cambiante, cuya lealtad no está clara y que acaba cerrando la historia de una forma inesperada. De hecho, durante uno de los *flashbacks* de recuerdo de la joven guerrera, en la huida de su pueblo natal contemplan una estatua de *kitsune*.

¹⁶⁴ Sin entrar en demasiados detalles sobre el argumento, el *manga* (y el *anime*) tratan sobre Himura Kenshin, un experto espadachín que, tras ser un salvaje guerrero que durante la Restauración Meiji es un despiadado soldado. Tras finalizar la guerra, busca su redención como *rōnin* ayudando a la gente corriente de forma quijotesca.



Fig. 45. Página de *Himawari*

Como vemos en la imagen, todos los detalles y características resultan indistinguibles de un cómic *auténticamente* japonés. En una sola página podemos encontrar prácticamente todas las características del *manga* que hemos nombrado en este trabajo, a excepción de las transiciones aspecto-a-aspecto, también muy presentes en *Himawari*.

De hecho, resulta casi *demasiado* paonés, al no traducir las onomatopeyas o incluir todos los aspectos propios del estilo *manga* en el mismo volumen: frente a los autores japoneses que ya hemos visto (Ōtomo, Tezuka, etc.) que buscan sitio a su estilo personal, autores como Frank Miller, que buscan deliberadamente estar en la periferia de la norma adoptando determinados elementos, o aquellos que están en la periferia de ambos, como el Gaijin Manga o la Nouvelle Manga, *Himawari* se sitúa, deliberadamente, en el centro de la norma del *manga*. Esa centralidad no puede conseguirse sino de forma deliberada (y, aún así, tiene, como no podía ser de otra manera, elementos estrictamente personales). Sin embargo, si entendemos la semiosfera del *manga* como la semiosfera del cómic japonés, *Himawari* quedaría fuera de los

límites, retomando de nuevo el problema de la definición que sobrevuela todo el presente estudio.

4.4 Los usos del *manga*

Antes de volver sobre nuestros pasos y retomar el problema de definición que nos ofrecía el término */manga/*, merece la pena detenernos sobre un fenómeno derivado del cómic japonés y que resulta revelador a propósito de la naturaleza del medio *manga* y, más aún, de las consideraciones sobre el estilo que hemos realizado: los usos del *manga* fuera del cómic.

Comencemos por lo que, en principio, podemos considerar un género dentro del *manga* japonés: el *manga* educativo. Con la popularidad del medio en Japón, no resulta extraño que rápidamente se utilizara desde instituciones gubernamentales y también desde editoriales para realizar volúmenes educativos en las aulas, tanto en colegios e institutos como en academias, algo que poco a poco va siendo más habitual en Occidente.

Menos habitual para nuestra cultura resulta la existencia de esos *mangas* educativos para público adulto. En 1986 se publicó en Japón *Manga Nihon keizai nyūmon (Introducción a la economía japonesa a través del manga)* de Shōtarō Ishinomori, un *mangaka* responsable de algunas obras de ficción como *Cyborg 009* (1964), cuya adaptación al *anime* tuvo cierta relevancia fuera de las fronteras de Japón, especialmente en Italia.

En cualquier caso, su obra sobre la economía fue todo un éxito en el país nipón con un estilo que, lejos del tono serio en el que, a priori, podríamos imaginar para un volumen de estas características, es indistinguible de cualquier otro *manga* de acción: el cómic narra el *milagro económico japonés* iniciado en la década de los sesenta, su modelo empresarial y productivo y las causas y consecuencias de la exportación de bienes más allá de sus fronteras. Para contar la historia, Ishinomori articula un *manga* de aventuras, con un héroe protagonista, Mr. Kudo, y un villano, Mr. Tsugawa, mientras refleja los problemas sindicales, la producción en países extranjeros y otros problemas económicos de la época. La obra fue un éxito rotundo en Japón y tomado como modelo para muchas publicaciones y, tal es su relevancia, que la edición norteamericana corrió a cargo de la Universidad de Berkeley, California, en 1988. Al margen de su contenido teórico o la calidad del cómic, resulta fascinante cómo se logra traducir un manual económico en un *manga* narrativo entre citas de Milton Friedman y las aventuras personales de los protagonistas.



Fig. 46. Página de *Japan, inc.*

Este *manga* supone únicamente un ejemplo de lo que podríamos considerar un género en Japón, el *manga* educativo, que no se limita únicamente a los niños y que muchas veces mezcla teoría científica con fantasía propia del mundo del cómic, como *Moyashimon*, *Tales of Agriculture* (2004) en el que uno de los protagonistas puede ver bacterias y microorganismos a simple vista y aplica su habilidad a la microbiología y la ciencia y tecnología de los alimentos. Algunos de estos *mangas* han comenzado a entrar tímidamente en Occidente, mientras en Japón continúan en expansión con manuales de empresa en este formato.

En España, la editorial Heinen ha popularizado una colección de *manga* que adapta libros de filosofía, clásicos de la literatura o la vida y pensamiento de algunos autores, como Karl Marx, Friedrich Nietzsche o Marcel Proust.

Estos *mangas*, en la misma línea que nuestro *Japan, inc*, incorporan una historia al margen completamente del contenido de los libros, pero que ilustran y aplican el contenido de los mismos, añadiendo notas a los márgenes con aclaraciones, conceptos clave o citas de los autores. De esta forma, por ejemplo, seguimos las aventuras de Robin, un joven queso convertido en jefe de una fábrica que comprende la naturaleza del capitalismo y la explotación al obrero para una explicación didáctica de *El capital*.

4.5 Hacia un estilo *manga* fuera del cómic

Tras este repaso por las fronteras y los límites del cómic *manga*, desde el cómic norteamericano hasta el cómic educativo japonés, podemos ver cómo han quedado de manifiesto dos cuestiones tratadas en este trabajo. La naturaleza autónoma del *manga* como medio, entendida como el soporte de cómic al modo japonés, que puede soportar todo tipo de historias, no únicamente aquellas que identificamos en un primer momento en Occidente y, por otro lado, la existencia de un *estilo manga* aplicable a todo tipo de historias, tipos de cómic, géneros y usos.

Así, el *estilo manga* puede aparecer en historias de samurái, en manuales económicos, en cómic *underground* norteamericanos, en cómic de autor franceses o italianos y un sinfín de influencias que autores de todo el mundo han recibido de una u otra forma. Quedan muchas escuelas y estilos influidos por el *manga* sin tratar aquí, como por ejemplo el *manhwa*, el cómic surcoreano, con un enorme éxito entre los *webcómic*s¹⁶⁵, algunos de los cuales alcanzan una enorme popularidad y que, sin duda, recibe una gran influencia del *manga* japonés.

Hemos comprobado así la progresiva complejización del término *manga*, una vez definido como estilo, pero que contiene, a su vez, nuevos y numerosos estilos dentro del propio *manga*. Dentro de este proceso de complejización, podemos encontrar procesos de continuidad y de explosión en términos de Lotman (1993): la aparición del *manga* de Osamu Tezuka supuso un momento de explosión en la cultura japonesa y en la semiosfera del cómic al completo (aunque, más bien, deberíamos hablar de sucesivas explosiones conforme va cambiando su estilo gráfico y narrativo), a partir del cual comienza un proceso de desarrollo del lenguaje de aquello que podemos llamar escuela japonesa, con distintos momentos de procesos graduales (la escuela de Tezuka) a momentos de alta concentración de sentido e imprevisibilidad, como el *gekiga* y el propio *Akira*.

Ahora bien, en Occidente, la percepción es muy diferente. La llegada del *manga* en oleadas sucesivas provocó momentos de una enorme informatividad, formando nuevas relaciones y configurando, como hemos ido viendo, el *manga* como un estilo. Cabe, del mismo modo, detenernos en la reflexión que Franco Moretti realiza a propósito, precisamente, del

¹⁶⁵ El término de *webcómic*, su uso y sus límites darían lugar a una discusión enormemente interesante, pero que excede los límites de este trabajo. Los nuevos usos de internet junto a los dispositivos móviles (*smartphones* y *tablets*) han abierto una gran posibilidad creativa para los autores. Una línea interesante de análisis será el cambio que estos dispositivos han generado sobre el cómic (¿estamos hablando del mismo medio?) y la desaparición de la página y, en ocasiones, de la viñeta, en favor de una historia vertical que algunos denominan *lienzo infinito*.

estilo. En su *Estilo S.A.* (2013, pp. 203–328), Moretti reflexiona sobre el concepto de *Matadero de la literatura*¹⁶⁶ (2013, pp. 79–80), que retoma de una conferencia con el mismo nombre. En la reflexión previa a su análisis de 7.000 títulos de novelas británicas, el autor señala “la inmensa diferencia entre el archivo de la ‘enormidad de lo no leído’ y el mundo del canon.” (2013, p. 294). Esta cuestión ya ha sido tratada, de forma más o menos explícita, a lo largo de este trabajo: el *manga* que llega a Occidente es apenas una mínima fracción de lo creado en Japón.

De la misma forma, el propio Moretti analiza los desarrollos de las novelas en Europa y China, que “Hasta bien entrado el siglo XIX, casi al final de hecho, [...] evolucionaron de manera independiente entre sí” (Moretti, 2013, p. 191). Más allá del símil evidente con la cultura del cómic japonesa y su relación con Occidente, Moretti señala que el ascenso de la novela se produjo cuando las condiciones sociales y económicas lo permitieron y no por la reflexión sobre el propio medio. De la misma forma, sólo cuando la cultura Occidental pudo reflexionar y estudiar el medio del cómic, estuvo preparada para asimilar la influencia japonesa, ahora sí, como un proceso explosivo. Moretti trabaja así con ciclos de estabilidad y crisis que podemos asemejar a los momentos de continuidad y explosión lotmanianos, así como las variaciones con respecto a una dominante.

Así, la introducción del concepto del *manga* en la cultura occidental supone también su entrada dentro de nuestros ciclos de estabilidad y crisis, de tal manera que el propio significado del término, su adecuación como estilo y sus posteriores variaciones¹⁶⁷.

Una vez hemos analizado brevemente algunos aspectos en los que el *estilo manga* puede aparecer en la frontera de la semiosfera del *manga* e, incluso, fuera de la misma, planteamos una cuestión que parece lógica en el desarrollo de nuestra discusión: si es posible la existencia del *manga* como estilo fuera de la semiosfera del cómic japonés, al tratarse de una serie de características que dan forma a un efecto de sentido; ¿es posible la existencia del *estilo manga* fuera de la semiosfera del cómic?

¹⁶⁶ La referencia, explicitada por el propio Moretti, se basa en un aforismo hegeliano que asume que “la historia del mundo es el matadero del mundo” esto es, que toda historia implica selección y descarte de la gran mayoría de elementos y hechos.

¹⁶⁷ Para un mayor (y mejor) desarrollo de la relación entre Lotman y Moretti y los ciclos de desarrollo en los géneros literarios y, particularmente, en la semiosfera del cómic de superhéroes, (Serra, 2011, pp. 17–27).

5. Lo *manga* fuera del cómic¹⁶⁸

Así pues, todo nuestro trabajo desemboca en una pregunta con la que finalizar la presente investigación: ¿es posible encontrar *manga* fuera de la semiosfera del cómic? Para tratar de encontrar la presencia de un *estilo manga* fuera de los límites del sistema del cómic y la animación japonesa rastreamos algunos ejemplos, pero las posibilidades de análisis dejan abiertas una multitud de líneas y ejemplos de trabajo que, sin duda, merecen atención pero que quedarán fuera de nuestro texto por razones evidentes.

A lo largo de este trabajo hemos podido estudiar diferentes definiciones de *manga* y la cuestión de sus límites ha quedado más o menos explicitada durante todo su desarrollo. Una vez hemos abordado el estudio del *manga* como un estilo (desde un punto de vista semiótico), podemos rastrear el *estilo manga* en otras artes y disciplinas observando ejemplos de traducción intersemiótica¹⁶⁹.

Para acercarnos a esta nueva visión del *manga* nos acercaremos al movimiento Superflat, un movimiento artístico japonés que busca sus raíces en el arte tradicional de la imprenta japonesa, pero que centra su atención estética en el mundo del *manga* y del *anime* y que ha supuesto una revolución en el arte posmoderno mundial, agrupando pintura, escultura, fotografía e, incluso, diseño de moda. Acercarnos a este movimiento y, sobre todo, a la obra de su fundador, Takashi Murakami, nos permitirá reflexionar sobre el concepto de arte para la cultura japonesa, su tradición estética tradicional y la adaptación a la globalización de la misma tras el fin de la II Guerra Mundial. De la misma forma, encontraremos ejemplos de la influencia *manga* en buena parte de sus obras y podremos, así, confirmar la existencia de un *estilo manga* que excede los límites del medio cómic.

Por otro lado, nos acercaremos brevemente al fenómeno de Hatsune Miku, un personaje creado a partir de un programa de voz sintético y que se ha convertido en todo un fenómeno de masas a nivel mundial, con conciertos en “directo” y una clarísima influencia del mundo

¹⁶⁸ Esta última parte de nuestro trabajo está profundamente influida por una reunión, en un momento muy temprano de la investigación, con el profesor Jorge Lozano, a quien agradezco sus certeras preguntas, comentarios y guías que, en el fondo, han acabado formando la base de este capítulo.

¹⁶⁹ Recordamos que, para Roman Jakobson, la traducción intersemiótica es uno de los tres tipos de traducción que pueden darse. Esta traducción intersemiótica, o transmutación, es “la interpretación de signos verbales mediante signos de sistemas no verbales” (Jakobson, 1959, p. 233)). De esta forma, podemos entender como traducción intersemiótica aquella que se produce entre dos sistemas de signos diferentes, pero equivalentes. El ejemplo clásico es la transmutación de una novela en una película y, en nuestro trabajo, nos servirá para entender cómo se pueden traducir determinados estilemas del *manga* en otros sistemas de signos diferentes.

manga. Por último, trataremos de definir de nuevo el *manga* a partir de las conclusiones de este capítulo.

5.1 El Superflat: la revolución japonesa desde los ojos del *otaku*

El movimiento Superflat reúne a algunos de los más famosos (y cotizados) artistas contemporáneos de Japón y que ha ampliado sus fronteras para apoyar jóvenes talentos de la escena japonesa que coincidan con los valores del movimiento.

Takashi Murakami es el fundador y principal exponente del movimiento. Nacido en Tokio en 1960, desarrolla su actividad en pintura, escultura, arquitectura y diseño de moda, además de participar como director en una película de animación y varios cortometrajes publicitarios. Dirige la Kaikai Kiki Co. Ltd., una compañía de arte que comercializa reproducciones de las obras de Murakami, merchandising, representa a multitud de artistas además de organizar muestras y exposiciones.

Mundialmente conocido por sus colaboraciones con marcas de moda como Louis Vuitton y artistas como Kanye West o Billie Eilish, se ha convertido en una referencia del arte contemporáneo y sus reflexiones teóricas cuestionan la existencia del arte en la tradición japonesa¹⁷⁰, la influencia de Occidente sobre la cultura japonesa actual y la desaparición de las fronteras entre alta y baja cultura y de éstas con el mercantilismo y la cultura popular.

En el año 2000, Murakami lanza el *Superflat Manifesto*, una reflexión teórica sobre su arte y el de sus colaboradores más cercanos que, además, situaba la creación del propio artista como heredera de un determinado estilo del Ukiyo-e (el arte de estampa y murales japoneses) que vino a llamar “estirpe de los excéntricos”. Murakami toma el término de Nobuo Tsuji, historiador del arte japonés, que incluía en dicho linaje a Iwasa Matabei, Kano Sansetsu, Ito Jakuchu, Soga Shohaku, Nagawa Rosetsu y Utagawa Kuniyoshi y es el propio Tsuji quien comienza a sugerir las similitudes entre estos autores y el *manga*.

Resulta muy interesante que Murakami fije en estos autores su primera influencia, ya que de ellos extrae no un estilo pictórico o temático, sino una “estilo en la estructura de los tiempos” (Murakami, 2000b, p. 9), es decir, una forma de guiar la mirada y manejar el *tempo* en el discurrir de la observación de la obra de arte. No en vano, ya hemos referido la

¹⁷⁰170 Nos detendremos sobre este punto más adelante.

importancia del *tempo* en la lectura del cómic (cfr. Barbieri, 1993) en general y del *manga* en particular en este trabajo (cfr. 3).

De esta forma, la primera influencia que Murakami cita tiene que ver con un efecto sobre la obra: una organización que obliga al espectador a detenerse en la obra y no observarla únicamente en su conjunto, sino *leerla* en un sentido mucho menos literal de lo que cabe esperar. No se trata de cuadros que necesariamente cuenten una historia o necesiten una lectura de sus metáforas, sino que, en muchas ocasiones, son elementos meramente pictóricos decorativos dispuestos de tal forma que los mecanismos semióticos visuales obliguen a un uso determinado. Como podemos ver a continuación, en la obra de Kano Santetsu *El viejo ciruelo*, encontramos una disposición de los elementos preparada para ser leída por separado en cada uno de los paneles y en conjunto, con un ritmo interno que obliga a detenerse en algunos puntos, como las flores a la izquierda, y a seguir a una determinada velocidad el recorrido visual si observamos la obra en su conjunto.

Es esta distribución del espacio y los elementos lo que Murakami encuentra inspirador dentro de este linaje de excéntricos, además de la bidimensionalidad que trataremos más adelante y que aparece ya explícitamente en el término Superflat.



Fig 47: El viejo ciruelo de Kano Sansetsu (1647)

Así pues, Murakami conecta estas influencias del Ukiyo-e con un determinado estilo de *anime* y, más concretamente, con el trabajo de Yoshinori Kanada¹⁷¹, responsable de obras tan conocidas como *Galaxy Express 999* (1979) y *Harmagedon* (1983), además de trabajar

¹⁷¹ Kanada trabajó en el proyecto de animación de *Akira* como animador clave y su influencia puede verse en muchas escenas de explosiones gracias a su forma única de trabajar la iluminación, las sombras y las deflagraciones.

como animador con Hayao Miyazaki en varias películas de Estudio Ghibli o participar en la animación de varios videojuegos de la saga Final Fantasy. Kanada posee un estilo personal muy marcado, pero al mismo tiempo permitía una enorme libertad a sus animadores, lo que configura una curiosa mezcla de estilos en la pantalla.

Una de sus características más reconocibles es la deformación de los cuerpos en la pantalla, deshaciendo formas y creando un efecto de fluidez y liquidez con elementos en constante movimiento que no terminan de definirse. Este estilo de *animación líquida*, frente a un estilo mucho más centrado en la animación limitada tan característica del *anime* de la década de 1970. Así, la disposición de los elementos sobre la pantalla de televisión retoma la tradición del Ukiyo-e, utilizando los movimientos de los rayos y las explosiones para generar un efecto similar a los paneles de la pintura de estampa: guiar la mirada del espectador solo que, esta vez, a través de la imagen en movimiento.

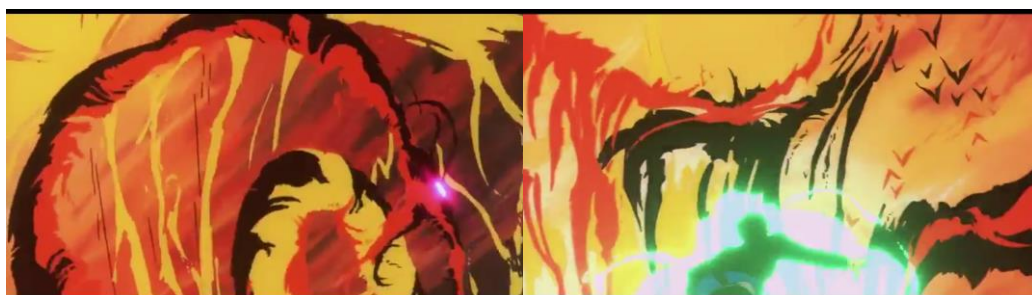


Fig.48 dos fotogramas de *Genma Taisen* (1983)

Una vez descrita la relación que encuentra Murakami entre estas imágenes, es fácil comprobar que, en efecto, una de las claves de la animación de Kanada es el uso del espacio y la distribución de sus formas, de la misma forma que el propio Kanada deja una marca notable sobre la obra de Murakami, no sólo en la obra pictórica, sino que podemos encontrarla en su trabajo en escultura y, evidentemente, en su trabajo de animación.

Encontramos que, de esta manera, la primera referencia a *lo manga* no es ni pictórica, ni de contenido, sino de uso del espacio y, por así decirlo, mecánica: es la forma de guiar la mirada lo que atrae a Murakami hacia este tipo de animación. Es fácil ver su aplicación en algunas obras que recogen esa influencia de forma directa (ver fig. 49) en la que Murakami retoma la distribución en paneles, en este caso únicamente a través de línea y color, al mismo tiempo que divide la imagen con las líneas de viento que recorren en horizontal la imagen y que marcan también cambios de color y textura.

Sin embargo, esta influencia estará presente en obras donde la colocación de elementos será menos obvia, pero busque el mismo efecto de sentido: guiar la mirada y el tempo del espectador sobre la obra.



Fig. 49. 727 – 727 (2006).

5.1.1 La cultura otaku y la escultura manga

El interés de Takashi Murakami por el mundo del *manga* y del *anime* va mucho más allá de centrar su interés en algunas formas compositivas. Sus primeros trabajos reconocidos fueron realmente polémicos por atacar frontalmente a la cultura *otaku*. Realizaremos aquí un brevísimo recorrido por su trabajo más polémico que le hizo saltar al primer plano de la escena artística mundial, pero que causó un enorme rechazo en Japón.

En el año 2003 Murakami presentó Miss Ko2 (pronunciado como Miss ko-ko), una escultura en fibra de vidrio de 188 cm de altura y que representa una de las fantasías más comunes entre la comunidad *otaku*, una camarera extremadamente sexualizada y con ropa ajustada y reveladora¹⁷². La polémica deriva, sin embargo, en algunos detalles de la obra que convierten esta escultura en una crítica a la cultura *otaku*. En primer lugar, su tamaño. Pese a

¹⁷² Este personaje arquetípico en las fantasías *otaku* se conoce como *maid* (*meido* en su pronunciación japonesa), camarera, que se ha hecho realidad en algunos locales de Akihabara, el distrito de Tokio dedicado casi por completo al mundo del *manga* y sus fans. En los conocidos como Maid Cafe, los fans pueden encontrar camareras vestidas como en los *mangas* con el traje de sirvienta francesa del siglo XIX, pero sexualizado. En algunos de estos locales, se puede llegar a encontrar espejos en el suelo para que los clientes puedan ver la ropa interior de las camareras, aunque el contacto físico está extremadamente prohibido.

no ser una escultura enorme, su tamaño y su pedestal la sitúan en un lugar de superioridad frente al espectador. Buena parte de la fantasía de estas camareras sexualizadas viene dada por su posición de sumisión (tratan a sus superiores como “amos”) y en un lugar, el pedestal, que la hace destacar.

Se rompen así las fantasías de dominio del *otaku*, que de pronto se enfrenta cara a cara con una mujer con escasa ropa (incluso podemos ver su ropa interior), los pezones marcados bajo su ropa y unos tacones que la hacen destacar aún más, mientras su sonrisa no se mueve del rostro de la escultura, sus ojos brillantes (con una composición extraña y muy personal por parte de Murakami) y su brazo extendido nos invitan a, quizá, entrar en un imaginario local.



Fig. 50. Miss Ko2 (Christie's)

Por otro lado, Murakami sitúa su figura en un lugar extraño para el *otaku*, una galería de arte. Miss Ko2 ha sido expuesta grandes galerías y museos de arte contemporáneo (el museo de arte contemporáneo de Tokio, el Guggenheim de Bilbao, una exposición en el Palacio de Versalles...), un mundo extraño para el fan del *manga*. En palabras del propio Murakami,

Los otakus son diletantes puros. Nunca crean nada, pero conocen el más mínimo detalle sobre extrañas películas de animación, cómics y videojuegos. Y sólo pueden criticarlos con el lenguaje del anime o los cómics. Pero, aun así, pensé que era genial que tuvieran un sistema de crítica compuesto enteramente del lenguaje de sus medios. Así que quería participar en sus eventos, escucharlos hablar y captar lo que me parecía realmente extraño: las cosas que parecían revelar el misterio más profundo de la mente *otaku* (Murakami en Matsui, 1998).

La provocación de Murakami va, por tanto, más allá de colocar en un lugar extraño a las esculturas. Lo que intenta el autor es retar al *otaku* a valorar según su propio sistema de valores una obra artística que le interpela directamente.

Por otro lado, al convertir un personaje de *manga* o *anime* en una escultura, se está produciendo una traducción intersemiótica, una traducción entre sistemas, pasando de las dos dimensiones del cómic al volumen de la escultura tridimensional. ¿Dónde queda entonces el Superflat? ¿Es posible autodenominarse Superflat y realizar una escultura en tres dimensiones? Lo es, debido a que el concepto de Superflat sobrepasa el criterio estético y entra en lo discursivo, ya que Murakami señala que la bidimensionalidad de Japón atañe a toda su identidad cultural, que aplanar y pone al mismo nivel alta y baja cultura y pone en diálogo la estética *kawaii* de la que hablaremos más adelante con la pintura tradicional japonesa, junto con el *manga* y el resto de cultura popular.

De esta forma, Murakami comienza a hablar de la cultura *Poku* (resultado de unir pop y *otaku*) como uno de sus intereses. El artista reconoce que él mismo proviene de la cultura *otaku* en una entrevista concedida al Journal of Contemporary Art en el año 2000, aunque señala que su arte no es *otaku*: “hay una diferencia entre el artista cuya creatividad entronca con las ideas *otaku* y un genuino *otaku* que puede ganar un debate para ser el rey” (Murakami, 2000a)

En esta misma línea, Murakami señala una problemática que merece la pena nombrar, aunque quizá no podamos desarrollar en profundidad en este trabajo porque nos alejaría del tema. Para Murakami, en Japón no se da el concepto de “arte” hasta que llega gracias a la influencia occidental¹⁷³:

De acuerdo con Amino¹⁷⁴, la idea de arte llega desde el Oeste durante la era Meiji (1868-1912). Previamente, todos los tipos de arte, incluyendo el baile, la música y la pintura, eran considerados entretenimiento (Murakami, 2000a)

Esta afirmación nos pone en la pista de dos cuestiones fundamentales. En primer lugar, la decisiva influencia de las dos grandes oleadas de cultura occidental sobre Japón (la segunda

¹⁷³ Takashi Murakami, al margen de su trabajo como artista, se formó en la Universidad de Tokio en el equivalente a Bellas Artes, especializándose en Nihonga, el estudio del arte tradicional japonés para, más tarde, doctorarse en la misma especialidad.

¹⁷⁴ Yoshihiko Amino es un historiador japonés de formación marxista que destaca en el estudio del medioevo de Japón. Es, quizá, uno de los historiadores e intelectuales más reconocidos por la Academia japonesa en su campo.

será tras la II Guerra Mundial, que el propio Murakami marca como trauma) y, especialmente, en el mundo del arte.

La segunda es, precisamente, la consideración japonesa sobre el mundo del arte. El trabajo de Murakami a propósito del Superflat, revela toda una tradición artística japonesa que podemos llamar “indelimitación”.

Tsuneyoshi Tsudzumi, germanista y esteta japonés, trató de realizar un estudio comparativo entre el arte occidental y el japonés en los años previos a la II GM, para acercar el arte japonés a Occidente y, aún más, la forma en la que Japón entendía el arte.

El autor señala, ya en el prólogo, esta idea de indelimitación en el arte japonés¹⁷⁵, un concepto que opone al pensamiento occidental, que, en palabras del japonés, se basa en “el contraste entre el mundo exterior y el interior, entre el mundo de la naturaleza y el del espíritu” (Tsudzumi, 1932, p. 13)

En el capítulo dedicado a esta indelimitación, Tsudzumi realiza una introducción al tema justificando que el arte japonés es un reflejo del pensamiento y cultura nipones, al mismo tiempo que

presupone en el Japón, más que en Europa, la colaboración artística del espectador y confía en ella; sólo cuando se ha cumplido este requisito es cuando un trabajo pasa a ser verdaderamente una obra de arte [...] Los japoneses han borrado, pues, lógicamente el límite entre el arte y la vida (Tsudzumi, 1932, p. 17)

Así pues, detengámonos un momento en este concepto de indelimitación del arte japonés. Para el autor, este concepto presente, en principio, en todo el arte japonés, deviene en dos características fundamentales: “la *fragmentación* y la *pequeñez de la escala* ¹⁷⁶” (Tsudzumi, 1932, p. 18) De esta forma, toda obra tiene carácter fragmentario, aunque se pueda entender cada obra de forma individual, pues está inserta en un *continuum* que abarca el arte y todas las esferas y prácticas de la vida. Esa fragmentariedad puede apreciarse en la pintura del viejo ciruelo (cfr. Fig. 47), donde los árboles parecen estar cortados y continuar en el fuera de campo y por seguir un ejemplo cercano a los que utiliza el autor.

Por otro lado, en cuanto a la pequeñez de la escala, es que cada objeto representado debe estar realizado a escala y contribuir a la participación del espectador, reproduciendo en

¹⁷⁵ Cabe destacar, no obstante, que el término es creación de Tsudzumi y que el propio autor reconoce que lo fundamenta al estudiar los clásicos de la estética de Europa y lo crea a partir del vocablo alemán *rahmenlosigkeit*, literalmente, sin marco, sin límite (Tsudzumi, 1932b, p. 3).

¹⁷⁶ Cursivas del autor.

un tamaño menor algo mucho más grande, como, por ejemplo, los jardines zen, aunque el autor señala que esta característica no se aplica siempre ni en todas las artes.

Tomemos estas consideraciones como punto de partida para acercarnos al análisis de Claude Lévi-Strauss a propósito de la cultura japonesa y su forma de entender el mundo. Sus anotaciones sobre la cultura japonesa coinciden bastante con la visión de Tsudzumi, remarcando que detecta

una extrema aplicación de la tarea de catalogar y distinguir todos los aspectos de lo real, sin dejar de lado ninguno y asignándole a cada uno la misma importancia: algo que también se advierte en los objetos manufacturados tradicionales de Japón, donde el artesano trata con el mismo esmero el interior y el exterior, el dorso y el reverso, las partes visibles y las que no lo son (Lévi-Strauss, 1990, pp. 39–40)

Lévi-Strauss parece fascinado por la forma de factura de los objetos cotidianos japoneses y el esmero con el que realizan cada una de sus tareas. Curiosamente, el francés asigna a esta capacidad analítica el término contrario al de Tsudzumi: *divisionismo*¹⁷⁷ (Lévi-Strauss, 1990, p. 40). Aunque pudiera parecer que las ideas contraponen, el desarrollo del pensamiento de Lévi-Strauss puede aclarar este punto:

Sin duda reconocer en el gusto japonés por la discriminación una especie de equivalente de las reglas que formuló Descartes y que fundan su método sería ir demasiado lejos: «dividir cada problema en tantas partes como exija su óptima resolución», «hacer enumeraciones tan exhaustivas como para estar seguros de no omitir nada». Más que un cartesianismo conceptual, yo atribuiría a Japón un cartesianismo sensible, o estético (Lévi-Strauss, 2013, p. 41)

No es nuestro interés realizar un estudio etnográfico o sociológico de la cultura japonesa, pero estas consideraciones sobre la forma de entender el mundo y el arte, nos revelan una forma de división de la creación en pequeñas partes, pero que al mismo tiempo forman parte de un todo. El cartesianismo estético que señala Lévi-Strauss es otra forma de entender la indelimitación de Tsudzumi: no es tanto que no existan límites, el propio Tsudzumi reconoce que siempre hay un marco o un límite en las creaciones, sino una división en tantas partes que las grandes categorías parecen difuminarse. Como siempre, es un problema de focalización.

De la misma forma que los paneles del *ukiyo-e* deben ser entendidos como un todo pese a su división (más allá de la necesidad de separación para que sean funcionales), puede entenderse la indelimitación en que los paneles son una representación de un paisaje que no

¹⁷⁷ Lévi-Strauss hace referencia a este término aplicado a cierta pintura neoimpresionista que utiliza puntos de color separados para acabar formando una imagen completa, siempre sin mezclar los colores.

está completo y, aún más, en que forman parte de un todo, tanto con el resto de la casa como con la naturaleza.

Estas consideraciones, como ya hemos visto, pueden aplicarse a las páginas del *manga* y sus viñetas: una enorme división, que coincide con el cartesianismo estético que señala Lévi-Strauss, pero también la sensación de que la página es un todo, una hiperviñeta, como ya la hemos nombrado (cfr. XXX).

Por otro lado, retomando la consideración de Murakami de que el arte y el artista no son conceptos presentes en la cultura japonesa, Tsudzumi no llega a tal extremo, pero sí afirma que

[En Occidente] el artista hasta se permite bautizar su obra con el nombre de “creación”. No conocía este orgullo el artista japonés, que ante la naturaleza era infinitamente modesto, porque sentía su obra artística casi como un fragmento de ella; antes bien opinaba: lo que un hombre consigue, en definitiva, no es a lo sumo sino un fragmento del mundo [...](Tsudzumi, 1932, p. 16).

Por último, Tsudzumi señala otra cuestión muy relevante para nuestro análisis. El japonés remarca que este concepto de indelimitación tiene otra consecuencia sobre la forma de entender el arte en Japón: “Así como en el Japón no hay límite definido entre la vida y el arte, casi puede decirse que no lo hay tampoco entre las artes diversas” (Tsudzumi, 1932, p. 10). Así pues, no es extraño que, como ya hemos comenzado a ver, el límite de lo *manga* exceda los límites del cómic hacia otras formas artísticas.

Siguiendo esta línea y continuando con la investigación que hemos venido desarrollando durante este trabajo, centraremos nuestro análisis en una pieza muy especial de Takashi Murakami: *Second Mission Project Ko*² (fig. 51).

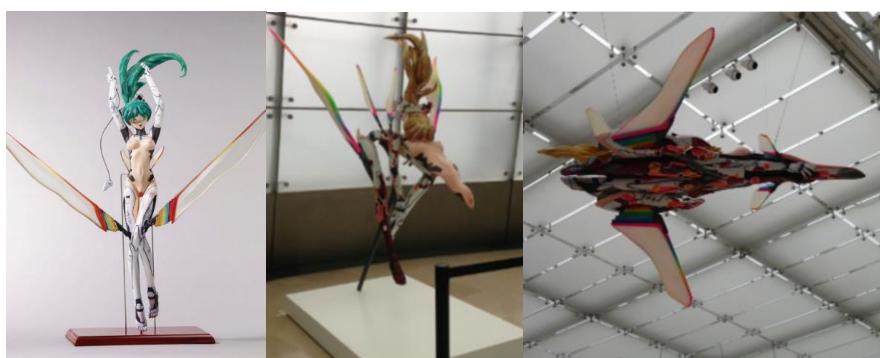


Fig. 51¹⁷⁸. Las tres etapas *Second Mission Project Ko*²

¹⁷⁸ Fuente: De la primera foto, Christies.com; de las otras dos, KaiKai Kiki Co

Se trata de una instalación artística compuesta por tres esculturas que representan, a tamaño real, a una adolescente semidesnuda que se transforma en un avión de combate. El tema representado es un clásico del *manga* y del *anime*, al igual que la primera *Miss Ko*² que veíamos al comienzo de este capítulo: la transformación de un humano en una máquina viviente preparada para el combate¹⁷⁹. Algunos *animés* tan conocidos como *Neo Genesis Evangelion* (1995), basado en un *manga*.

Lo interesante dentro de la representación de esa transformación es la absoluta sexualización del personaje protagonista, una joven que con expresión de alegría muestra sus pechos y su pubis, en una crítica a la representación de las jóvenes adolescentes en algunos *animés* y a la fetichización de los personajes por parte de los *otakus*. De nuevo, la colocación de esos personajes de gran tamaño sobre pedestal, como vimos en la primera escultura, y que provoca un efecto de sorpresa sobre el espectador.

Esto llega aún más lejos en la segunda parte de la instalación, el movimiento congelado de la transformación en avión, que separa completamente el torso de la joven del resto del cuerpo, con los genitales de la protagonista apuntando directamente a la cara de los espectadores y que, finalmente, acaba siendo el morro del avión.

En el plano del contenido, lo que Murakami nos presenta es, a grandes rasgos, lo mismo que en *Miss Ko*², una crítica a la visión de los *otakus* de la realidad, una interpelación directa al destinatario y, al mismo tiempo, una artificación de la cultura popular en los espacios museísticos y de exposición.

Sin embargo, en el plano de la expresión, esta instalación nos presenta algo muy pertinente para nuestro estudio. Al dividir un proceso de movimiento en tres esculturas, Murakami está representando una de las claves del *manga* y del *anime* que hemos visto a lo largo de nuestro trabajo: el tempo y la pausa. Murakami toma tres momentos para su exposición de una forma similar a la que lo haría un *mangaka* en viñetas, eligiendo los momentos clave de la acción para representar el movimiento, o un director de animaciones clave de *anime*, que elegiría algunos fotogramas para congelar y mantener la tensión del momento, quizá incluso haciendo zoom.

¹⁷⁹ De hecho, esta transformación da lugar a un género dentro del *manga* y del *anime*, como serían los *mechas*, las historias sobre robots gigantes y lucha entre ellos. Dentro de este género encontramos los *biomechas*, cuando hay una conexión biológica o espiritual entre máquina y piloto.

Si, como señalamos en este trabajo (cfr. 3.1), el estilo se encuentra en el plano de la expresión, podemos definir esta escultura (y, también *Miss Ko*²) como *estilo manga* no sólo por el aspecto de las esculturas (las proporciones del cuerpo, los rostros, los ojos...) que, quizá, puedan ser más claros, sino también por la disposición de la instalación, por la unión entre las tres esculturas para representar un movimiento que, en realidad, no está presente.

Encontramos así una traducción intersemiótica que va más allá de lo que cabría esperar en un primer momento al pasar del cómic a la escultura. No estamos añadiendo volumen a una imagen bidimensional, sino que estamos tratando de traducir el movimiento, una de las características más reconocibles del *manga*, como es el tiempo. En definitiva, se trata de recrear la experiencia del lector de *manga* frente a una escultura. De reproducir un efecto de sentido.

De esta forma, recuperamos las nociones sobre estilo y estilema (cfr. 3.3) en las que vemos cómo el estilo, desde el plano de la expresión, afecta al plano del contenido, reforzando el sentido del contenido (en este caso, la pertenencia de la escultura a lo *manga*) y dotando de unidad a tres esculturas, convirtiéndolas en un único texto y permitiéndonos afirmar la posibilidad de la existencia de una escultura *manga* relacionada, tanto en estilo como en contenido con la semiosfera del *manga*.

5.2 El manga en la moda¹⁸⁰

Tomando el Superflat de Murakami como referencia, seguimos buscando la presencia del estilo *manga* en diferentes semiosferas y textos. La moda es uno de los sistemas de signos más estudiados por la semiótica de la cultura, atrayendo la atención de Yuri Lotman, Jean Marie-Floch, Roland Barthes y, por supuesto de Jorge Lozano.

Precisamente Jorge Lozano recogió varios textos clásicos de referencia en *Moda. El poder de las apariencias* (2015) y, precisamente, en la introducción del libro, recoge varias definiciones de moda:

La moda fue definida por el gran poeta Mallarmé, redactor de *La Dernière Mode*, como «diosa de las apariencias». Más recientemente Lipovetsky se ha referido a ella –con feliz expresión– como el «imperio de lo efímero». Anteriormente Simmel se fijaba en «el atractivo formal del límite» que la caracterizaba

¹⁸⁰ El objetivo del presente epígrafe es un acercamiento a algunos ejemplos de moda que pueden ser definidos o relacionados con el *manga*, pero vamos a dejar de lado el fenómeno *otaku*. Los *otakus*, como ya se ha referenciado en este trabajo, (cfr. 2.2), son los fanáticos del *manga* y en su forma de vestir incorporan elementos basados y relacionados con lo *manga*. Sin embargo, el estudio de esta forma de vestir está muy relacionado con una forma de vida determinada (quizá, forma de vida *manga*) y merece un estudio posterior que no incluiremos en este trabajo, pero que desarrollaremos en otra ocasión.

y Walter Benjamin percibía en ella «el sex-appeal de lo inorgánico», recordando acaso a Leopardi, para quien Moda es hermana de Madama Morte y ambas hijas de Caducidad. Y en textos rusos, la moda es amiga íntima de la inconstancia.

Ya Cesare Vecellio, pariente de Tiziano, destacaba en *Degli abiti antichi et moderni di diverse parti del mondo* (1590) la caprichosa diversidad en la «cosa de los vestidos» y La Bruyère, en *Les Caractères* (1688), mencionaba el cambio constante de la moda (J. (ed.) Lozano, 2015, pp. 5–6).

La incorporación de elementos de *manga* a la moda corresponde a un proceso de valorización. El propio Lozano cita a Lotman a propósito de la moda, señalando que

El cambio regular de la moda [...] resulta una especie de metrónomo del desarrollo cultural. El carácter acelerado del movimiento de la moda está ligado al refuerzo del papel de la iniciativa personal en el proceso dinámico. En el espacio cultural del atuendo se desarrolla una lucha constante entre la tendencia a la estabilidad, a la inmovilidad (esta tendencia es psicológicamente vivida como justificada por la tradición, por el hábito, la moralidad, por consideraciones históricas y religiosas) y la orientación opuesta hacia la novedad, la extravagancia: todo esto entra en la representación de la moda. De esta manera, la moda, se vuelve casi la visible encarnación de la novedad inmotivada [...]. Insertar un elemento determinado en el espacio de la moda significa volverlo relevante, dotarlo de significado semiótico. La inserción en la moda es un proceso continuo de transformación de lo no significativo en significativo (Lotman en Simmel, 2014, pp. 14–15).

Si en el final del siglo XX el *manga* era un producto marginal, su incorporación a las marcas comerciales y productos más cercanos al centro de la norma no hace sino confirmar que ha sido incorporado a la semiosfera occidental y ya está integrado en nuestro sistema.

En este mismo sentido, Simmel señala que

La historia de la moda se ha hecho hasta ahora sólo desde el punto de vista de la evolución de sus “contenidos”; pero si en vez de esto se estudiase históricamente su “significación” para la forma del proceso social, veríamos en ella la historia de los ensayos hechos para adaptar al estado de cada cultura individual y social la satisfacción de aquellas dos opuestas tendencias (Simmel, 2014, p. 36).

Y también

La relación entre este carácter abstracto de la moda, esa ausencia de motivación concreta y la organización social objetiva, se manifiesta en la indiferencia de la moda, en cuanto forma general de ciertos productos frente a toda significación determinada de éstos y en su entrega progresiva a estructuras económicas de producción social. La moda es, en su íntima esencia, sobreindividual, y este carácter se imprime también en sus contenidos [...] (Simmel, 2014, p. 39).

Encontramos así en la moda ese “metrónomo del desarrollo cultural” de Lotman, un reflejo de la relación entre los elementos de la semiosfera con su norma y el resto de textos.

En este mismo sentido, Lozano señala que

Si Brummell obligaba a su criado a sentarse encima de su vestido nuevo para arrugarlo era para evitar que nadie pudiera reparar en el vestido, sino en él mismo, como apariencia. En cualquier caso, el vestido

es un texto que si dirige a alguien; por eso es fundamental el punto de vista del observador (J. Lozano, 2002).

Volvemos a encontrarnos aquí, como en el resto de fenómenos que estamos encontrando, el problema del observador y el destinatario. Es necesario en la moda, (como en todas las artes, pero quizá más) la colaboración del destinatario para que el propio mensaje tenga sentido y que lo establece como un fenómeno radicalmente social.

Así, Lozano reflexiona sobre un fenómeno curioso a partir de las palabras de Fred Davis: “la antimoda es hija de la moda” señalando que

en todo caso, parece clara la relación sustancialmente parasitaria entre moda y antimoda. Ahora bien, para formar parte del sistema de moda dominante, la antimoda tiene necesidad, de hecho, de modas fuertemente marcadas y bien consolidadas a las que oponerse (J. Lozano, 2005, p. 112).

No obstante, el propio Lozano señala que, ante la pluralidad de sistemas de la moda, es mucho más difícil una oposición clara de las antimodas, como en el caso del *punk*. Ahora bien, Lozano recupera dos conceptos de Ted Polhemus que nos van a resultar especialmente pertinentes en nuestro análisis: *sampling* y *mixing*.

Sampling describe el proceso por el que pequeños fragmentos de “vieja” música se toman en préstamo extraídos de sus contextos originales. *Mixing* se refiere a la operación de poner juntas un cierto número de tales muestras para generar una nueva y única secuencia (J. Lozano, 2005, p. 112).

No en vano, en el sistema de lo *manga* encontramos un fenómeno que se adecúa casi a la perfección a los supuestos que hemos recogido a modo de breve introducción teórica. Cuando el *manga* llega a Occidente (recordemos, finales de la década de los ochenta y principios de los noventa) empieza a conformarse el fenómeno fan de los *otakus*. Como ya hemos señalado, no vamos a entrar en detalles sobre el fenómeno *otaku*, pero su posición con respecto al sistema de la moda era (y, seguramente, es) marcadamente de oposición, rechazando las normas convencionales y buscando una identidad propia.

Sin embargo, en los últimos años, la moda ha comenzado a fijarse en el *manga*, su estética y su estilo, como fuente de inspiración para nuevos diseños. Nos acercaremos ahora a algunos ejemplos de marcas de alta costura, muy cercanas a lo que consideraríamos Moda (con mayúscula) cuya dualidad entre estabilidad e innovación ya hemos señalado.

5.2.1 El Superflat en la moda

Ya hemos comentado que Takashi Murakami ha realizado colaboraciones con varias marcas y artistas que le han llevado a la fama en el panorama internacional. Quizá la más conocida sea la realizada con la firma francesa Louis Vuitton, que comenzó en el año 2003 y que se extendió hasta el 2012.

Louis Vuitton era, en aquel momento, una marca tradicional (Marinovich en Bengtsen, 2017). Dejando de lado los motivos comerciales para la elección de Murakami para encargarse de la nueva colección, el japonés desarrolla toda una colección de bolsos, accesorios y nueva imagen para las tiendas de la marca basadas en el concepto de Superflat con treinta y tres colores y entroncan con el concepto japonés del *kawaii*, lo adorable, especialmente a través de la figura del ojo, cuya combinación con el nuevo diseño del logotipo de la marca logra dotar de juventud a la marca sin perder su idea de lujo (cfr. Bengtsen, 2017). De esta forma, durante su colaboración se lanzan multitud de productos y variaciones sobre dos ideas principales: el logotipo de la marca y los colores de Murakami (ver fig. 52).



Fig. 52. Uno de los bolsos de LV con Murakami¹⁸¹

Analizar todas las creaciones de Murakami para Louis Vuitton se extendería demasiado, pero baste esta muestra para señalar que podemos encontrar un cierto aire de familia en las creaciones de Murakami y el universo *manga*, tanto en la combinación de colores, muy cercano a lo *kawaii*, así como el ojo (Jellyfish Eye¹⁸²) de Murakami (ver fig. ¿?), presente en algunas de las creaciones, junto a otros personajes extraídos de su obra pictórica.

¹⁸¹ © The Museum at FIT

¹⁸² No debe confundirse el diseño utilizado en buena parte de la obra pictórica de Murakami con la película *Jellyfish eyes* (2013) dirigida por el propio Murakami y que mezcla acción real con animación 3D y algunos de sus personajes más conocidos como, por ejemplo, *Miss Ko*².

Concretamente, el ojo sigue la forma de dibujo más tradicional en el manga, con los reflejos de luz en los iris dibujados a la manera de Tezuka.



Fig. 53. El *jellyfish eye* de Murakami junto al monograma de Louis Vuitton¹⁸³

Encontramos así el rastro del *manga* en esta colección de la mano del Superflat, en un ejercicio constante de traducción intersemiótica entre la obra de Murakami y los diferentes productos de ropa, joyería o marroquinería de la marca.

5.2.2 *El manga llega a la moda*

Más allá del Superflat, podemos encontrar ejemplos de *lo manga* en muchas colecciones de la moda actual. Las marcas, como indicábamos al comienzo de este apartado, han encontrado en el estilo *manga* una forma de innovación, al tiempo que conecta con una generación más joven.

5.2.2.1 LOEWE x *My Neighbor Totoro* (2021). En primer lugar, nos detendremos en la colección de Loewe que utiliza dibujos e inspiración de la película *Mi vecino Totoro* (1988), una película de animación de Studio Ghibli y que se ha convertido en una de sus producciones más reconocidas gracias a la sensibilidad de la historia y el dibujo, muy limpio y colorido.

La forma de incorporar el dibujo a las colecciones sigue la estrategia de *sampling* que mencionaba Lozano (cfr. 5.2) y toma pequeños fragmentos de la película, que adaptan en

¹⁸³ © Courtney Mault

función del producto al que se estén añadiendo. Por ejemplo, los bolsos de diseño más clásico y reconocible de la marca, como los bolsos (fig. 54) que vemos a continuación.



Fig. 54. Algunas de las creaciones de Loewe X Totoro¹⁸⁴

Vemos cómo la marca selecciona algunos de los elementos más reconocibles de la película, como las motas de polvo (izquierda) o el personaje de Totoro (centro y derecha), llegando a incorporar fotogramas enteros, como en la camisa central, o crear diseños inspirados en momentos de la película como el jersey de la derecha. En este caso, Loewe se queda en el *sampling* para realizar su traducción intersemiótica e incorporar elementos reconocibles para los fans de la película y, al mismo tiempo, jugar con el rejuvenecimiento de la marca que ya mencionamos en el caso de Louis Vuitton.

5.2.2.2 Supreme x Akira (2017). En esta misma línea se plantea la colaboración entre la marca norteamericana Supreme, especializada en ropa urbana y productos de patinaje. La marca norteamericana incorporó viñetas completas, a veces en forma de mosaico, e incorpora en ocasiones el logo de *Akira*. En su promoción, la marca reivindica para sí el espíritu de rebeldía e inconformismo de los jóvenes protagonistas del *manga*.

5.2.2.3 Gucci. En el caso de Gucci, podemos encontrar varias colaboraciones en diferentes formatos con artistas relacionados con lo *manga* e, incluso, *mangakas*. En el año 2013 la marca italiana presentó *Jolyne, Fly High con GUCCI*, un *manga* que cuenta la historia

¹⁸⁴ © Loewe

de Jolyne Cujoh, una joven que hereda algunos productos de Gucci de su madre y se ve inmersa en un viaje en el tiempo. El *manga* fue guionizado y dibujado por el *mangaka* Hirohiko Araki¹⁸⁵, reconocido por *JoJo's Bizarre Adventure*, que comenzó a publicar en 1987 y continúa a día de hoy. El *mangaka* ya había dibujado otro cómic en colaboración con Gucci en el año 2011 tras algunos trabajos junto a la marca, como una portada de revista o un escaparate en Japón y acabaron presentando *Kishibe Rohan Shinjuku he iku*, un *manga* en el que los personajes ya vestían prendas de la marca.

En su segunda colaboración con Gucci, el *mangaka* realiza un cómic único en el que se incorporan los diseños de la colección que la marca quiere presentar, al mismo tiempo que preparó el diseño de los escaparates de la marca por todo el mundo. Además, se organizó una exposición en Tokio, combinando diseños de la marca con dibujos originales del artista.

Gucci ha continuado buscando diseños en el universo *manga* con una colección que incorpora a *Doraemon* en sus diseños clásicos, una animación de Miley Cyrus para un vídeo de presentación o algunos *kawaii* con personajes del *anime Bananya*.

Nos detendremos, no obstante, en una colección que nos parece pertinente: la colaboración con la *mangaka* Chikae Ide¹⁸⁶, conocida por sus historias de romances para jóvenes (*shojo*) y para mujeres adultas (*josei*) y que en 2018 realizó una serie de diseños para la marca.

Al margen del total de la colección, nos detendremos a analizar la siguiente pieza.



Fig. 55. Camiseta de Gucci X MLS X Chikae Ide

¹⁸⁵ Araki realizó, además de sus colaboraciones con Gucci, varios proyectos con marcas de moda en Japón y Occidente, como Seiko, con quienes lanzó una línea de relojes inspirada en sus personajes (2013) o Bulgari (2018), Balenciaga (2018) y muchas otras colaboraciones (Bonillo, 2019).

¹⁸⁶ A pesar de no ser una autora demasiado conocida en España y Occidente,

Encontramos una sudadera deportiva totalmente coloreada con un fondo de color dividido en dos partes. La parte superior en color azul representa el cielo, con el sol que se sitúa sobre el pecho y que es rematado, a modo de balón, por una joven jugadora de voleibol¹⁸⁷. La protagonista se eleva sobre un fondo de flores multicolor y está rodeada por recuadros con diferentes personajes de *manga* que parecen observar a la protagonista.

La prenda está diseñada para reproducir el efecto de sentido que recibe el lector de *manga* cuando se enfrenta a las escenas más emocionantes de los *mangas*. En los *shojo manga* es muy habitual el uso de *splah pages* (páginas en las que el fondo blanco desaparece y de gran efecto expresivo) mientras el uso de las flores dentro de ese fondo es también muy habitual.

Este recurso se usa en todo el *manga*, pero especialmente en el *shojo*, para detener la narración en un momento importante. Del mismo modo que en el *anime*, esta forma de marcar el ritmo y la ruptura de la viñeta es especialmente común en el *manga* de chicas jóvenes¹⁸⁸ (Berndt, 1995, p. 93), con *La Rosa de Versalles*¹⁸⁹ (1972) de la *mangaka* Riyoko Ikeda como obra más conocida en Occidente. Estos momentos congelados son también un recurso habitual para los *mangas* deportivos.



Fig. 56. Portada de un número de *La Rosa de Versalles*

¹⁸⁷ La jugadora es la protagonista de *Viva! Volleyball* (1968) un *manga* y *anime* de temática deportiva para niñas muy popular en Japón.

¹⁸⁸ Nos centramos en este apartado en la parte de estilo del *shojo manga*. Para una revisión de su desarrollo narrativo y sus particularidades temáticas, (cfr. Berndt, 1995, pp. 93–124).

¹⁸⁹ A propósito de *La Rosa de Versalles*, existe una polémica en el mundo de la moda por una colección de Moschino llamada *Anime Antoinette* con un diseño de personajes y un estilo de dibujo muy similar a la obra de Ikeda.

De esta forma, la sudadera de Gucci trata de imitar el *shojo manga* no sólo en cuanto al estilo de dibujo, sino al efecto de sentido que uno de sus momentos clave puede causar, con todas las miradas sobre su protagonista en un instante congelado en el tiempo.

Así, esta creación de Gucci supone algo completamente distinto a los ejemplos que hemos visto anteriormente. Si en las colecciones de Loewe o de Supreme se buscaba incorporar una parte de los personajes *manga*, en este caso estamos tratando de reproducir la experiencia que tiene un lector al pasar las páginas de un cómic y encontrarse con una escena como esta.

5.2.2.4. Comme des Garçons. *Multidimensional Graffiti.* Si en el caso de Gucci encontramos que, lejos de buscar el *sampling*, buscan crear un producto nuevo, también la marca Comme des Garçons busca su propia forma de incorporar el *manga* a sus diseños. La marca, fundada por la japonesa Rei Kawakubo, presentó en 2018 algunos diseños con referencias al *manga*. Con la colaboración de Takahashi Macoto, un *mangaka* de *shojo manga* y precursor del estilo de, entre otros autores, Riyoko Ikeda, realiza este vestido (fig. 57) que mezcla fragmentos de los dibujos del *mangaka*, las flores clásicas del *shojo* y algunos estampados más propios del *kimono*.



Fig. 57. Diseño de Comme des Garçons 2018

Este diseño se acerca al concepto de *mixing* que mencionábamos al principio de este capítulo. La marca japonesa recoge distintos fragmentos para crear algo completamente nuevo, jugando con los pliegues, los cortes y la indefinición de las formas en el vestido para crear un conjunto de diferentes elementos. En este caso, no se busca recuperar el efecto de sentido del *manga*, sino que únicamente une diferentes piezas en forma de *collage*.

Además, la marca ya había colaborado con Ōtomo, el creador de *Akira*, en varias ilustraciones para promocionar la marca y algunos productos puntuales, como una *tote bag* que incorpora un *collage* de imágenes del cómic y sus protagonistas de forma fragmentaria y en la misma lógica que los vestidos.

5.2.2.5. Levi's X Pokémon. Terminamos nuestro breve recorrido por la moda *manga* con una marca de *prêt-à-porter* como Levi's. En el año 2021, la marca norteamericana lanzó una gama de productos con dibujos de los personajes, bien únicamente incorporando a los pequeños monstruos a diseños habituales o, incluso, creando estampados con los motivos más reconocibles.

Uno de los diseños, no obstante, resulta muy interesante porque imita, casi a la perfección (salvo por un pequeño estampado) a uno de los personajes de Pokémon, Misty. Levi's difumina así las líneas entre la moda y el disfraz, entrando además en una práctica muy particular dentro de la cultura *manga*, el *cosplay*¹⁹⁰.



Fig. 58. Comparativa entre el diseño de Levi's y el personaje de *anime*

¹⁹⁰ *Cosplay* es un término inglés formado por *costume* (disfraz) y *play* (actuación): “Tendencia a caracterizarse y actuar por diversión como los protagonistas de diferentes *manga*, *anime*, series de televisión, películas, videojuegos o grupos de música” (Santiago, 2013, p. 585).

El *cosplay* es una de las prácticas más populares entre los aficionados al universo *manga* y se realiza a menudo en convenciones de fans. Acercarnos al fenómeno del *cosplay* excedería los propósitos de este capítulo, pero su valoración cultural, tanto en Japón como en Occidente, ha sido siempre marginal. Levi's, con su diseño, elimina la diferencia entre disfraz y moda, entre la práctica del *cosplay* y la moda *prêt-à-porter* más común.

Así pues, encontramos nuevamente que el *estilo manga* se sitúa en el plano de la expresión. El objeto es el mismo, es el significado lo que cambia. En este caso, Levi's convierte en algo *cool* un elemento cultural que hace sólo unos años era rechazado por la norma cultural.

5.2.3 Moda manga. Asaltar el centro

Una vez hemos realizado este brevísimo recorrido por algunos ejemplos recientes del mundo de la moda y el uso del *estilo manga*, podemos extraer varias conclusiones. Si bien podría ser interesante realizar una tipología de las formas de adaptación del *manga* en los diseños de moda, nos parece un estudio más extenso de lo que podemos incluir aquí sin exceder los límites de nuestra investigación y nos limitaremos únicamente a un punto de vista ligeramente más lejano.

En primer lugar, la incorporación de todos estos elementos *manga*, variados y de diferentes influencias y escuelas, supone la confirmación de que el *manga* está dentro del sistema de la moda y aún más, dentro de la semiosfera cultural occidental. El *manga* ya no es un productor marginal y exótico (aunque mantenga ciertos valores de exotismo) sino una semiosfera propia e integrada dentro de la semiosfera occidental, aunque con los cambios y las traducciones que hemos venido refiriendo a lo largo de este trabajo.

Por otro lado, encontramos la confirmación de que es posible un *estilo manga* fuera del cómic japonés. Una de las ideas centrales de este trabajo es la existencia de dicho *estilo*, su presencia en el plano de la expresión y su impacto en forma de efecto de sentido sobre el contenido.

Desde ese punto de vista, analizar los ejemplos que hemos propuesto nos da una buena perspectiva sobre la problemática. En algunos casos, el *estilo manga* es únicamente una adición estética sobre productos ya establecidos, pero con un efecto sobre la recepción del producto por parte del destinatario (los clientes) que pueden recibir esos elementos como algo más joven, como en el caso de Louis Vuitton, o más divertido y amable como en Loewe.

En cambio, cuando se busca un producto más complejo, como en el caso de Gucci, se consigue un producto que trata de reproducir el efecto de sentido del cómic sobre un nuevo medio como el textil.

5.3 La música *manga*

Para finalizar nuestro análisis nos acercaremos brevemente al mundo de la música *manga*. Las series de animación han desarrollado sus propias bandas sonoras que se colocan en la presentación del *anime*, generalmente presentando los personajes principales, las tramas, etc. Estas introducciones pueden llegar incluso a cambiar a mitad de la temporada si ha ocurrido un evento lo suficientemente relevante.

La música en el cine de animación japonés parece no haber encontrado demasiado interés por parte de los estudios musicales occidentales (Jurkiewicz, 2019, p. 39) a pesar del éxito de algunas composiciones, especialmente de Joe Hisaishi, compositor y director de orquesta que ha trabajado en buena parte de las películas de Studio Ghibli, especialmente las dirigidas por Hayao Miyazaki, pero también con otros directores de películas de acción real, como Takeshi Kitano, así como varias composiciones para videojuegos de éxito.

La banda sonora cambia en función de las necesidades narrativas del *anime*, en función del género de la historia o de la escena concreta que estemos viendo, con influencias desde

el hip-hop y la electrónica occidental a la música tradicional japonesa. Esto ocurre porque ciertas historias, escenas y / o personajes requieren un estilo de música diferente. Sin embargo, algunos *animes* se centran principalmente en uno o dos géneros, que a menudo están relacionados entre sí y con el programa (Jurkiewicz, 2019, p. 40).

En cualquier caso, analizar la banda sonora o las músicas de introducción de varios *animes* queda fuera de nuestras competencias. Sin embargo, sí podemos apreciar, desde una cierta distancia, algunas similitudes entre la gran mayoría de series de *anime mainstream*¹⁹¹. No obstante, la generalización es siempre peligrosa.

Por otro lado, determinados elementos, como el uso de sintetizadores, un ritmo anormalmente rápido en el *beat* de la canción, voces sintetizadas, el timbre de la música y

¹⁹¹ Algunos *animes* que buscan una mayor complejidad en las tramas o un público más adulto, pueden optar por bandas sonoras diferentes, como el caso de *Cowboy Bebop* que, jugando con el nombre, usa un tema de bebop para su introducción, aunque juega con diferentes géneros musicales a lo largo de la serie para adaptarse a la acción en pantalla (Jurkiewicz, 2019, pp. 114–115).

distorsiones a través de efectos digitales muy relacionados con el J-Pop, la música pop japonesa que se ha establecido ya como un género dentro de la música actual¹⁹².

En cualquier caso, la alta densidad de elementos y el ritmo son fácilmente identificables por los fans del *anime*, aunque no reconozcan a cuál pertenece y otorga un cierto aire de familia a todas las producciones, un *estilo manga* o *estilo anime*, si queremos, que se deja notar en todas las creaciones musicales.

5.3.1. La ópera manga. El caso de Hatsune Miku.

Llegamos así a nuestro último caso de estudio: el fenómeno de Hatsune Miku, una cantante ficticia creada por Yamaha Corporation a través de varios *softwares* de creación musical. Su germen está en el programa Vocaloid, un sistema de sinterización de voz capaz de cantar a través de una serie de algoritmos y el uso de librerías de grabaciones de cantantes reales¹⁹³.

Hatsune Miku es, por tanto, una estrella del pop japonesa que no existe. Además del software, la compañía ha creado una imagen para la cantante y un perfil completo en la página web de Crypton, una de las empresas implicadas en el desarrollo de la cantante. En concreto, Miku es una joven de dieciseis años, 1,58 m. de altura y un peso de 42 kg, cuyo tempo favorito es de 70 a 150 beats por minuto y que prefiere el J-Pop o el dance a otros géneros (Crypton Future Media, 2021).

El fenómeno de Hatsune Miku ha crecido en torno a la comunidad de fans que ha acumulado, que crean nuevas canciones para ella, hasta el punto de que su imagen está licenciada bajo Creative Commons, de tal forma que los propios fans pueden incorporar al personaje a sus creaciones musicales (una vez pagada la licencia del programa). En sucesivos desarrollos del programa, Miku ha ido siendo capaz de cantar en más idiomas y ahora tiene disponibles el japonés, inglés, español y ruso.

¹⁹² No obstante, debemos recordar todo nuestro trabajo a propósito de las consideraciones de la noción de género y el punto de vista. Hablar de J-Pop o K-Pop (el pop coreano) es posible desde una óptica occidental, mientras en Japón sería absurdo generalizar las canciones dentro de un género único. De la misma forma, podemos hablar de flamenco en general, y únicamente un conocimiento más profundo nos permite distinguir los palos y sus particularidades.

¹⁹³ Para un mayor desarrollo del procedimiento técnico y musical del programa, (cfr. Kenmochi, 2010).

El éxito del personaje, más allá del software, ha trascendido la comunidad en internet que acumula Hatsune Miku y ha lanzado su carrera musical a los escenarios y la música en directo.



Fig. 59. Hatsune Miku¹⁹⁴

Precisamente estos espectáculos en directo guardan buena parte del interés de la figura de Hatsune Miku. Con una banda de música real, los fans se dan cita en las grandes salas de concierto esperando a su ídolo que aparece proyectada en un enorme dispositivo holográfico en el que realiza un *show* completo que incluye las canciones, baile e interacción con el público (Lam, 2016; Le, 2013; Leavitt et al., 2016).

El éxito de Miku ha traspasado las fronteras de Japón y sus fans se encuentran en todo el mundo. La cantante virtual ha protagonizado conciertos en Los Ángeles en 2011, ha protagonizado anuncios de televisión en EEUU y fue telonera de Lady Gaga durante una de sus giras (Leavitt et al., 2016, p. 208).

La pertenencia de Hatsune Miku al universo *manga* parece evidente. Su apariencia está directamente extraída del *manga* y el *anime*, como la típica adolescente protagonista de una historia de instituto, con el uniforme escolar japonés y algunas adiciones de elementos electrónicos que no recuerdan que, pese a que su realismo sea más o menos acertado, sigue siendo un programa de ordenador (Lam, 2016, p. 1114).

¹⁹⁴ © Crypton CC BY-NC

Además de su aspecto, los movimientos que realiza en los hologramas recuerdan, por momentos, la animación limitada del *anime* y, dado que no es un personaje real, se pueden ajustar sus movimientos y sus pausas para coincidir con las necesidades de la canción, recordando aún más la animación japonesa. Por otro lado, la música que se asocia a Hatsune Miku es, generalmente, el J-Pop, muy relacionado con el *anime*, como hemos visto en este apartado (recordemos que sus creadores señalan en su ficha que el J-Pop es su género favorito).

Sin embargo, debemos recordar que Hatsune Miku es un programa creado para que cualquier persona pueda crear su propia música. De hecho, algunos autores hablan de Hatsune Miku como un “proyecto colaborativo” (Leavitt et al., 2016, p. 200) que ha ido evolucionando gracias a su éxito en algunas plataformas de creación de fans.

Encontramos así dos factores importantes a tener en cuenta para analizar el fenómeno de Miku: por un lado, se trata de la unión de un software de creación de música abierto a la participación de los fans y que va evolucionando con ellos, mientras que su imagen es fija: a pesar de las diferentes apariencias (vestuarios, si queremos) con las que ha aparecido nuestra cantante virtual, su rostro, edad, cuerpo, etc. se mantiene invariable. Por otro lado, los conciertos están organizados por Crypton, por lo que esa participación de los fans en la creación queda limitada en el momento en que un productor decide qué canciones se cantan en el directo¹⁹⁵. No obstante, estas canciones han sido creadas, casi en su totalidad, por la comunidad de fans (Leavitt et al., 2016, p. 211).

Tenemos así un producto complejo, donde el *manga* se manifiesta en el aspecto plástico de Hatsune Miku, pero también en la música que canta y sus movimientos. Algunas reflexiones saltan de inmediato al detenernos sobre este fenómeno: el holograma de Hatsune Miku parece el paradigma perfecto de la hiperrealidad de Baudrillard (1978) (cfr. 1.3).

Aún más, esta experiencia de hiperrealidad y simulacro explica el éxito de los conciertos de Hatsune Miku. Estrictamente, y a pesar de la banda en vivo sobre el escenario, los espectadores únicamente asisten a una reproducción de un audiovisual más o menos elaborado. Sin embargo, es la propia participación del público la que crea a Miku. La intermediación del holograma es únicamente una excusa para vivir la experiencia del concierto y la cercanía con un ídolo que no existe, en una reproducción perfecta de las canciones que

¹⁹⁵ Por otro lado, la licencia CC que la compañía aplica sobre Hatsune Miku se refiere únicamente al uso no comercial. Cualquier explotación que genere un beneficio económico deberá ser consultada y negociada con Crypton (Leavitt et al., 2016, p. 209).

esperan escuchar con una *performance* perfecta, al margen de los problemas de la música en directo¹⁹⁶.

Además, estos conciertos permiten definir la identidad musical y como artista de Hatsune Miku, siempre en constante cambio. No deja de ser irónico que una cantante virtual, congelada en el tiempo, con perpetuos dieciseis años, redefina su identidad en cada actuación a través, precisamente, de la selección de canciones y, por tanto, del contacto con la comunidad.

La ausencia de evolución en lo personal (la ausencia de persona, de hecho), genera un signo cuyo significado se reconfigura con cada nueva interacción de los fans en una suerte de semiosis ilimitada (Eco, 1981). Hatsune Miku ha creado su propia semiosfera, con multitud de productos relacionados, desde su aparición en videojuegos a su imagen en camisetas, figuras coleccionables etc.

La figura de nuestra *idol* virtual vive en una perpetua tensión entre su identidad y la voluntad de la comunidad de fans que siguen aportando y creando contenido (cfr. Leavitt et al., 2016, pp. 217–219) frente a la necesidad de un personaje definido y más o menos estable que permita un horizonte de expectativas a la hora de crear los conciertos.

Toda esta tensión parece explotar en *The End*, la ópera protagonizada por Hatsune Miku. Esta vez, dejando de lado la colaboración de los fans, tan determinante en el personaje, es el compositor Keiichiro Shibuya e interpretada por el *software* de VOCALOID. Con una enorme proyección holográfica, Miku reflexiona sobre la vida, la muerte y la existencia de sí misma encerrada en una caja de cristal de gran tamaño en un espectáculo audiovisual sin intérpretes en directo (Fundación Japón, 2018).



Fig. 60. Fotograma de *The End*

¹⁹⁶ De la misma forma, se ha comenzado a experimentar en conciertos con hologramas de cantantes fallecidos para poder volver a tener la experiencia del directo de los mismos. Así, se comienza a tener conciertos de Amy Winehouse o 2Pac de nuevo, años después de su muerte.

The End resulta un ejemplo elocuente para comprobar la presencia del *manga* en Hatsune Miku y en la música. Del optimismo y canciones aceleradas del J-Pop apenas quedan algunos ritmos y el tono de la voz de Miku. Además, el efecto de simulacro que se buscaba en los conciertos, presentando el holograma de Miku de forma estable y *como si* estuviera en el escenario, desaparece en *The End*, dando paso a una serie de efectos visuales en el que se utilizan medios técnicos de acuerdo con la forma de publicitar el espectáculo: “la primera ópera sin humanos” (Sousa, 2016, p. 124).

Aún más,

Este tipo de montaje visual y acústico da la impresión de una negación de lo físico, que contrasta con la sobrecarga sensorial procedente de las canciones y las imágenes. La narrativa de *The End* es, por tanto, “hechizante” y abstracta, y empuja a Miku fuera del territorio de la cultura dominante y hacia un “valle misterioso” de belleza surrealista (Sousa, 2016, p. 124).

Es decir, se busca reafirmar la identidad de Miku como *software* y no como cantante. Desaparece el simulacro, y su realidad como proyección se acentúa para conseguir un efecto de sentido muy distinto al de los conciertos. En los *shows* musicales en los que Miku canta las canciones de los fans, todo su aspecto parece acercarse a aquello que los propios colaboradores pueden hacer con las herramientas de internet.

En cambio, los medios técnicos y la forma de realización se alejan de cualquier aspecto *amateur*, de la misma forma que considerar el espectáculo como *ópera*, al margen de las consideraciones musicales (estructura, temática, etc.), el valor de signo de la ópera es distinto. Busca distanciarse del proyecto colaborativo, tanto desde los temas tratados como en el aspecto técnico, borrando el aspecto de humanidad y acentuando su carácter digital¹⁹⁷.

Como señala Sousa,

En la (post)ópera sin humanos *The End*, el objetivo es artístico y experimental, adhiriéndose a una filosofía de autoría más que al *mainstream* cultural. La fidelidad de Niconico¹⁹⁸ reside en su comunidad, por lo que sus conciertos Vocaloid insisten en la creatividad de los vídeos musicales generados por los usuarios y la “experiencia Niconico”. Por último, los conciertos de Vocaloid creados por los fans son de baja calidad e involuntariamente extraños, pero más cercanos a la ética del bricolaje independiente de la producción entre iguales (Sousa, 2016, p. 126).

Así pues, ¿dónde queda el *manga* en esta ópera? Nuevamente, en el estilo.

¹⁹⁷ Bien pueda ser que esta decisión se fundamente en una estrategia de venta por el carácter de innovación de la técnica aplicada, pero, en cualquier caso, choca con la identidad construida en torno a Miku hasta el momento.

¹⁹⁸ Niconico es la plataforma de vídeo donde se popularizan los vídeos en Japón.

La principal diferencia en términos de contenido entre la Hatsune Miku de los conciertos y la ópera es la relación con el público. La participación de la comunidad en el contenido del *manga* y el *anime* es muy habitual, con la creación de *fanfics* (historias creadas por los fans en diferentes plataformas), subtítulo de obras no traducidas, dibujos de sus personajes favoritos, etc¹⁹⁹. La comunidad de fans, (no sólo los *otakus*, aunque desarrollar la diferencia nos llevaría demasiado tiempo) se establece así dentro de la dinámica de *prosumer*, productores y consumidores al mismo tiempo (Ritzer y Jurgenson, 2010) aquí para escribir texto. (cfr. Cabinet Off. En el espectáculo operístico, en cambio, la relación es mucho más tradicional.

5.4 A modo de conclusión

Nuestro repaso a los diferentes elementos que han incorporado el *manga* de una u otra forma a sus sistemas podría extenderse *ad infinitum* ya que cada día surgen nuevas tendencias, con mucha más facilidad una vez lo *manga* se ha incorporado a la semiosfera occidental en forma de estilo.

Hemos visto así desde pintura y escultura del más alto nivel a colaboraciones entre artistas y moda, *prêt-à-porter* y accesorios, para acabar con un breve acercamiento al mundo de la música.

La heterogeneidad en los elementos de análisis nos revela dos cuestiones. En primer lugar, que existe un *estilo manga* que excede los límites del cómic y que puede aplicarse a diferentes elementos. De la misma forma, podemos aventurar que se seguirá incorporando progresivamente a nuevos campos. Por otro lado, una vez definidos los estilemas propios del *estilo manga*, podremos buscarlos en nuevos ámbitos.

Por otro lado, al incorporar lo *manga* al sistema occidental se producen varios movimientos. En primer lugar, como hemos señalado al comienzo de este capítulo, la incorporación al sistema de la moda del *manga* es un claro indicativo del cambio de valoración por parte de nuestra cultura, del cambio de la actitud hacia lo *manga*. No es ya algo marginal, sino que está plenamente integrado dentro de la semiosfera occidental. Para conseguir este nuevo estatus, ha tenido que pasar por los filtros traductores de la cultura (Lotman, 1979, 1996).

¹⁹⁹ La legalidad de estos contenidos es discutible, pero las comunidades llegan a retirar contenidos si las editoriales anuncian la traducción y publicación de los *mangas* que prefieren.

Así pues, la semiosfera del *manga* incorporada en Occidente, de cómo nuestra cultura ha entendido *lo manga*. Como bien señala Lotman, “todo pedazo de una estructura semiótica o todo texto aislado conserva los mecanismos de reconstrucción de todo el sistema” (Lotman, 1996, p. 31).

Conclusiones

Una vez concluido nuestro estudio, creemos haber resuelto algunas de las preguntas surgidas en el planteamiento y desarrollo del mismo y, a su vez, hemos encontrado algunas nuevas problemáticas. La mirada estrábica de la semiótica de la cultura nos ha permitido observar el homeomorfismo existente entre los textos singulares y la cultura global a la que pertenecen.

De esta manera, tomamos *Akira* como manifestación de toda la semiosfera del *manga*. *Akira* se destaca como un elemento clave dentro de la semiosfera del *manga*, tanto dentro como fuera de Japón, que provocó un cambio sobre la manera de entender el propio sistema del cómic y permitió la exportación del cómic japonés. Encontramos en el cómic y en su autor, Katsuhiro Ōtomo, una gran variedad de influencias, tanto en *Akira*, que ocupa la primera parte de nuestro estudio, como en todas sus obras anteriores y posteriores, algunas de las cuales hemos podido analizar. Ōtomo aúna influencias del cine, la literatura y el cómic franceses, destacando Hergé por encima del resto. En *Akira* dialogan temáticas y técnicas representativas del cómic japonés con otras propias de la escuela francobelga y del cómic estadounidense, así como otras influencias, como el movimiento *cyberpunk*. Además, la llegada de *Akira* a las semiosferas del cómic norteamericano y europeo es un momento de crisis del sistema cómic, especialmente el estadounidense, que busca innovación y renovación en elementos externos a su propia semiosfera.

Akira es identificado por la cultura del cómic mundial como una renovación formal y que sirve como respuesta a la demanda de innovación de buena parte de los lenguajes del cómic y que define los lenguajes artísticos. Pero, además, es un producto que tuvo una incorporación muy positiva a la semiosfera del cómic norteamericano y europeo, con una traducción que enriqueció los significados del propio *Akira*, a la vez que renovó los lenguajes de los cómics occidentales gracias a una gran hibridación en su lenguaje y que favoreció su salida del sistema japonés de una forma mucho más sencilla que la que experimentaron *El lobo solitario y su cachorro* (1970) o *Pies descalzos* (1973).

Ese factor de innovación nos sirve para comprender la buena acogida de *Akira* al que podríamos llamar sistema de cómics mundial y el éxito que tuvo tanto en ventas como entre la crítica, siempre ligado a la película de animación, pero también al éxito del resto de *mangas* y *animés* que salieron de las fronteras de Japón siguiendo la estela del cómic de Ōtomo.

La progresiva llegada de diferentes productos visuales y audiovisuales japoneses cristalizó en un género que, finalmente, se lexicalizó como *manga*. Esta serie de productos

adquirió una configuración sistémica, pero se trataba de un conjunto abigarrado de obras que solo compartían un mismo origen cultural. El establecimiento de este nuevo género, no obstante, no determina patrones comunes en la producción japonesa, que en un primer momento continúa en Japón de forma independiente a los gustos y demandas del público no japonés y manteniendo los mismos modos de producción y consumo, aunque permitiendo y favoreciendo ya las demandas que llegan de todas partes del mundo.

El establecimiento de este nuevo género *manga* en Occidente expande el conocimiento del público de aquellas obras que se incluyen en el canon del género y, en consecuencia, genera un horizonte común de expectativas. De este modo, esta nueva forma cultural comenzó a hacerse familiar y los destinatarios de las culturas occidentales conforman una memoria propia del género y a demandar nuevos productos. Esta fuerte demanda de productos *manga* y *anime* provoca que algunos de los nuevos cómics y películas se produzcan en Japón pensando, ahora sí, en una comunidad global y la exportación del producto. Este movimiento produce un fenómeno interesante. Observamos cómo este género, apenas cristalizado, sufre un proceso en el que se convierte en depósito de estilemas para otras esferas del cómic, pero también del resto de la cultura. Proponemos así que esta dispersión de rasgos aislados de un género puede considerarse como el negativo del proceso de canonización ya que, mientras éste tiende a la sistematicidad y a la integración gramaticalizante, el proceso antes señalado, de signo inverso, supone una progresiva desintegración de su propia sistematicidad.

Tenemos, por tanto, una especie de doble movimiento en acordeón: un primer movimiento de carácter centrípeta donde el proceso de canonización hace que determinadas formas que ocupan la periferia de una cultura se conviertan en dominantes y adquieran una gramática mediante un proceso de autodescripción; y un segundo movimiento centrífugo donde estas formas canonizadas entrarían en una fase de declive que conlleva una dispersión de sus estilemas aislados de forma asistemática.

La cristalización de cualquier género se produce mediante la repetición y la imitación de una serie de fórmulas expresivas, narrativas y temáticas, perdiendo el valor innovador que pudiera tener en un primer momento, pero ese mismo proceso acaba por generar erosiones en las formas canónicas y la propia repetición de fórmulas termina por hacerlo colapsar.

De este modo, “estilo *manga*” se refiere a una serie de rasgos no estructurados, mientras que “género *manga*” implica un conjunto sistemático de estos rasgos. En consecuencia, proponemos el uso de la expresión *lo manga* para denominar esta función como depósito de estilemas que el *género manga* puede cumplir para otras esferas culturales, entendiendo depósito como contenedor no ordenado de elementos. No obstante, esta percepción dependerá

del punto de vista, ya que, si bien desde una determinada esfera los rasgos pueden observarse como sistema, desde otra diferente pueden no ser más que un conjunto anárquico de recursos posibles.

Esta concepción nos permite, entre otras cosas, reconciliar la vieja diferencia terminológica entre *manga* y *anime*, agrupando ambos fenómenos bajo un mismo término, diferencia para la que se han conformado otros como *manganime* que, pese a su utilidad, dejan fuera otros elementos que sí podemos incluir en *lo manga* y que ya hemos visto en nuestro trabajo. Esta discrepancia entre los términos *manga* y *anime* desaparece cuando el *manga* es tomado como un conjunto no sistemático de estilemas.

Por otro lado, la dispersión de estilemas responde, en buena medida, a un proceso de traducción a otros lenguajes. Los fans y seguidores de *lo manga* comienzan a someter al género a una serie de traducciones a menudo irregulares y sin carácter unitario, mostrando sus gustos en la ropa, elementos artísticos, etc., con un circuito de venta limitado en convenciones y espacios especializados. Los progresivos desarrollo y dispersión de estilemas acaba llegando al sistema *mainstream* en diferentes grados y lenguajes diferentes. Así, podemos encontrar estilemas *manga* en artes tan dispares como la pintura y escultura de Takashi Murakami y, en buena medida, el movimiento Superflat, incorporando determinadas formas expresivas y temas *manga* a sus creaciones. El propio Murakami comienza a llevar algunos estilemas *manga* a la alta costura, comenzando su colaboración con Louis Vuitton, incorporando personajes y algunos elementos del color a sus colecciones y rediseño de la marca. Así, podemos encontrar *lo manga* en la moda en diversas formas, desde la incorporación de personajes de películas como *Mi vecino Totoro* en bolsos y otras prendas de Loewe o los de *Akira* en una colección de Supreme; pero también con creaciones propias y traducciones como las de Chikae Ide para Gucci o los de Takahashi Macoto para Comme des Garçons; o, incluso, el caso de la adaptación de Levi's "fronteriza" entre *cosplay*, disfraz y moda. Por último, encontramos estilemas *manga* en la música, como en el caso de la cantante virtual Hatsune Miku, que llega incluso a interpretar una ópera pop *manga*.

Proponemos así que este modelo de dispersión de los estilemas pueda servir para estudiar otros fenómenos análogos. El proceso de desaparición de un canon, que denominamos "desanonización", parece no haber despertado demasiado interés en los estudios académicos, abundantes respecto a los procesos de canonización, pero escasos en lo que se refiere a los procesos inversos, es decir, aquellos donde se observa la desintegración de la mirada sistémica que lo "canónico" nos ofrece. Sería interesante, por tanto, determinar cuáles son estos procesos y establecer una posible tipología.

Además, la dispersión de estos estilemas y su aparición en diferentes productos culturales no se ha detenido, como, por ejemplo, la película de animación *The Witcher. La pesadilla del lobo* (2021), dirigida por Kwang Il Han y realizada por el estudio surcoreano Mir. La película adapta una historia que podemos considerar como occidental, con producción norteamericana de Netflix y basada en el universo del polaco Andrzej Sapkowski. Dentro de este universo de espada y fantasía, que incluye novelas, videojuegos y otros productos audiovisuales, se inserta esta película con una estética *manga*, con todos los elementos del plano de la expresión que podemos reconocer en un *anime* canónico. Sin embargo, el desarrollo de la historia, la trama, la construcción de personajes y el ritmo narrativo, además de la música, muy ambiental, mantienen la esencia de una novela de fantasía occidental. Tenemos, por tanto, un *anime* canónico con respecto al plano de la expresión, pero que nada tiene que ver con *lo manga* en el plano del contenido.

Esta producción de Netflix es solo una muestra de las numerosas series y películas que actualmente desarrolla la compañía, muchas veces acompañando a productos ya desarrollados con estética *manga*, pero con poca relación con la cultura japonesa, reafirmando nuestra idea del estilo *manga* vaciada de cualquier otra relación cultural.

De hecho, podemos apreciar una cierta tendencia en la plataforma norteamericana, creando producciones de *anime* para completar historias, presentar nuevos personajes o preludios a nuevas temporadas. Parece que el estilo *manga* permite, en cierta medida, una forma distinta de narración sin afectar al *continuum* de la trama. De esta forma, en determinados ámbitos *lo manga* sigue manteniendo un valor de innovación y búsqueda de nuevas soluciones en productos que no habían experimentado con las soluciones técnicas y narrativas del *manga*.

No obstante, también podemos encontrar el movimiento contrario en películas como las adaptaciones al cine de *Loose Senki: Old Boy* (1997) —un *manga* de Garon Tsuchiya que después dio lugar a la película *Oldboy* (2003) del surcoreano Park Chan-Wook— y el posterior *remake* norteamericano de Spike Lee (2013). En ambos casos se toma la historia original del *manga*, manteniendo la trama y los personajes, pero con un plano de la expresión en la que apenas podemos identificar elementos propios de su formato original.

Con todo esto se nos presenta un fenómeno transformativo del género *manga* en un elenco de estilemas independientes que reaparecen en una enorme multiplicidad de textos en medios distintos. El progresivo uso, cada vez más normalizado, de determinadas palabras, epítetos y, en general, fórmulas artísticas, puede producir lo que Viktor Shklovsky define como “fosilización” de las palabras mediante la automatización, una “esclerosis conceptual”. Es decir, conforme más y más elementos de *lo manga* llegan a las culturas no-japonesas, menor

es su valor de innovación, menos impactantes resultan esas nuevas fórmulas y más asumimos como propias y comunes determinadas soluciones formales.

Cuando Frank Miller comienza a leer *El lobo solitario y su cachorro*, encuentra en muchos de sus elementos formales, técnicos, narrativos, estéticos, etc., un valor de innovación que se va perdiendo con cada nuevo producto incorporado, hasta que casi se puede hablar de automatismos, como cuando Shklovsky se refiere a ellos en el ámbito lingüístico. De esta forma, elementos como las líneas cinéticas, las transiciones, la ruptura de las viñetas o los grandes ojos del *manga*, así como elementos temáticos o soluciones narrativas se convierten en simples recursos estéticos “aislados” para los creadores y los consumidores.

Creemos que el estudio de *lo manga* durante el presente trabajo puede servir como ejemplo de un elemento cultural que adquiere el rango de género en un momento determinado, pero la traducción independiente de sus elementos dentro de una determinada esfera de producción y de consumo lo convierten en fragmentos cuya memoria “anestesiada” del sistema del que provenían. Es este olvido cultural lo que aboca a la desaparición definitiva del género.

Estos elementos individuales pueden ser fácilmente adaptados en el marco de una multitud de textos de géneros distintos, incluso en otros sistemas o medios. Esta dispersión de los estilemas provoca la creación de lugares comunes que pueden llegar incluso a la autoparodia, como propone Genette.

En definitiva, nos encontramos ante el proceso contrario a la canonización, que, como decíamos, implica un movimiento centrípeto que logra robustecer la coherencia relativa entre los elementos. En cambio, el proceso de descanonización implica un movimiento centrífugo, posterior a la fosilización del género, que dispersa sus estilemas por el territorio de la semiosfera. Al igual que hemos visto en el caso de la película de animación *The Witcher. La pesadilla del lobo*, podemos aplicar el estilo *manga* en el plano de la expresión sin necesidad de que afecte a los temas o los personajes.

Esto puede comprobarse, también, en dos nuevas creaciones. La primera es la adaptación de la serie *Sherlock* (2010), producida por la BBC, a cómic *manga* (2012) en el que se traduce casi al pie de la letra las tramas, personajes y diálogos de un producto audiovisual a uno en papel. Entrar en detalles sobre *Sherlock* excedería los propósitos de nuestro trabajo, pero sí podemos señalar que *lo manga* se limita aquí a un aspecto estético, en el dibujo de personajes, escenarios y en alguna de las transiciones del cómic.

La segunda es *Moriarty el patriota* (2016), que también toma un personaje de Arthur Conan Doyle, en este caso el archienemigo de Sherlock Holmes, y es transformado en un personaje completamente nuevo. El cómic narra las aventuras de un joven profesor Moriarty

mediante rasgos narrativos propios del *manga*, convirtiendo el personaje en un héroe con un cierto punto de rebeldía, con un estilo gráfico manga y únicamente con el ambiente victoriano y los nombres de los personajes como marco para las aventuras.

En definitiva, creemos haber encontrado en *lo manga* un ejemplo de este proceso de descanonización que puede abrir una vía a futuros análisis de estos procesos de desaparición de los géneros. Además, nuestra inmersión en el proceso del caso concreto de *lo manga* revela cómo este proceso ha afectado a varios medios y esferas culturales más allá del mundo del cómic y que, además, ha terminado por afectar a la propia semiosfera japonesa, nuevamente excediendo el propio sistema del cómic. *Lo manga* recorre, así, un viaje de ida y vuelta que hace cambiar las culturas de origen y de destino, generando, en su contacto con otras formas, nuevas etapas en su propia evolución.

Conclusions

Once our study has concluded, we believe to have resolved some of the questions that arose in its theorising and developing and, in turn, found some new problems.

The strabic gaze of the semiotics of culture has allowed us to observe the homeomorphism that exists between singular texts and the global culture to which they belong.

Hence, we take *Akira* as a manifestation of the entire manga semiosphere. *Akira* stands out as a key element within the manga semiosphere, both inside and outside of Japan, which caused a change in the way of understanding the comic system itself and allowed the export of the Japanese comic. We find in the comic and in its author, Katsuhiro Ōtomo, a great variety of influences, both in *Akira*, who occupies the first part of our study and in all his previous and later works, some of which we have been able to analyse. Ōtomo combines influences from French cinema, literature and comics, with Hergé standing out above the rest. In *Akira* they dialogue with themes and techniques representative of Japanese comics with others of the Franco-Belgian school and American comics, as well as other influences, like the cyberpunk movement. In addition, the arrival of *Akira* to the semiospheres of North American and European comics is a time of crisis for the comic system, especially the American one, which seeks innovation and renewal in elements external to its own semiosphere.

Akira it is identified by the world comic culture as a formal renewal and that serves as a response to the demand for innovation of a good part of the comic languages and that defines artistic languages. But, in addition, it is a product that had a very positive incorporation into the semiosphere of North American and European comics, with a translation that enriched *Akira*'s own meanings, at the same time that it renewed the languages of Western comics thanks to a great hybridisation in their language and which favored their departure from the Japanese system in a much simpler way than that experienced by *Lone Wolf and Cub* (1970) or *Barefoot Gen* (1973).

This innovation factor helps us to understand the good reception of *Akira* in what we could call the world comics system, and the success it had both in sales and among critics, always linked to the animated film, but also to the success of the rest of the manga and anime that left the borders of Japan in the wake of the Ōtomo comic.

The progressive arrival of different Japanese visual and audiovisual products crystallised into a genre that, finally, became known as *manga*. This series of products acquired a systemic configuration, but it was a motley set of works that only shared the same cultural origin. The establishment of this new genre, however, does not determine common patterns in

Japanese production, which initially continues in Japan independently of the tastes and demands of the non-Japanese public and maintaining the same modes of production and consumption although allowing and favoring the demands that come from all over the world.

The establishment of this new manga genre in the West expands the public's knowledge of those works that are included in the genre's canon and, consequently, generates a common horizon of expectations. In this way, this new cultural form began to become familiar and the recipients of Western cultures make up their own memory of the genre and demand new products. This strong demand for manga and anime products causes some of the new comics and movies to be produced in Japan, thinking, now, of a global community and the export of the product. This movement produces an interesting phenomenon. We observe how this genre, barely crystallised, undergoes a process in which it becomes a repository of styles for other spheres of comics, but also for the rest of culture.

We therefore have a kind of double accordion movement: a first centripetal movement where the canonization process makes certain forms that occupy the periphery of a culture become dominant and acquire a grammar through a process of self-description; and a second centrifugal movement where these canonized forms enter a phase of decline that leads to a dispersion of their isolated styles in an unsystematic way.

The crystallisation of any genre occurs through the repetition and imitation of a series of expressive, narrative and thematic formulas, losing the innovative value that it could have at first, but that same process ends up generating erosions in the canonical forms and the own repetition of formulas ends up making it collapse.

Thus, "*manga style*" refers to a series of unsystematic features, while "*manga genre*" implies a systematic set of features. Consequently, we propose the use of the expression *lo manga* to name this function as a deposit of stylemas that the manga genre can fulfill for other cultural spheres, understanding deposit as an unordered container of elements. However, this perception will depend on the point of view, since, although from a certain sphere the features can be observed as a system, from a different one they may not be more than an anarchic set of possible resources.

This conception allows us, among other things, to reconcile the old terminological difference between manga and anime, grouping both phenomena under the same term, a difference for which others have been formed as *manganime* that, despite their usefulness, leave out other elements that do we can include in the manga and that we have already seen in our work. This discrepancy between the terms manga and anime disappears when the *manga* is taken as an unsystematic set of styles.

On the other hand, the dispersion of styles responds, to a large extent, to a process of translation to other languages. *Manga* fans and followers begin to submit the genre to a series of often irregular and nonunitary translations, showing their tastes in clothing, artistic elements, etc., with a limited sales circuit in conventions and specialized spaces. The progressive development and dispersion of styles ends up reaching the mainstream system in different degrees and different languages. Thus, we can find manga styles in arts as diverse as Takashi Murakami's painting and sculpture and, to a large extent, the Superflat movement, incorporating certain expressive forms and manga themes to his creations. Murakami himself begins to bring some manga styles to haute couture, beginning its collaboration with Louis Vuitton, incorporating characters and some elements of color to its collections and redesign of the brand. Thus, we can find *manga* in fashion in various forms, from the incorporation of characters from movies such as *My Neighbor Totoro* in bags and other Loewe garments or those of *Akira* in a Supreme collection; but also with his own creations and translations such as those by Chikae Ide for Gucci or those by Takahashi Macoto for Comme des Garçons; or even the case of Levi's adaptation “border” between cosplay, costume and fashion. Finally, we find *manga* styles in music, as in the case of the virtual singer Hatsune Miku, who even performs a *manga* pop opera.

We thus propose that this model of dispersion of the stilemas can be used to study other analogous phenomena. The process of disappearance of a canon, which we call “de-canonisation”, seems not to have aroused much interest in academic studies, abundant with regard to canonization processes, but scarce in terms of inverse processes, that is, those where the disintegration of the systemic gaze that the “canonical” offers us is observed. It would be interesting, therefore, to determine what these processes are and to establish a possible typology.

In addition, the dispersion of these stilemas and their appearance in different cultural products has not stopped, such as, for example, the animated film *The Witcher: Nightmare of the Wolf* (2021), directed by Kwang Il Han and made by the South Korean studio Mir. The film adapts a story that we can consider as Western, with a North American production by Netflix and based on the universe of the Pole Andrzej Sapkowski. Within this universe of sword and fantasy, which includes novels, video games and other audiovisual products, this film is inserted with a manga aesthetic, with all the elements of the plane of expression that we can recognize in a canonical anime. However, the development of the story, the plot, the construction of characters and the narrative rhythm, in addition to the music, very ambient, they maintain the essence of a western fantasy novel. We have, therefore, a canonical *anime*

with respect to the level of expression, but that has nothing to do with *manga* on the level of content.

This Netflix production is just a sample of the numerous series and films that the company is currently developing, many times accompanying products already developed with *manga* aesthetics, but with little relation to Japanese culture, reaffirming our idea of the *manga* style emptied of any other cultural relationship.

In fact, we can see a certain trend in the North American platform, creating *anime* productions to complete stories, introduce new characters or preludes to new seasons. It seems that the *manga* style allows, to some extent, a different form of narration without affecting the continuum of the plot. Moreover, in certain areas *manga* continues to maintain a value of innovation and search for new solutions in products that had not previously experimented with technical and narrative solutions of *manga*.

However, we can also find the opposite movement in films such as the adaptations of *Loose Senki: Old Boy* (1997) - a Garon Tsuchiya *manga* that later led to the South Korean film *Oldboy* (2003) Park Chan-Wook - and the subsequent North American remake of Spike Lee (2013). In both cases, the original story of the *manga* is taken, maintaining the plot and the characters, but with a plane of the expression in which we can hardly identify elements of its original format.

With all this, we are presented with a transformative phenomenon of the *manga* genre in a cast of independent styles that reappear in an enormous multiplicity of texts in different media. The progressive use, increasingly standardized, of certain words, epithets and, in general, artistic formulas, can produce what Viktor Shklovsky defines as the “fossilisation” of words through automation, a “conceptual sclerosis”. In other words, as more and more elements of *manga* reach non-Japanese cultures, the lower their innovation value, the less impressive these new formulas are, and the more we assume certain formal solutions as our own and common.

When Frank Miller begins to read *Lone Wolf and Cub*, he finds in many of its formal, technical, narrative, aesthetic elements, etc., an innovation value that is lost with each new product incorporated, until it is almost possible to speak of automatisms, as when Shklovsky refers to them in the linguistic field. In this way, elements such as kinetic lines, transitions, the breaking of the vignettes or the large eyes of the *manga*, as well as thematic elements or narrative solutions become simple “isolated” aesthetic resources for creators and consumers.

We believe that the study of *manga* during the present research can serve as an example of a cultural element that acquires the rank of gender at a certain moment, but the independent

translation of its elements within a certain sphere of production and consumption makes its fragments whose memory “anaesthetized” of the system from which they came. It is this cultural oblivion that leads to the definitive disappearance of the genre.

These individual elements can easily be adapted within the framework of a multitude of texts of different genres, even in other systems or media. This dispersion of the styles causes the creation of common places that can even lead to self-parody, as proposed by Genette.

In short, we are faced with the process contrary to canonisation, which, as we said, implies a centripetal movement that manages to strengthen the relative coherence between the elements. On the other hand, the de canonisation process implies a centrifugal movement, after the fossilisation of the genus, which disperses its styles throughout the territory of the semiosphere. As we have seen in *The Witcher* animation case, we can apply the manga style at the level of expression without affecting the themes or characters.

This can also be seen in two new creations. The first is the adaptation of the series *Sherlock* (2010), produced by the BBC, to a comic manga (2012) in which the plots, characters and dialogues of an audiovisual product are translated almost verbatim to one on paper. Going into details about *Sherlock* would exceed the purposes of our work, but we can point out that manga is limited here to an aesthetic aspect, in the drawing of characters, settings and in some of the transitions of the comic.

The second is *Moriarty the Patriot* (2016), who also takes a character from Sir Arthur Conan Doyle, in this case Sherlock Holmes’ arch enemy, and is transformed into a completely new character. The comic narrates the adventures of a young professor Moriarty through narrative features typical of the manga, turning the character into a hero with a certain point of rebellion, with a *manga* graphic style and only with the Victorian atmosphere and the names of the characters as a framework for the adventures.

In short, we believe we have found in *manga* an example of this de-canonisation process that can open a way to future analyses of these processes of disappearance of genres. In addition, our immersion in the process of the specific case of manga reveals how this process has affected various media and cultural spheres beyond the world of comics and that, in addition, it has ended up affecting the Japanese semiosphere itself, again exceeding its own comic book set. Thus, *manga* travels a round trip there and back again that changes the cultures of origin and destination, generating in its contact with other forms, new stages in its own evolution.

Referencias bibliográficas

- Anders, L. (2008). Batman Unauthorized: Vigilantes, Jokers, and Heroes in Gotham City. En D. O’Neil y L. Wilson (Eds.), *Batman Unauthorized: Vigilantes, Jokers, and Heroes in Gotham City* (pp. 17–35). BenBella Books.
- Bajtín, M. (1982). *Estética de la creación verbal*. Siglo XXI Ediciones.
- Barbieri, D. (1993). *Los lenguajes del cómic*. Paidós Ibérica.
- Barder, O. (2017, May 26). *Katsuhiro Otomo On Creating “Akira” And Designing The Coolest Bike In All Of Manga And Anime*. Forbes.
<https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2017/05/26/katsuhiro-otomo-on-creating-akira-and-designing-the-coolest-bike-in-all-of-manga-and-anime/?sh=3585c2406d25>
- Barrero, M. (2015). *Diccionario terminológico de la historieta*. Asociación Cultural Tebeosfera.
- Barthes, R. (1973). *El grado cero de la escritura*. Siglo XXI.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro*. Kairos.
- Benedith, R. (2011). *El crisantemo y la espada. Patrones de la cultura japonesa*. Alianza Editorial.
- Bengtsen, P. (2017). Fashion curates art: Takashi Murakami for Louis Vuitton. En A. Vänskä y H. Clark (Eds.), *Fashion Curating: Critical Practice in the Museum and Beyond*. Bloomsbury.
- Bernabé, M. (2020). *Estadísticas manga 2020*. Mangaland.
<http://www.mangaland.es/2021/01/estadisticas-manga-2020/>
- Berndt, J. (1995). *El fenómeno manga*. Ediciones Martínez Roca.
- Berndt, J. (2012). *Manhwa, Manga, Manhwa: East Asian Comics Studies* (J. Berndt, Ed.). Leipziger Uni-Verlag.
- Berque, A. (2013, 19 de noviembre). Le déploiement des formes architecturales entre autres. *Le Visiteur. Revue Critique d’architecture*, 65–76.
- Berque, A., y Sauzet, M. (2004). *Le sens de l’espace au Japon. Vivre, penser, bâtir*. Arguments.
- Boilet, F. (2001). *Manifiesto de la Nouvelle Manga*.
http://www.boilet.net/es/nouvellemanga_manifeste_2.html

- Bonillo, C. (2019). *Otaku y fashionista: Jojo's Bizarre Adventure en la pasarela*. Ecos de Asia. <http://revistacultural.ecosdeasia.com/otaku-fashionista-jojos-bizarre-adventure-la-pasarela/>
- Bouissou, J. M. (2000). Manga goes global. *Critique Internationale*, 7(1). <https://doi.org/10.3406/criti.2000.1577>
- Bowman, M., Paschild, C. N., y Clair, K. W.-St. (2009). How the dark horse came in: Portland State University Library acquires Dark Horse Comics archives. *College y Research Libraries News*, 70 (10). <https://doi.org/10.5860/crln.70.10.8269>
- Brancato, S. (1994). *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media* (2ª ed.). Datanews.
- Brienza, C. (2016). *Global Manga: "Japanese" Comics without Japan?* Routledge.
- Burrows, R. (2018). Cyberpunk as social theory: William Gibson and the sociological imagination. *Imagining Cities*, 235–248.
- Cabinet Office Intellectual Property Headquarters. (2020). *Cool Japan Initiative*.
- Calabrese, O. (1987). *La era neobarroca*. Cátedra.
- Clements, J. (2013). *Anime. A history*. Bloomsbury.
- Cohn, N. y Ehly, S. (2016). The vocabulary of manga: Visual morphology in dialects of Japanese Visual Language. *Journal of Pragmatics*, 92. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2015.11.008>
- Cool Japan Strategy Promotion Council. (2015). *Cool Japan Strategy Public-Private Collaboration Initiative*.
- Crypton Future Media. (2021). *Who is Hatsune Miku?* Crypton.Co.Jp. https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/virtualsinger/cv01_us
- Csicsery-Ronay, I. (1988). Cyberpunk and Neuromanticism. *Mississippi Review*, 16 (2/3), 266–278.
- de la Iglesia, M. (2018). Has Akira Always Been a Cyberpunk Comic? *Arts*, 7(3), 32. <https://doi.org/10.3390/arts7030032>
- Deb Aoki. (2015, 5 de noviembre). *Bridging the Gap between US Comics and Manga with Kodansha USA*. Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2015-11-05/bridging-the-gap-between-us-comics-and-manga-with-kodansha-usa/.95039>
- Eco, U. (1979). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Lumen.
- Eco, U. (1981). *Tratado de semiótica general* (2ª ed.). Lumen.
- Eco, U. (1988). *Apocalípticos e integrados* (9ª ed.). Lumen.

- Eco, U. (1990). *Semiótica y filosofía del lenguaje* (1ª ed.). Lumen.
- Eco, U. (1996). Stile, critica e semiotica del testo. *Carte Semiotiche*, 3.
- Eco, U. (1999). *Kant y el ornitorrinco*. Lumen.
- Eco, U. (2010). *A paso de cangrejo: Artículos, reflexiones y decepciones 2000-2006*. Penguin Random House Grupo Editorial España.
<https://books.google.es/books?id=amUT2tSMnwMC>
- Eisner, W. (1990). *El cómic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Norma.
- Encyclopédie Larousse. (2017). *Manga*. Encyclopédie Larousse.
<https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/manga/67941>
- Encyclopédie Larousse. (2021). *Bande*. Dictionnaires.
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/bande/7808/locution#317843>
- Falero, A. (2014). *Aproximación a la literatura clásica japonesa*. Amarú Ediciones.
- Floch, J. M. (2003). *Semiótica, marketing y comunicación: bajo los signos, las estrategias*. Paidós.
- Fresnault-Deruelle. (1972). *La Bande Dessinée. Essai d'analyse sémiotique*. Hachette.
- Frezza, G. (1999). *Fumetti, anime del visibile*. Meltemi.
- Fundación Japón. (2018). *Keiichiro Shibuya + Hatsune Miku -- Vocaloid Opera "THE END."* Fundacionjapon.Es.
https://www.fundacionjapon.es/ArteDetalle.sca?art_id=215yid=10
- Genette, G. (1979). *Introduction à l'architexte*. Seuil.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Taurus.
- Genette, G. (2001). *Umbrales*. Siglo XXI.
- Gibson, W. (2001). *Future Perfetct*. Time Magazine.
<http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,1956774,00.html>
- Gómez, A. (2012). Otakus y cosplayers. El reconocimiento social del universo manga en España. *Puertas a La Lectura*, 24, 58–70.
- González, R. (2013). ¿Cómo se analiza un concepto en la semiótica de la cultura? Un caso concreto: la sospecha. En M. Vicente Mariño, T. González Hortigüela, y M. Pacheco Rueda (Eds.), *Investigar la Comunicación hoy. Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas* (pp. 511–526). Universidad de Valladolid.
- Gravett, P. (2004). *Manga. Sixty Years of Japanese Comics*. Laurence King.
- Greimas, A. J. y Courtés, J. (1979). *Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Gredos.

- Greimas, A.J. (1984). Sémiotique figurative et sémiotique plastique. *Actes Sémiotiques*, 6 (60), 24.
- Groensteen, T. (1991). *L'univers des mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*. Casterman.
- Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*. University Press of Mississippi.
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Península.
- Hjelmslev, L. (1974). *Prolegómenos a una teoría del lenguaje* (2ª ed.). Gredos.
- Igort. (2015). *Cuadernos japoneses. Un viaje por el imperio de los signos*. Salamandra.
- Isozaki, A. (1979). *Ma. Space-Time in Japan*. Cooper-Hewitt Museum.
- Jakobson, R. (1959). On Linguistic Aspects of Translation. En R. A. Brower (Ed.), *On translation*. Harvard University Press.
- Jang, W. y Song, J. E. (2017). Webtoon as a new Korean wave in the process of glocalization. *Kritika Kultura*, 29, 168–187.
- Johnson-Woods, T. (2010). *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Continuum.
- Jurkiewicz, M. (2019). *The Otaku Lifestyle: Examining Soundtracks in the Anime Canon*.
- Kenmochi, H. (2010). VOCALOID and Hatsune Miku phenomenon in Japan. *Interdisciplinary Workshop on Singing Voice*.
- Lam, K. Y. (2016). The Hatsune Miku Phenomenon: More Than a Virtual J-Pop Diva. *The Journal of Popular Culture*, 49, n°5, 1107–1124.
- Lancioni, T. (1996). Lo stile e il senso. Dalla teoria dell'arte alla semiotica. *Carte Semiotiche*, 3.
- Lang, B. (1987). *The concept of style* (B. Lang, Ed.; Rev. and expanded...). Cornell University Press.
- Le, L. K. (2013). Examining the rise of Hatsune Miku: the first international virtual idol. *UCI Undergraduate Research Journal*, 16, 1–11.
- Leavitt, A. Knight, T. y Yoshiba, A. (2016). Producing Hatsune Miku: Concerts, Commercialization, and the Politics of Peer Production. En P. W. Galbraith y J. G. Karlin (Eds.), *Media Convergence in Japan* (pp. 200–229). Kinema Club.
- Leblanc, M. y Odell, C. (2014). *Akira* (1ª ed.). Bloomsbury.
- Lefèvre, P. (2000). The Importance of Being Published: A Comparative Study of Different Comics Formats. En A. Magnussen y H. C. Christiansen (Eds.), *Comics*

- and culture: Analytical and theoretical approaches to comics*. Museum Tusculanum Press.
- Lefèvre, P. (2011). *Mise en scène and Framing. Visual Storytelling in Lone Wolf and Cub* (1ª ed., pp. 71–83). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203839454>
- Lévi-Strauss, C. (1955). *Tristes trópicos*. Paidós.
- Lévi-Strauss, C. (1984). *La mirada distante* (1ª ed.). Argos Vergara.
- Lévi-Strauss, C. (1990). El lugar de la cultura japonesa en el mundo. *Revue d'esthétique*, 18, 9–21.
- Lévi-Strauss, C. (2013). *La otra cara de la luna* (1ª ed.). RBA.
- Lévi-Strauss, C. (2015). *Todos somos caníbales*. FCE - Fondo de Cultura Económica.
- Lluch-Prats, J., Rubio, J., y Souto, L. (2016). *Las batallas del cómic. Perspectivas sobre la narrativa gráfica contemporánea*. <https://doi.org/10.7203/anejosdiablotextodigital-1>
- López, F. (2011, September 25). *Akira*. https://www.tebeosfera.com/sagas/akira_1982_otomo.html
- Lotman, Y. (1979). *Semiótica de la cultura* (J. Lozano, Ed.). Ediciones Cátedra.
- Lotman, Y. (1982). *Estructura del texto artístico*. Ediciones Istmo.
- Lotman, Y. (1993). *Cultura y Explosión. Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social*. Gedisa.
- Lotman, Y. (1994). *Cercare la strada. Modelli della cultura*. Marsilio.
- Lotman, Y. (1996). *La semiosfera I*. Cátedra.
- Lotman, Y. (2000). *La Semiosfera III*. Cátedra.
- Lozano, J. (2002). La diosa de las apariencias. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. <http://www.ucm.es/info/especulo/numero21/moda.html>
- Lozano, J. (2005). Modas: diseñar el tiempo. *Revista de Occidente*, 290–291, 107–115.
- Lozano, J. (2013). Máscaras de la transparencia. *Revista de Occidente*, 386–387 (La transparencia), 5–8.
- Lozano, J. (ed.). (2015). *Moda. El poder de las apariencias*. Casimiro libros.
- Maspero, H. (1981). *Taoism and Chinese Religion*. University of Massachusetts Press.
- Matsui, M. (1998). *Takashi Murakami*. Index Magazine. http://www.indexmagazine.com/interviews/takashi_murakami.shtml
- McCloud, S. (1993). *Entender el cómic. El arte invisible*. Astiberri.
- McCloud, S. (2007). *Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Astiberri.

- McLuhan, M. (1964). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Paidós.
- McLuhan, M., y Powers, B. R. (2015). *La Aldea global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI* (2ª ed.). Gedisa.
- Miconi, A., y Serra, M. (2019). On the Concept of Medium: An Empirical Study. *International Journal of Communication*, 13, 3444–3461.
- Montero, L. (2012). Una conquista inversa: la importancia del anime en el mercado del manga español. *Puertas a La Lectura*, 24, 44–57.
- Moretti, F. (1987). *The Way of the World: The Bildungsroman in European Culture*. Verso.
- Moretti, F. (2013). *Lectura distante*. Fondo de Cultura Económica.
- Mühlhäuser, P. (1974). *Pidginization and simplification of language*. Pacific Linguistics, The Australian National University.
- Murakami, T. (2000a). Entrevista con Takashi Murakami. *Journal of Contemporary Art*, 11. <http://www.jca-online.com/murakami.html>
- Murakami, T. (2000b). *Superflat*. Madra Publishing Co.
- Musashi, M. (2016). *El libro de los cinco anillos*. La esfera de los libros.
- Napier, S. J. (2006). *Anime from Akira to Howl's moving castle: experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave.
- Nitobe, I. (2005). *Bushido: el código ético del samurai y el alma del Japón* (J. J. Fuente del Pilar, Ed.). Miraguano Ediciones.
- Oltolini, M. C. (2020). *From Children's novels to animated TV series: the japanese "World Masterpiece Theater."*
- Ôtomo, K. (2014). *Akira*. Norma.
- Peeters, B. (1998). *Lire la bande dessinée*. Flammarion.
- Pérez García, J. C. (2012). *El discurso interior en los cómics de Frank Miller*.
- Polidoro, P. (2016). *¿Qué es la semiótica visual?*. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco = Euskal Herriko Unibersitateko Argitalpen Zerbitzua.
- Quaianni Manuzzato, L. M. (2018). Extranjeros entre cómic y manga: el gaijin manga y la obra de Vincenzo Filosa. *LII Ibero Revista de Literatura Infantil y Juvenil Contemporánea*, 6.
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23ª ed.). Espasa.
- Ritzer, G., y Jurgenson, N. (2010). Production, Consumption, Prosumption. *Journal of Consumer Culture*, 10(1). <https://doi.org/10.1177/1469540509354673>

- Rovin, J. (1987). Introduction. En *Ronin* (Vol. 1). DC Comics.
- Santiago, J. A. (2012, julio). Generación Manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España. *Puertas a La Lectura*, 24, 10–27.
- Santiago, J. A. (2013). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa* (1ª ed.). Universidad de Vigo.
- Schodt, F. L. (1983). *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*. Kodansha International.
- Schodt, F. L. (1996). *Dreamland Japan. Writings On Modern Manga*. Stone Bridge Press.
- Segalen, V. (2017). *Ensayo sobre el exotismo: una estética de lo diverso*. La línea del horizonte.
- Serra, M. (2011). *La semiosfera de los cómics de superhéroes* (U. C. de Madrid, Ed.) [Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones].
<https://eprints.ucm.es/13035>
- Shklovski, V. (1991). El arte como artificio. En T. Todorov (Ed.), *Teoría de la literatura de los formalistas rusos* (pp. 55–70). Siglo XXI.
- Simmel, G. (1924). Las ruinas. *Revista de Occidente*, 12, 304–318.
- Simmel, G. (2014). *Filosofía de la moda*. Casimiro libros.
- Sousa, A. (2016). *Beauty is in the eye of the “producer”: japan’s virtual idol Hatsune Miku from software, to network, to stageusa* (A. Moutinho, A. T. Vicente, H. Ferreira, J. Gomes Pinto, y J. Primo, Eds.). Edições Universitárias Lusófonas.
- Standish, I. (1998). Akira, postmodernism and resistance. In *The worlds of Japanese popular culture: Gender, shifting boundaries and global cultures* (pp. 56–74). Cambridge University Press.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CBO9780511470158>
- Suzuki, D. T. (1959). *El zen y la cultura japonesa* (1ª ed.). Paidós.
- Tanizaki, J. (1933). *El elogio de la sombra*. Siruela.
- Tokitsu, K. (2008). *Miyamoto Musashi: maestro de sable japones del siglo XVII. El hombre y la obra, mito y realidad*. Editorial Paidotribo.
<https://elibro.net/es/lc/ubu/titulos/114882>
- Tse, L. (1993). Tao te king (19th ed.). Edaf. <https://doi.org/10.3917/puf.conch.2003.01>
- Tsudzumi, T. (1932a). *El arte japonés*. Gustavo Gili.
- Varillas, R. (2009). *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. Viaje a Bizancio Ediciones.

- Vicedo Rovira, A. (2019). *Las coproducciones internacionales de BRB en la década de los ochenta: De Ruy, el pequeño Cid a La vuelta al mundo de Willy Fog*.
<https://riunet.upv.es:443/handle/10251/125931>
- Wikipedia. (2021, 23 de septiembre). *Manga*. <https://es.wikipedia.org/wiki/Manga>
- Wittgenstein, L. (1988). *Investigaciones filosóficas*. Crítica.
- Wölfflin, H. (1979). *Conceptos fundamentales en la Historia del Arte* (7ª ed.). Espasa-Calpe.
- Zhongjie, L. (2010). *Kenzo Tange and the metabolsit movement*. Routledge.