PUERTAS a la LECTURA

ESTRUCTURACIÓN DEL Nº 24: "LECTURA Y MANGA"

1. INTRODUCCIÓN

Introducción de Fernando Cid……..…….....1

2. PRÓLOGO

Prólogo: Marc Bernabé……..…….....5

3. ARTÍCULOS

Generación Manga. Auge global del imaginario
manga-anime y su repercusión en España"……....10

Manga, anime y videojuegos japoneses: anàlisis
de los principales factores de su éxito global …….28

Una conquista inversa: la importancia del anime en
el mercado del manga español ……44

Otakus y cosplayers. El reconocimiento
social del universo manga en España …….58

Re-configurando la estética, el género y la
«japonesidad»: el visual kei como alternativa
a las dicotomías sancionadoras masculino/femenino
y japonés/no japonés……...71

Traducir las onomatopeyas y las mímesis de manga:
cómo recrear el simbolismo fonético japonés……...……...…...97

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Del bushi al neosamurai: la vigencia del guerrero (y sus desviaciones) en el manga y el anime……...109

El Postmodernismo en La Melancolía de Haruhi Suzumiya”……123

Otras opciones con identidad propia: el manhwa coreano……146

4. ENTREVISTAS INVITADAS

Entrevista a Ken Niimura……. 160

5. ARTÍCULOS INVITADOS

Hacia la literatura japonesa por el camino del manga (y viceversa): La época de Botchan, de Jirō Taniguchi y Natsuo Sekikawa……..……..166

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

PUERTAS a la LECTURA

La llegada imparable del ciclón manga

> *El manga surgió de la amalgama entre Oriente y Occidente, del encuentro entre lo antiguo y lo nuevo (…) Negar este hecho implica reescribir la Historia.*
> *Paul Gravett en "Manga: La Era del Nuevo Cómic"* (p. 18).

Con mejor o con peor tino, el término *manga* está ya recogido en la vigésima segunda edición impresa del Diccionario de la Lengua Española de nuestra Real Academia. Una más que justificada inclusión que -salvando las deficientes o incompletas definiciones realizadas por los encargados- viene a cubrir la necesidad de dar cobertura lexicográfica a un (complejo) fenómeno del que participan decenas de miles de lectores sólo en nuestro país[1] y que ocupa a un nutrido número de editoriales españolas. Por ello la necesidad de que el diccionario que gobierna nuestro vocabulario registre el término que, en buena parte, ha dado lugar a la denominada "cultura *otaku*", de tanta repercusión en varios puntos de la geografía ibérica, como Barcelona, Cádiz o Madrid, con sus respectivos y populosos "salones del manga", que está presente también en varias tesinas y tesis doctorales

[1] Dejo al margen las abultadas estadísticas de países de Latinoamérica como Argentina, Perú o Colombia, donde también el cómic japonés ha conseguido grandes progresos. Para profundizar en este ámbito, véase el interesante trabajo de: COBOS, Tania Lucía, "Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura *otaku* en América Latina", disponible en la web: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

que se encuentran en este momento en su periodo de elaboración final en diversas universidades españolas.

Con idéntico ánimo, como parte de esa necesidad sistematizadora, como glosa a ese ingente caudal literario que constituye el cómic japonés, surge el monográfico que el lector tiene ahora entre sus manos, en el que se dan cita varios expertos provenientes de diferentes universidades del mundo para tratar asuntos tan sumamente importantes como la llegada y el arraigo del *manga* en nuestro país; tal es el caso del artículo rubricado por el profesor José Andrés Santiago, en el que realiza un minucioso rastreo del camino de llegada y asentamiento progresivo del cómic nipón en nuestras estanterías. En este mismo sentido, una vez obrada la necesaria toma de contacto con este pujante género literario, iluminadores serán varios trabajos en los que se tratan las características de algunos títulos, muy emblemáticos en el País del Sol Naciente, que han tenido luego su exitoso eco en España. Siguiendo esta vereda, otros tantos ensayos se ocupan de la función de "bisagra" del *manga* para con el resto de la florida cultura japonesa; tal es el caso del artículo del profesor David Almazán, quien, a través de uno de los *mangaka* de mayor pujanza en los últimos tiempo, Jirō Taniguchi, se acerca y desglosa uno de los momentos fundamentales en la historia del país asiático: la Reinstauración Meiji. Idéntico afán persigue en su artículo quien escribe ahora estas páginas preliminares, presentando

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

al lector la evolución de uno de los personajes más preponderantes en el imaginario nipón hecho desde el exterior: el samurái, quien, a lo largo de la historia del manga, con sus alteraciones de significados antropológicos y sociales, muestra una interesante evolución funcional y hasta iconográfica.

Como bien comprobará el lector, hemos intentado proporcionar aquí una panorámica lo más completa posible, guardando, incluso, un espacio para la entrevista, para el testimonio directo, realizada a quien -en mi opinión y en la de varios de los autores aquí recogidos- no podría ser el mejor para dicho cometido: Ken Niimura, un verdadero puente humano entre dos países tan alejados entre sí como son España y Japón.

Y poco más antes de dar paso ya a los diferentes trabajos que conforman el presente número monográfico de *Puertas a la Lectura* salvo mostrar nuestro más sincero agradecimiento a quienes han ayudado, de una forma u otra, a materializarlo: primero a la Embajada del Japón en España, por sus sabias recomendaciones a la hora de plantear este volumen; a los profesores Federico Lanzaco y Alfonso Falero, por estar siempre dispuestos a resolver mis muchas dudas; y al profesor Eloy Martos, por su generosidad y por su ánimo siempre cordial y dispuesto para embarcarse en nuevos proyectos.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Fernando Cid Lucas

AEO. Universidad Autónoma de Madrid

Coordinador del número 24

Nota: Ilustración para portada cedida por Ken Nihimura por indicación de D. Fernando Cid.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Prólogo al Nº 24: "Lectura y Manga"

Es ya un hecho innegable que la cultura popular japonesa, sobre todo en forma de manga, anime y videojuegos, pero también como música, moda y cine, entre muchas otras manifestaciones, está cada vez más presente en la sociedad española.

Hace ya mucho tiempo que en España se consumen productos de entretenimiento japoneses. Los años 70 vieron la primera irrupción de series animadas niponas en nuestras televisiones: Meteoro, Mazinger Z o Comando G, a las que siguieron en los 80 auténticos mitos como Heidi o Marco y posteriores hits como Candy Candy, justo antes de que se abrieran del todo las compuertas con la irrupción de las televisiones privadas y la avalancha de series de factura japonesa como Campeones, Caballeros del Zodíaco, Chicho Terremoto, La panda de Julia, Johnny y sus amigos...

Fue en ese momento, coincidiendo con la emisión de todas estas series la llegada de la impactante Akira y la explosión del fenómeno Dragon Ball, cuando fuimos conscientes, por primera vez, de que estas series que tanto nos gustaban provenían de Japón y que estaban, mayoritariamente, basadas en obras de cómic... ¡El manga!

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

En aquel punto, unos pocos "locos" se pusieron a investigar más sobre todo este tema, con lo que nacieron todo tipo de fanzines que hablaban de ese país que se nos antojaba tan lejano y exótico, donde, supuestamente, la gente leía tebeos - ¡al revés! - a toneladas, en baratísimas publicaciones tan gruesas como guías telefónicas ¡que encima tiraban a la basura después de leer!

Veinte años después, nos encontramos con un panorama totalmente consolidado. Quien más quien menos, si tiene un mínimo de interés, es consciente de la importancia del *manga* en Japón, de la magnitud de su industria y de los modelos de negocio imperantes. La irrupción de internet ha posibilitado la circulación de información de todo tipo, y cualquier noticia referente a una serie o a un autor famoso corre como la pólvora a través de páginas web, blogs, Facebook, Twitter y lo que se tercie.

Aquellos primeros escasos pioneros que empezaron a interesarse por el *manga* y, por extensión, por Japón, tienen ahora entre 30 y 40 años. Entre los que han mantenido su fascinación por Japón, los hay que siguen leyendo *manga*, cómo no, pero tanto estos como los que han dejado los cómics de lado leen, posiblemente, a Murakami o a Higashino (cuando no a Kawabata o a Sōseki), ven películas de Takeshi Kitano o los últimos *blockbusters* japoneses, posiblemente hayan estado en Japón de viaje, han hecho sus pinitos

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

estudiando el japonés y frecuentan los restaurantes japoneses, ya que les pirra el *sushi* y el *katsudon*. Y lo mismo se puede decir de las generaciones que han seguido su estela.

Últimamente ya no me ocurre tanto, pero hasta no hace mucho no eran pocos los que sonreían con cierta sorna ante la mención de que a tal o cuál le gustara el *manga*, como si estuvieran pensando: "¡Menuda pérdida de tiempo!" Nunca he considerado que el *manga* fuese una pérdida de tiempo para nadie. Al contrario. Tengo la sensación de no ir demasiado desencaminado en mi opinión cuando afirmo que el *manga* es una enorme puerta de entrada a Japón en general, una manera de tender cientos, miles de pequeños puentes entre nuestras dos culturas. Una ventana -muy necesaria, por otra parte, en nuestro ombliguista mundo occidental- a descubrir una cultura esencialmente diferente, con otras costumbres, maneras de pensar y actitudes.

En mi caso particular, fueron series japonesas como *Dr. Slump*, *Musculman* y, por supuesto, *Dragon Ball*, las que hicieron que despertara en mí la enorme fascinación por Japón que llevaba latente, hasta el punto que decidí escoger el idioma japonés en la licenciatura de Traducción e Interpretación. A partir de ese momento me especialicé en la faceta lingüística del japonés hasta el extremo de escribir libros de aprendizaje del idioma y obtener un máster en japonología por la Universidad de Estudios Extranjeros de Osaka. En la

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

actualidad me dedico a la traducción, precisamente de manga y anime, al frente de mi propia agencia de traducción.

Pero mi caso no es para nada aislado. Conozco a muchos que, fascinados por el manga, se sintieron inclinados a profundizar en el mundo japonés y ahora son especialistas en arquitectura, literatura, ciencias, robótica, historia, gastronomía... y contribuyen a tender esos pequeños pero valiosísimos puentes entre culturas de los que hablaba un poco más arriba.

¿Se venderían tan bien las obras de Haruki Murakami si el manga no hubiese abierto las miras de tanta gente? ¿Habrían proliferado tanto los restaurantes japoneses -que incluso cuentan con innumerables "falsificaciones" chinas-? ¿Se habría multiplicado tanto la oferta y la demanda de estudios de lengua japonesa? No me atrevo a contestar, puesto que no existen estudios ni encuestas al respecto, pero tengo la sensación de que la puerta al Japón, que contribuyeron a abrir el manga, el anime y los videojuegos, mucho o poco, ha contribuido a ello.

Este importante fenómeno, que lleva ya veinte años influenciando a la juventud española, no ha sido apenas estudiado en el ámbito académico, si bien es cierto que hasta no hace mucho, como comentaba en párrafos precedentes, la

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

sola mención del término manga despertaba los prejuicios de muchos, incluidos miembros del mundo académico. Lo tildaban de "subcultura", como si por el solo hecho de ser un producto de entretenimiento, y encima primordialmente enfocado a niños, adolescentes y jóvenes adultos, tuviera tan poco valor que no mereciera ser considerado una manifestación cultural por sí misma.

Por eso es una gran noticia la edición de esta monografía, que cuenta con una recopilación de artículos obra de reputados expertos en cultura japonesa de nuestro país y del extranjero, circunscritos todos al ámbito académico. Espero que este sea sólo el primer paso de un camino que conduzca al establecimiento de una línea o de un programa de estudios académicos sobre este tema.

Marc Bernabé

[v] Traductor de japonés y socio fundador de la agencia de traducción Daruma Serveis Lingüístics, SL. Licenciado en Traducción e Interpretación por la Universidad Autónoma de Barcelona y máster en japonología por la Universidad de Estudios Extranjeros de Osaka. Autor de la serie de libros de aprendizaje del idioma nipón Japonés en viñetas (Norma Editorial) y coautor de la serie Kanji para recordar (Herder), entre otras publicaciones.

Número 24 (Julio 2012)
ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

PUERTAS a la LECTURA

Generación Manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España

Generation Manga. Global peak of the imaginary manga-anime and his repercussion in Spain

José Andrés Santiago
Universidad de Vigo

Recibido: 26-01-2012
Aceptado: 24-07-2012

Resumen.
La simbiosis existente entre el manga y el anime se ampara en una brillante fórmula comercial y creativa, consolidada durante cinco décadas de singular convivencia. Intentar realizar una aproximación al tebeo japonés sin tener en cuenta la repercusión e influencia del anime resulta inviable. Ambos medios se retroalimentan, se nutren narrativa, formal y argumentalmente, y constituyen los dos extremos de un eje en torno al cual se vertebra una importante industria.

Palabras clave: Manga; anime; repercusión; España.

Abstract.
The union existent between the sleeve and the encourage protects in a brilliant commercial formula and creative, consolidated during five decades of singular convivence. Try realise an approximation to the Japanese comic without taking into account the repercussion and influence of the encourage result unfeasible. Both feed to, nourish narrative, formal and argumentalmente, and constitute the two extremes of an axis around the cual vertebra an important industry.

Keywords: Manga; anime; repercussion; Spain.

Dos bombas no fueron suficientes (...) Los japoneses también les están ganando la carrera en un mercado que factura muchos millones al año: el de los superhéroes. Una nueva mitología pagana, poblada de modernos guerreros dotados de superpoderes imposibles, a la que niños – y no tan niños – rinden incondicional culto. Los norteamericanos crearon ese mercado y mantuvieron durante años su monopolio. Nadie parecía capaz de hacerle sombra a Superman, Batman, Spiderman y demás campeones de la humanidad que defendían la civilización ataviados con pijamas multicolores. Pero en esto llegaron los japoneses, que los adelantaron por la derecha con sus modernos samuráis, que ofrecen más acción, fantasía y violencia que los veteranos homólogos americanos. Akira y otros guerreros japoneses que mezclan artes marciales con el más sofisticado hi-tech causaron furor entre los chicos de todo Occidente"[1]

La simbiosis existente entre el manga y el anime se ampara en una brillante fórmula comercial y creativa, consolidada durante cinco décadas de singular convivencia. Intentar realizar una aproximación al tebeo japonés sin tener en cuenta la repercusión e influencia del anime[2] resulta inviable. Ambos medios se retroalimentan, se nutren narrativa, formal y argumentalmente, y constituyen los dos extremos de un eje en torno al cual se vertebra una importante industria. Así pues, si bien el manga y el anime se perciben como dos medios claramente diferenciados, es inevitable no contemplar la cooperación que existe entre ambos.

Esta sinergia se hace especialmente visible cuando se aborda la realidad del manga fuera de Japón. Para muchos aficionados occidentales, manga y anime forman una unidad indisociable, a pesar de gozar de un público y una especificidad propias. Los éxitos de ventas del manga acarrean la rápida distribución de los anime en los que se

[1] Blanco, T. (1992). *Dragón Z. Kamikazes catódicos arrasan Galicia*. RTVG, (29),5-6.

[2] El término anime sirve para designar genéricamente a la animación realizada en Japón. En Japón se emplea genéricamente para designar a cualquier producción cinematográfica o televisiva realizada mediante técnicas animadas, independientemente del procedimiento empleado y del país de origen de la misma. En el extranjero se emplea como sinónimo de la animación japonesa en todos sus formatos, para cine, televisión u OVA.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

inspiran, y viceversa. En occidente es casi impensable que un aficionado al manga no sea también un consumidor habitual de anime. El animador y crítico de cómic Alfons Moliné alude, de una parte, a la dicotomía existente entre los intereses de los aficionados occidentales y, al mismo tiempo, a la genuina simbiosis que existe entre el manga y el anime, al afirmar que si bien el lector de cómics occidentales no necesariamente es también un aficionado a la animación, no sucede lo mismo con el lector de manga: quien sea un consumidor de manga, casi inevitablemente será también un consumidor de anime[3].

En las últimas décadas se ha visto como las adaptaciones animadas constituyen a menudo una primera toma de contacto para el lector occidental con las historias, peculiaridades y metalenguaje característicos del cómic y la animación japonesa, al tiempo que contribuyen a superar prejuicios atávicos vinculados al "imaginario manga". La masiva diversificación de géneros y temáticas del manga ha permitido que ambos medios lleguen a todos los estratos de la sociedad japonesa, al contrario de lo que ocurre en la mayoría de los países occidentales, donde tebeo y animación se asocian inevitablemente con el público infantil. Esta identificación ha lastrado durante décadas las posibilidades creativas de ambos medios (animación y cómic) en Occidente[4].

La penetración del manga en Europa, Estados Unidos o Latinoamérica ha sido mucho más lenta de lo que la actual presencia social y mediática, así como las buenas cifras de ventas, puedan hacer pensar. A pesar de la enorme importancia del manga dentro de la industria editorial japonesa, hasta la década de 1980 apenas se exportaron novelas gráficas niponas. La adaptación, distribución y comercialización de las obras en Occidente resultaba muy costosa. Las editoriales japonesas siempre se han caracterizado por plantear negociaciones complicadas y

[3] Moliné, A. (2002). El Gran Libro de los Manga. Barcelona: Ediciones Glénat S.L. p. 54.

[4] En el caso específico del manga y el anime, y en opinión de crítico Paul Gravett, a la ya de por sí baja consideración del cómic en Occidente se suma un sentimiento de rechazo por su condición de producto japonés: "En occidente el manga fue, y aún es, susceptible de ser infravalorado por partida doble: por ser japonés, y por tratarse de tebeos" Gravett, P. (2006). *Manga. La Era del Nuevo Cómic.* Madrid: H. Kliczkowski, (Orig. 2004) p. 8.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

meticulosas. A ello se suman las medidas proteccionistas y arancelarias de los distintos mercados nacionales, así como las diferencias culturales, códigos y clichés narrativos y visuales desconocidos para los lectores europeos y americanos. Además, los procesos de modificación y adaptación de las obras japonesas al estándar editorial occidental resultaban gravosos (onomatopeyas, traducciones, inversión especular de las páginas, etc.). En cambio, el anime apenas requería adaptaciones, de ahí que muchos aficionados occidentales se introdujesen por primera vez en la cultura pop japonesa a través de las series animadas. Tras una primera etapa de incertidumbre comercial, Francia e Italia comenzaron a manifestar verdadero interés por el anime japonés. Las adaptaciones animadas de algunos manga del autor Gô Nagai y del género shôjo[5] alcanzaron un notable éxito, pero durante muchos años no se comercializaron los cómics originales por su elevado coste y público minoritario. Actualmente, el lector francés es el principal consumidor de manga en Europa, al tiempo que los dibujantes galos despuntan con narraciones de inspiración japonesa, bajo el nombre de 'nouvelle manga'[6].

Frente a este panorama, el mercado norteamericano se mostró muy reacio ante las importaciones de anime y manga, en buena medida por la competencia de las potentes industrias nacionales del cómic y animación y el rechazo de un amplio sector de la sociedad. Sin embargo, el estreno en el año 1977 en la televisión norteamericana de la nueva serie Kagaku Ninjatai Gatchaman (1972), bajo el título "Battle of the Planets"[7], marcó un punto de inflexión en la

[5] Manga dirigido a chicas jóvenes y adolescentes. Lit. "mujer joven" o "muchacha". La palabra shôjo está compuesta por el ideograma shô (少), que indica poco o pequeño, y el carácter jo (女), que significa mujer. Ambos ideogramas juntos denotan "mujer joven" o "muchacha".

[6] Para más información sobre la "nouvelle manga", se puede consultar el Manifiesto de la Nouvelle Manga, del autor galo Frédéric Boilet, uno de los principales representantes de esta escuela. Boilet, Frédéric. Manifiesto de la Nouvelle Manga

[7] [en linea]. Ibáñez, Miguel Ángel (trad.); Shimoyama, Shizuka (trad.). Tokyo, 12/08/2001 [consulta: 10/05/2012]. URL: <http://www.boilet.net/es/nouvellemanga_manifeste_1.html>

[7] Conocido en el mercado español con el título Comando G.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

importación y distribución de anime y manga japonés en los Estados Unidos. El detonante del éxito de "Battle of the Planets" fue el estreno, ese mismo año, de la primera película de la épica saga galáctica de George Lucas: Star Wars. Más allá de las similitudes existentes con la epopeya galáctica de Star Wars, el verdadero logro de Gatchaman radicaba en la compleja psicología de sus protagonistas, frágiles, imperfectos y moralmente cuestionables, alejados del estereotipo de superhéroe estoico, noble e infalible al que estaba acostumbrada la sociedad estadounidense[8]. Al mismo tiempo, Kagaku Ninjatai Gatchaman sorprendía por el grado de violencia y velada sexualidad mostrados en pantalla, que para muchos ciudadanos norteamericanos resultaban impensables en una serie de dibujos animados[9].

La consolidación de las exportaciones de manga y anime en el panorama internacional pasaba necesariamente por la conquista del hermético mercado estadounidense. No obstante, frente al incipiente crecimiento experimentado por la industria del anime en la televisión norteamericana, las publicaciones en papel eran todavía muy escasas. En 1987 la editorial First Comics marcó un hito en con la publicación de Lone Wolf and Cub[10] ("El Lobo Solitario y su Cachorro"), cuya presentación inicial vino respaldada por un gran despliegue de medios[11]. La primera edición se agotó rápidamente, y el manga de Goseki y Kojima adquirió el estatus de obra de culto.

En 1988 la editorial Marvel Comics publicó Akira, la epopeya futurista de Katsuhiro Ôtomo, que también se convirtió en un gran éxito comercial. El estreno del filme homónimo – dirigido por el mismo Ôtomo – un año más tarde, en cines de todo el mundo, contribuyó sin duda a este éxito. Sentencia Moliné:"La ambiciosa adaptación, en forma de largometraje,

[8] De entre el vasto panteón de superhéroes de ficción que pueblan el imaginario norteamericano, Superman es sin duda, quien mejor representa este ideario.

[9] Kelts, R. (2007). Japanamerica: How Japanese Pop Culture has Invaded The U.S. New York: Palgrave Macmillan. p.12

[10] Título de la edición norteamericana de Kozure Ôkami (1970) obra del guionista Kazuo Koike y del dibujante Goseki Kojima.

[11] Las portadas de varios números de la edición norteamericana de Kozure Ôkami fueron realizadas por el afamado dibujante Frank Miller. A ello se sumó una agresiva campaña publicitaria.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

del manga Akira (...) crearía un culto fuera de Japón acaso superior al obtenido en su tierra natal: la cinta abriría los ojos, en Occidente, no sólo a los habituales detractores de la animación japonesa, sino además y especialmente, a aquellos que se desinteresaban por la animación en general, considerándola hasta entonces un producto sólo para niños"[12].

A mediados de la década de 1990, se produjo una revolución editorial con la adopción del formato original tankôbon[13] empleado en las recopilaciones japonesas para coleccionistas y bibliófilos. Hasta entonces el formato de cada obra lo decidía el editor, y a menudo se reproducía en tomos finos y con pocas páginas – similares al modelo utilizado tradicionalmente en las publicaciones de cómic americano o europeo – adecuándolo ligeramente a las peculiaridades del manga. El estándar japonés pasó a ser el favorito de los lectores y coleccionistas. Sin embargo, los aficionados no se contentaron únicamente con el nuevo estilo de gruesos tomos, y progresivamente empezaron a exigir publicaciones que fuesen lo más fieles posible a la edición japonesa, con el formato de lectura oriental, recogiendo expresiones y modismos en japonés, sin onomatopeyas traducidas y con anotaciones a pie de página en vez de modificar los elementos del dibujo, para sorpresa y satisfacción de las editoriales, quienes años atrás habían intentado recorrer – precisamente – el camino contrario y ahora veían como se reducían drásticamente los costes de producción.

1. Un fenómeno global. La evolución del mercado español

Al igual que sucedió en el resto de mercados occidentales, los primeros contactos de la sociedad española con el 'universo manga' tuvieron lugar a través de las producciones animadas. Las primeras series de anime se estrenaron en España a mediados de la década de 1970, pero no se puede hablar de un auténtico despegue hasta el año 1975 con la emisión televisiva de

[12] Moliné, Alfons. Op. Cit. p. 62.

[13] Formato de bolsillo (11,5 x 17,5 cm) y aproximadamente doscientas páginas, empleado para la reedición de las obras de éxito publicadas originalmente en los semanarios mangashi, con encuadernación rústica y papel de calidad.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Heidi[14] , que cosechó un enorme éxito entre el público de todas las edades. En 1978 se estrenó Mazinger Z, una serie de animación protagonizada por el robot gigante Mazinger en su lucha contra las fuerzas del mal y basada en el manga homónimo de Gô Nagai. Su éxito entre el público fue incluso superior al alcanzado por Heidi, pero la explícita violencia de los combates y diálogos motivó su controvertida cancelación.

En la década de 1980, la aparición de diferentes canales privados de televisión, que se sumaban a la oferta pública existente hasta la fecha, supuso la llegada de un gran número de series de anime, ocupando dentro de la parrilla televisiva buena parte de la programación dirigida al público infantil. Entre los años 1978 y 1983 se emitieron más de ochenta series de anime, muchas de ellas estrenadas previamente en los mercados italiano o francés, con profundos cambios en el guión y mutilaciones en el metraje, pero que a pesar de ello fascinaron a toda una generación de niños y jóvenes españoles, allanando el terreno para el desembarco de las primeras publicaciones originales de cómic manga.

Durante unos años y hasta el cambio de década, el mercado del manga en España se caracterizó por la incertidumbre editorial y la ausencia de títulos relevantes y populares que contribuyesen a invertir dicha tendencia. Sin embargo, en los primeros compases de la década de los noventa, tuvo lugar un acontecimiento que cambió para siempre el curso de la historia del manga y el anime en España.

En febrero de 1990[15] diferentes cadenas autonómicas, con apenas unas semanas de diferencia, estrenaban en antena la serie de anime Dragon Ball, basada en

[14] Producida por Zuiyo Enterprises, dirigida por Isao Takahata y con la participación de Hayao Miyazaki como director artístico. La serie, perteneciente a la colección Meisaku (Literalmente "teatro de obras maestras", y basadas en clásicos literarios), contaba con un total de 52 capítulos. Su gran popularidad propició la llegada de otras producciones de la colección Meisaku, bajo la tutela de la Nippon Animation, y que recibieron igualmente una notable acogida de crítica y público.

[15] TVG emitió el primer episodio de Dragon Ball el 8 de febrero de 1990, bajo el título "As Bolas Máxicas" y doblado al gallego. La cadena autonómica catalana TV3 realizó la primera emisión, bajo el título "Bola de Drac" y doblado al idioma catalán, el 15 de Febrero de 1990. En las semanas siguientes se sucedieron nuevos estrenos en otras cadenas autonómicas.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

el manga creado por el celebérrimo dibujante Akira Toriyama, trayendo consigo un éxito sin precedentes entre el público y constituyéndose como un auténtico referente generacional. El anime hacía gala de un ritmo frenético, unos combates trepidantes y un humor singular y un tanto disparatado, que motivó muchas protestas por las dosis de violencia exhibida y sutil sexualidad, pero que cautivó a una legión de aficionados incondicionales de todas las edades. En ensayista catalán Sebastiá Roig acertó al definir Dragon Ball con poética brevedad y reveladora contundencia como"el amanecer de una nueva era"[16].

Los años siguientes fueron determinantes en el desarrollo y expansión del manga y el anime en España. Al igual que había sucedido en Estados Unidos, el estreno de la película Akira, y la publicación del manga del mismo título revolucionaron el sector del cómic dentro del mercado editorial. La edición española de Akira, a cargo de Ediciones B, se publicó a imagen de su homóloga americana; esta conservaba el formato de tomo más grande de la recopilación japonesa y había contado con el consentimiento de Katsuhiro Ôtomo para colorear toda la obra en una paleta de tonalidades similar a la empleada en la película, utilizando para ello novedosas técnicas infográficas. Los dibujos e ilustraciones de Ôtomo, exquisitamente detallistas y de un gran naturalismo, no resultaban tan exagerados a ojos del lector occidental como las publicaciones de manga que había manejado en el pasado. Tanto por su indudable calidad técnica, como por su madurez conceptual, la aventura ciber-punk ambientada en un Neo-Tokio posapocalíptico, brillantemente descrito y tan fascinante como aterrador, sedujo por igual a crítica y lectores. A pesar de las diferencias obvias entre Akira y Dragon Ball, y aun sabiendo que apelan a públicos claramente diferenciados, ambas constituyen el germen del éxito del manga en España[17].

La repentina irrupción y masiva llegada del manga al mercado editorial español produjo una doble fractura

[16] Roig, S. (2000). Les Generacions del Còmic: De la Família Ulises als Manga. Barcelona: Flor de Vent. p. 219.

[17] "Aquella saga futurista de 2000 páginas (…) era fascinante y espectacular. (...) Dragon Ball y Otomo van a ser los puentes del gran desembarco japonés. Dos años después, aquello era Pearl Harbour". Ibid. p. 224

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

generacional[18], que enfrentó a los lectores más veteranos y autores nacionales, con los nuevos editores y aficionados al manga y anime. Dragon Ball y Akira actuaron como "Caballo de Troya" del manga y el anime en España, y mientras los lectores más jóvenes demostraban un interés y entusiasmo considerable, los sectores más tradicionales de la industria del cómic en España mostraban sus reticencias y temor ante el repentino interés y auge de este nuevo medio gráfico[19]. El cómic de Toriyama insufló nuevos aires y esperanza a un mercado moribundo, atrayendo a nuevos lectores, al tiempo que posibilitaba que una generación de niños y jóvenes entrasen en contacto por primera vez con la realidad del manga y el anime.

En el año 1992, la editorial Planeta-De Agostini inició la venta del manga Dragon Ball, en sendas ediciones en castellano y catalán. El gran éxito alcanzado por este tebeo animó la industria editorial, suscitó la comercialización de multitud de nuevas obras japonesas, y los años siguientes vinieron marcados por la expansión apresurada del comercio del manga y el crecimiento y fortalecimiento de nuevos grupos editoriales. Sin embargo, la euforia de esos primeros años trajo como resultado una clara hipertrofia del mercado, con un público objetivo poco interesado en los títulos ofertados y claramente incapaz de absorber toda la oferta existente. Las cifras de ventas de Dragon Ball eran excelentes, pero las restantes series, en muchos casos, no alcanzaban ni una décima parte de los ejemplares del primero.

A pesar del desmoronamiento del mercado del cómic japonés y de la ingenua e inexperta gestión por parte de algunos editores, el interés y entusiasmo por el manga y el anime arraigó profundamente en una nueva generación de jóvenes aficionados[20]. Así pues, tras

[18] El dibujante Albert Monteys dice "Hay muchos autores (…) indignadísimos con el manga. Tienen la sensación de que están perdiendo a los lectores, que por culpa de eso no se venden tebeos españoles. Si no se venden es porque no conectan, porque no interesan. El manga no saca lectores: los aporta nuevos. Y eso ya es bueno"; en Roig, Sebastiá; Ibid. p. 223.

[19] Concluye Roig: "La mayoría del stablishment del tebeo le va a dar la espalda. Otakus y 'antimanga' se van a tirar los trastos a la cabeza". Ibid. p. 223

[20] En abril de 1995 tiene lugar en Barcelona la primera convención de manga, y a raíz del gran éxito cosechado, en noviembre de ese mismo año

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

la vorágine comercial de la década de 1990, actualmente la industria editorial del manga en España parece vivir una segunda juventud caracterizada, no obstante, por la prudencia y el buen juicio de los editores, conscientes de los errores cometidos durante aquellos primeros años. La madurez del mercado ha tenido su reflejo en el fortalecimiento de las editoriales españolas especializadas en manga y la progresiva diversificación del público.

En la última década, el número de ejemplares publicados anualmente se ha multiplicado por siete, pasando desde los poco más de cien volúmenes editados en el año 2000, hasta los más de setecientos tomos de diferentes títulos de manga distribuidos en el mercado en los últimos dos años por editoriales españolas. Sin embargo, la realidad de la industria es dispar. Si bien el crecimiento sostenido a lo largo de los últimos años refrenda la fortaleza del sector del manga dentro del mercado del cómic, la coyuntura de crisis económica y el agotamiento de cierta parte del público hacen prever un decrecimiento durante la próxima década, haciendo necesaria una reestructuración de la oferta por parte de las editoriales nacionales. A pesar de todo, la existencia de un coleccionismo consolidado y la fortaleza de un sustrato de jóvenes aficionados 'otaku'[21] garantizan la salud y madurez del mercado español del manga.

2. El manga como fenómeno generacional

Para muchos aficionados occidentales, el manga contemporáneo es el mejor reflejo de la sustantividad dual del Japón actual, y uno de los pocos medios culturales capaz de aunar en un único producto ambas realidades. Tradición y modernidad se abrazan en una manifestación singular, que tiene sus orígenes en formas pictóricas de la antigüedad nipona, pero que al mismo tiempo es reconocido como el máximo exponente del imaginario pop japonés en todo el mundo, sin renunciar por ello a la atributos únicos que lo definen. Los jóvenes occidentales se interesan por la cultura pop y otras manifestaciones cotidianas que cualquier ciudadano japonés consideraría triviales. Para la mayoría de japoneses la multiplicación

se celebra el I Salón Internacional del Manga, Anime y Videojuego.

[21] Lit. "tú" y "tu casa". En occidente, nombre con el que se denomina a los aficionados al manga, anime y cultura pop japonesa.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

de estos otakus en las sociedades occidentales resulta incomprensible. No pueden entender cómo el manga, un medio narrativo genuinamente nipón, deudor de su tradición histórica, resultado de yuxtaponer un mundo de denso realismo con personajes animados gráficamente[22], codificado y plagado de signos a priori incomprensibles para el lector extranjero se ha expandido en las últimas décadas a nivel internacional.

Al mismo tiempo, las nuevas generaciones de jóvenes nipones reivindican el papel de Japón como potencia cultural y epicentro de un nuevo desarrollo creativo, donde manga y anime – en tanto que máximos representantes de la cultura pop – establezcan nuevos puentes de pensamiento con las sociedades occidentales. Esta silenciosa colonización cultural se desvincula de cualquier referente de identidad nacional real. En cierto modo, se puede afirmar que este nuevo japonismo está dirigido a un nivel generacional antes que a un nivel regional concreto[23]; o lo que es lo mismo: esta generación tiene más en común con personas de la misma edad en otros países que con las generaciones precedentes dentro de su propia cultura[24]. Así pues, la cultura pop japonesa es más cercana y accesible para los modernos fans occidentales del manga y el anime que para los ciudadanos japoneses ajenos a este nuevo lenguaje.

Esta voluntad de construir narraciones universales y de transcender más allá de determinados localismos e iconografía nacional para alcanzar a un espectador global constituye la base del éxito del manga entre los lectores adolescentes y jóvenes occidentales, especialmente en lo referente al público femenino. La profundidad psicológica de los personajes, con los que el lector establece fácilmente vínculos

[22] Carey, P. (2008). Equivocado sobre Japón: El Viaje de un Padre y su Hijo. Barcelona: Random House Mondadori. p. 39.

[23] Kinsella, S. (1999). Universal Orientalism for Future Global Citizens? [en línea]. [s.l.]: [s.n.], 1999 [consulta: 17/06/2008]. URL: <http://www.kinsellaresearch.com/Universal.htm>

[24] Grassmuck, V. (2000). Man, Nation & Machine: The Otaku Answer to Pressing Problems of the Media Society [en línea]. Morrison, T. (trad.). Maastricht: Jan van Eijk Akademie, abril de 2000 [consulta: 05/02/2008]. URL: <http://waste.informatik.hu-berlin.de/Grassmuck/Texts/otaku00_e.html>.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

emocionales, y los sentimientos que estos manifiestan tienen vocación internacional. Las jóvenes lectoras buscan personajes frágiles y falibles con los que puedan identificarse, y no figuras femeninas idealizadas[25]. Las jóvenes lectoras europeas y americanas sienten que estos personajes femeninos, a pesar de aludir a una realidad cultural aparentemente distante y no siempre comprensible, guardan a nivel sustantivo más similitudes con ellas, que con sus semejantes de ficción occidental[26].

El valor comunicador del manga no radica en sus referentes nacionales obvios, sino, precisamente, en su capacidad para transmitir una historia universal – aun cuando haya sido filtrada por un tamiz genuinamente japonés . "El manga no fue concebido con la idea de ser exportado. Comenzó relatando historias a través de ilustraciones estilizadas dirigidas al público japonés, (...) creadas sin tener en cuenta las posibles respuestas procedentes del extranjero respecto al tratamiento que hacían del sexo, la cristiandad y otros temas sensibles a suspicacias"[27]. Muchos aficionados occidentales identifican un estilo característico del anime que no remite a códigos nacionales reconocibles, sino a un metalenguaje común presente en las diferentes historias. Así pues, y en opinión de la profesora y escritora Robin Gerrow, si bien el anime posee un estilo visual propio, un componente de ese estilo es, precisamente, la ausencia de elementos distintivos de carácter nacional, racial o incluso de género en los personajes[28]. El éxito de muchos productos japoneses radica en

[25] Gustines, G. G. "Girl Power Fuels Manga Boom in U.S." [en línea]. The New York Times. 28 de diciembre de 2004 [consulta: 13/06/2009]. URL: <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9C07E1DF1639F93BA15751C1A9629C8B63&sec=&spon=&&scp=2&sq=manga%202004%20manga%20among%20girls&st=cs>

[26] Afirma Hideki Ono: "Pequeñas y frágiles, pero aun así poderosas. (...) Personajes heroicos que no respondan a modelos de comportamiento sino a modelos cotidianos, que no muestren a las lectoras cómo deben actuar, sino cómo son en realidad"; en: Kelts, R. Op. Cit. p.166.

[27] Gravett, P. Op. Cit. p. 152.

[28] Gerrow, R. An Anime Explosion: Challenging themes, complex characters make Japanese animation a global phenomenon [en línea]. Austin (Texas): University of Texas at Austin (Feature Story), 7-14 de junio de 2007, actualizado: 9 de octubre de 2008 [consulta: 12/10/2008]. URL: <http://www.utexas.edu/features/archive/2004/anime.html>

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

su capacidad para apelar a un público global, sin rasgos nacionales diferenciadores que los singularicen en exceso; pueden resultar ambiguamente internacionales a la par que atractivos para muchos consumidores, al tiempo que conservan un bagaje genuinamente japonés, enraizado en su tradición visual milenaria.

El desarrollo cultural de Japón a nivel internacional durante las últimas décadas ha venido acompañado de un gran crecimiento comercial y en número de aficionados. La clave del éxito de la industria del manga estriba, en buena medida, en su capacidad para seducir a una nueva generación de consumidores, desconocedores del cómic que tradicionalmente se vendía en décadas anteriores, y que han asimilado con facilidad y entusiasmo este nuevo medio, reinventándose como un moderno colectivo a imagen de los otaku japoneses.

Ajeno a los atribuciones peyorativas asociadas al vocablo original, la voz japonesa otaku sirve para referirse a la persona que profesa una gran afición por el manga y el anime nipones y, por extensión, para definir una nueva una subcultura urbana de enorme importancia económica y social en todo el mundo, formada por esta generación de jóvenes, fanáticos de ambos medios. A partir de la significación original de otaku, las sucesivas transformaciones experimentadas por el uso continuado durante décadas y su inserción en el argot de los aficionados occidentales del manganime, han contribuido a mutar su acepción primigenia, pero han enriquecido al mismo tiempo su trasfondo semántico. En opinión del escritor e investigador Roland Kelts, autor del libro Japanamerica: How Japanese Pop Culture has Invaded The U.S.[29], el término otaku, en su significación actual, es una invención puramente occidental. Tal y como afirma Kelts, para los japoneses el término otaku es sumamente complejo y lleno de matices, de difícil uso y aplicación, mientras que en occidente se ha adoptado de un modo más agresivo, con un uso mucho más amplio de su significado.

Al igual que sucedió con la cultura popular norteamericana en el siglo XX, Japón ha exportado la imagen del aficionado al manga, el otaku, al resto de países del mundo, incluida España. A diferencia del otaku nipón, alejándose por completo de la idea del individuo

[29] Kelts, R. Op. Cit. p.156.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

taciturno, los autoproclamados otaku occidentales constituyen un colectivo de aficionados muy enérgico y entusiasta - hermético, en cierta medida, dada la ininteligibilidad de algunos códigos y clichés empleados - con un fuerte sentimiento grupal, orgulloso de su condición y visible en el seno de la sociedad, gracias a las convenciones, los disfraces cosplay y la imagen general que proyectan, en una continua revisión e interpretación de la cultura pop japonesa. Estos aficionados entusiastas hacen de la colectividad una de las características más notables y visibles del fandom[30] occidental, alentando en todo momento el espíritu de equipo y de pertenencia.

En apenas dos décadas, los términos anime, manga y otaku han pasado a formar parte del lenguaje habitual de los medios, sin necesidad de aclaraciones o definiciones entre paréntesis[31]. A mediados del año 2012, la Real Academia Española de la Lengua decidió incluir la palabra manga en el Diccionario, reconociendo de este modo la plena incorporación del término al léxico español. En el avance de la vigésima tercera edición del Diccionario se define escuetamente manga como "Cómic de origen japonés"[32].

Sin embargo, dicha medida no estuvo exenta de polémica. El agrado inicial por esta decisión se truncó al comprobar como en su primera acepción se definía al manga como un "Género de cómic de origen japonés, de dibujos sencillos, en el que predominan los argumentos eróticos, violentos y fantásticos"[33]. Esta semblanza, claramente peyorativa, obtuvo inmediata respuesta por parte de críticos, investigadores, autores, editores y aficionados al manga en medios de comunicación y redes sociales. Como resultado de estas

[30] Voz popular que sirve para designar a un colectivo de aficionados con un interés común. Es un acrónimo resultante de la unión de los vocablos ingleses Fan y Kingdom.

[31] Kelts, R. Op. Cit. p.69.

[32] Diccionario de la lengua Española, en el avance de la vigésima tercera edición [en línea]. URL: <http://lema.rae.es/drae/?val=manga>

[33] En el avance de la vigésima tercera edición de diccionario y hasta su modificación, motivada por las quejas y presiones ejercidas por una amplia mayoría de críticos, investigadores y aficionados, figuraba literalmente: manga 3: (Del jap. manga).

1. m. Género de cómic de origen japonés, de dibujos sencillos, en el que predominan los argumentos eróticos, violentos y fantásticos.

2. adj. Perteneciente o relativo al manga. Videos, estética manga.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

quejas, la RAE rectificó dicha definición y la sustituyó por la que figura en la actualidad, aséptica y carente de matices, pero más acorde con la verdadera dimensión y complejas ramificaciones del medio nipón. No obstante, resulta sorprendente la virulencia de la respuesta social, tan vasta y enérgica como la de otros colectivos sociales, culturales, políticos o religiosos, pero sin duda mucho más heterogénea e intergeneracional. A diferencia de estos colectivos, los reclamantes no presentaban más rasgos comunes o ideologías afines que su mutuo interés por el manga.

Uno de los rasgos más visibles de estos colectivos de jóvenes aficionados occidentales, es su consolidación como una moderna tribu urbana de inspiración pop japonesa, donde los diferentes miembros están ataviados con trajes y armaduras de sus héroes de ficción favoritos. Resulta especialmente sintomático observar cómo en algunas grandes metrópolis de países latinoamericanos los otaku conviven con otras tribus urbanas reconocidas, de notable influencia estética y cultural, como diferentes movimientos góticos, punk-rock, preepy, emo, skaters u otros. Sin embargo, frente a estas otras tribus juveniles, una de las características definitorias más representativa de estos colectivos otaku es, curiosamente, la ausencia de cualquier ideología definida, más allá de su interés común por el manga y el anime nipones. Acorde con la dimensión posmoderna del fenómeno otaku, está nueva estética está impregnada de ecos y reminiscencias de multitud de imaginarios propios de otros estilos y movimientos urbanos, apoderándose de sus recursos formales y visuales, pero desposeyéndolos por completo de cualquier ideología o bagaje conceptual previo. Afirma Javier Martínez Herrero: "Quizás la revolución del manga simbolice el alcance de la singularidad japonesa: (...) su aceptación entusiasta por jóvenes de todo el mundo muestra claramente la afinidad de gustos y sensibilidades que, cada vez con más fuerza, va imponiendo la globalización en un contexto socio-cultural"[34].

Esta hibridación enraizada en el marco de la identidad cultural nipona caracteriza al manga; un medio que, desde su especificidad japonesa, es capaz de mirar hacia dentro, pero también hacia fuera. La cultura pop

[34] Martínez, J. (2008). Japón. De la Katana al Manga. Shinden Ediciones; Barcelona. pp. 351

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

japonesa contemporánea no puede entenderse al margen de la cultura estadounidense del siglo XX. Tomándolos como algo propio, los japoneses adoptaron con naturalidad muchos de los elementos fundamentales de la civilización occidental, pero transformándolos ligeramente a fin de adaptarlos a su particular hacer, uniendo de ese modo a un producto cultural universal, el característico toque japonés. Ahora Japón le devuelve a Occidente los resultados de esa metamorfosis con la esperanza de que ellos inicien una nueva revolución a partir del manga y el anime[35].

Siguiendo con el pensamiento de Kelts, se llega a la conclusión de que la cultura japonesa es una cultura de adquisición más que de absorción, resultado del carácter fuertemente insular de Japón, a medio camino entre dos mundos. La cultura japonesa adquiere lo que desea, aquello que le resulta provechoso o útil (en definitiva: aquello que sabe que va a funcionar) y lo asimila integrándolo por completo, al tiempo que rechaza aquello que no le interesa[36]. El manga ejemplifica magistralmente este proceder nipón, adoptando determinados lenguajes hasta el punto de hacerlos propios, genuinamente japoneses, pero bajo los cuales subyace un carácter universal.

La paulatina adopción por parte de la sociedad japonesa de multitud de elementos procedentes de diferentes naciones invita a pensar en una cultura global, y supone una dilución gradual de la autonomía e identidad niponas dentro de un todo informe sin atributos culturales definitorios. A medida que Japón asimila nuevas formas y expresiones de otras naciones también se intensifican los intentos internos por fortalecer y reivindicar el carácter genuino nipón. La perenne contradicción de la que Japón hace gala se da entre tradición y modernidad, pero también entre la denominación de origen que caracteriza a algunas de sus manifestaciones más reconocidas y el

[35] Esta línea de pensamiento se desarrolla en profundidad en la obra de Roland Kelts, sintetizada en la siguiente afirmación: "Japón ha tomado lo que ha querido de la cultura global, lo ha transformado con sombras y matices de su propia experiencia histórica, y lo ha devuelto al mundo bajo la forma de un estilo, ligeramente diferente, pero decididamente japonés". KELTS, Roland. Op.Cit. p.222.

[36] Ibid. p.182.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

carácter apátrida[37] de su movimiento pop. La cultura japonesa resulta contradictoria en lo formal, en lo social, en el modo inverosímil de convivir presente y pasado, y también en lo ético y moral. La paradoja coexiste en todas las facetas de la vida diaria, en el paseo de cuento por los jardines de Kyoto, en la fascinante fealdad de Tokio, en el kimono de las fiestas y el flamante móvil tuneado, en el zumbido del aizuchi, y en la curiosa dicotomía que plantean las llamativas tribus urbanas frente a la singular idiosincrasia japonesa y su tradicional gusto por el recato y la privacidad. Esta dilución se confirma en medios como el manga y el anime, pero también en manifestaciones a priori más elevadas como el arte contemporáneo nipón, y que no hace sino reforzar el interrogante que plantea Hiroyuki Ueno, Director de la Fundación Japón en España, con motivo de una inauguración de arte japonés celebrada en el año 2005 y que pregunta: "Quizás debamos preguntarnos si un país como Japón tiene ahora algún sentido. ¿Cuál es el significado del término 'cultura japonesa'?"[38].

El cómic japonés ha buscado a lo largo de su historia, en esa diversificación de géneros, temáticas y tendencias, un modo de universalizar su discurso. Gran parte de su éxito estriba, precisamente, en lo versátil del planteamiento y en su aparente ambivalencia. Un medio que de una parte niega su propia identidad cultural japonesa, pero que tampoco se reafirma en un canon estrictamente occidental.

La proximidad generacional y el carácter supranacional de los aficionados del manga, a pesar de sus diferencias culturales obvias, parecen confirmar esa tendencia hacia una dilución global. Sin embargo, cabe plantarse hasta qué punto esa capacidad de polución no es sino una característica intrínsecamente japonesa y que, en consecuencia, hace del manga un medio tan sugerente y atractivo para las nuevas generaciones occidentales.

El éxito del manga no estriba en lo distinto del concepto, sino en su capacidad para crear un imaginario diferenciado y único, una

[37] Los teóricos reflejan esta dualidad con el vocablo japonés mukukoseki, denotando un sentimiento 'apátrida' o 'sin identidad nacional'. NAPIER, Susan J.; Anime. From Akira to Howl's Moving Castle; p. 24.

[38] The Japan Foundation (2005). Chikaku. Tiempo y memoria en Japón. Vigo: MARCO. p. 15

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

'denominación de origen' dentro de la cual conviven una inmensa amalgama de estilos, técnicas, temáticas y tendencias. A pesar de la popularidad universal del cómic, el manga se reconoce instantáneamente por la forma en que se divide el espacio pictórico, la estructura compositiva, los gestos y porte únicos de los personajes, y la meticulosa atención prestada a los detalles; y más aún, en el universo simbólico que se genera en torno a éste y del que al mismo tiempo se nutre, y cómo todo ello deviene en una potente subcultura urbana de trascendencia e impacto internacional[39]. La pregunta, en apariencia retórica, de Martínez Herrero – "¿Habrá dejado Japón de seguir la estela del Occidente para convertirse con su manga y anime, y por primera vez en su larga historia, en heraldo de los tiempos que nos esperan?"[40] – tiene respuesta inmediata en uno de los miles de aficionados hardcore que habitan bajo la superficie de la sociedad japonesa, y que sentencia:

"Algún día todo el mundo será un otaku"[41].

[39] Suzuki, S. (2006). The Japan Journal, volumen 3, número 7; noviembre 2006 [http://www.japanjournal.jp/]

[40] Martínez, J. Op. Cit. pp. 351-352

[41] ZERO; en: Greenfeld, K.T. "The Incredibly Strange Mutant Creatures who Rule the Universe of Alienated Japanese Zombie Computer Nerds (Otaku to You)" [en línea]. Wired Digital Inc (ed.). Wired Magazine (1993) [consulta: 11/02/2009]. URL: <http://www.wired.com/wired/archive/1.01/otaku_pr.html

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

PUERTAS a la LECTURA

Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global

Manga, anime and Japanese video games: analysis of key factors of their overall success

Carmen Mangirón
Universitat Autónoma de Barcelona

Recibido: 26-01-2012
Aceptado: 29-03-2012

Resumen.
En poco más de dos décadas la cultura popular japonesa se ha convertido en un fenómeno global, principalmente el *manga*, el *anime* y los videojuegos japoneses, que gozan actualmente de gran popularidad a nivel mundial entre los jóvenes y los no tan jóvenes. En esta contribución analizamos los principales factores que han contribuido al gran éxito de la industria de entretenimiento japonesa, principalmente la estrecha relación entre sus ditintos sectores y la naturaleza trasmediática de sus productos, las estrategias de globalización e internacionalización de

Abstract.
In just over two decades, Japanese popular culture has become a global phenomenon, especially the manga, anime and Japanese video games, which now have worldwide popularity among the young and the not so young. In this contribution we analyze the main factors that have contributed to the success of the Japanese entertainment industry, especially the close relationship between their ditintos trasmediática sectors and nature of their products, strategies of globalization and internationalization of Japanese companies and the translation made by amateurs.

Número 24 (Julio 2012)
ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

las empresas japonesas y la traducción hecha por aficionados.

Palabras clave:

Manga; anime; videojuegos; éxito.

Keywords:

Manga, anime, video games, success.

1. Introducción

Desde principios de la década de 1990, coincidiendo con la crisis económica provocada por el colapso de la economía de burbuja en Japón, los productos culturales japoneses destinados al entretenimiento experimentaron un aumento de exportaciones considerable (Daliot-Bul, 2009: 247). La imagen de Japón como un país definido por su poderosa economía y su identidad corporativa empezó a sustituirse por la imagen de un Japón moderno y juvenil, conocido como *Cool Japan* en inglés. Un Japón productor y exportador de bienes culturales, principalmente la gastronomía, la moda, la música pop, *manga*, *anime* y videojuegos, que con los años, especialmente desde la entrada en el nuevo milenio, han pasado a formar parte de la cultura popular global. En la actualidad, en las principales ciudades del mundo es posible encontrar restaurantes japoneses, hay gran variedad de *manga* traducidos, las cadenas de televisión muestran un porcentaje elevado de *anime* japoneses y los videojuegos japoneses como *The Legend of Zelda*[1] y *Final Fantasy* constituyen éxitos de venta. La simpática gatita Hello Kitty y el valeroso fontanero Mario se han convertido en iconos de la cultura popular global, junto con otros personajes como Sonic, el erizo, o el pokémon Pikachu. En esta contribución, tras describir brevemente la influencia del *manga* en el *anime* y los videojuegos japoneses, analizamos los principales factores que en nuestra opinión han contribuido al éxito global de estos productos culturales japoneses, principalmente la estrecha relación entre estos sectores y su naturaleza trasmediática, las estrategias de globalización e internacionalización de las empresas japonesas y la traducción hecha por aficionados.

[1] En la sección de bibliografía se indican los años de publicación de los *manga*, *anime* y videojuegos mencionados, así como el autor y la editorial en el caso de los *manga*, el director de los *anime* y la empresa desarrolladora de los videojuegos. El uso del guión tras el año indica que la serie sigue en curso.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

2. Influencia del *manga* en el *anime* y los videojuegos japoneses

El *manga* ha ejercido una gran influencia sobre el *anime* y los videojuegos creados en Japón, tanto a nivel estético como narrativo. En cuanto a la estética, una de las características principales son los ojos grandes, que generalizó Osamu Tezuka, considerado el padre del manga (Schodt, 1996; Kelts, 2006). Curiosamente, a pesar de que los ojos grandes de tipo occidental se han convertido en una de las marcas que identifican a los *manga*, *anime* y videojuegos japoneses, Tezuka se inspiró en Walt Disney, ya que consideraba que los ojos tan grandes permitían una mayor expresividad. (Kelts, 2006: 42) Su ejemplo fue seguido por muchos otros autores de *manga* japoneses y se trasladó al *anime*, principalmente, y a los videojuegos. Otras características del *manga* que se pueden apreciar en el *anime* y los videojuegos japoneses son los peinados poco convencionales, además de la gran expresividad que reflejan los rostros de los personajes en los momentos climáticos con carga emocional (Kelts, 2006: 90). A pesar de que este estilo deriva del *manga*, lo ha popularizado el *anime*, con un mayor seguimiento en el exterior, y se le suele referir como *estilo anime*.

En cuanto a los aspectos narrativos, el *manga* suele presentar tramas complejas y elaboradas, con giros inesperados, y se pone gran énfasis en el desarrollo de los personajes. Asimismo, el *manga* se caracteriza por su estilo cinemático (Schodt, 1996: 26) y la gran importancia del componente visual de la narrativa, un aspecto que también comparten el *anime* y los videojuegos japoneses. En los *manga* la imagen es muy importante y puede haber páginas seguidas sin diálogo, a diferencia de los cómics americanos o europeos, en los que suele haber gran cantidad de texto y diálogo. Lo mismo ocurre con el *anime*, en el que en muchos casos suele haber menos diálogo que en películas similares occidentales. En los videojuegos japoneses también es palpable la importancia del aspecto visual, que de hecho es una característica intrínseca de la cultura japonesa que se refleja en su propio sistema de escritura con *kanji*. El estilo cinemático del *manga* se trasladó a los videojuegos desde los inicios de la industria, ya que los desarrolladores japoneses fueron los primeros en incluir

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

escenas cinemáticas, *cut-scenes* en inglés, para poder incluir imágenes más desarrolladas y artísticas que al mismo tiempo contribuyeran a desarrollar la trama y caracterizar a los personajes (Kohler, 2005: 219-222). Además del énfasis en el componente visual, el *anime* y los videojuegos japoneses beben también de las temáticas más frecuentes en el *manga*, como los mitos y tradiciones japoneses, las relaciones sociales, las relaciones amorosas, la violencia, la fantasía, la tecnología y la ciencia ficción.

Algunos géneros de videojuegos populares en Japón, como los *dating sim* (juegos de simulación románticos que tienen como objetivo encontrar pareja) y las novelas gráficas derivan del *manga* e incluso pueden considerarse *manga* de carácter audiovisual, en el que las decisiones y las acciones del jugador determinan el progreso de la historia. Cabe decir, sin embargo, que estos géneros basados en la lectura y la toma de decisiones tradicionalmente no han sido populares comercialmente fuera de Japón, tal vez por la falta de acción y su transcurso más lento, aunque hay algunas excepciones, como la serie de videojuegos de novela gráfica *Phoenix Wright*, en la que el jugador adopta el papel de un abogado defensor.

Otro género del *manga* que se refleja en el *anime* y los videojuegos es el género *hentai* ("transformación", "perversión") para adultos, con contenido erótico y sexual explícito. En el caso de los videojuegos también se le denomina *eroge*, una abreviatura combinada de *erotic* y *game*. Aunque este género tiene cierto seguimiento especializado fuera de Japón, es bastante limitado y en algunos casos, especialmente en los videojuegos, debido a su naturaleza interactivaco, ha originado grandes polémicas fuera de Japón, mo en el caso del videojuego *Rapelay*, en que el jugador debe violar a tres mujeres de una misma familia, una de ellas menor de edad, que llevó a una petición de las Naciones Unidas a que se prohibieran este tipo de juegos en Japón (Ashcraft, 2009).

Por último, otro género del *manga* que también se ha adoptado en el *anime* y especialmente los videojuegos japoneses es el educativo, sobre temas históricos, financieros, etc. diseñados con una finalidad didáctica que va más allá de entretener. A menudo las instituciones y organismos oficiales japoneses utilizan el *manga* para formar

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

a sus empleados, proporcionar información sobre sus productos, explicar a los extranjeros sobre la vida en Japón, etc. En el sector de los videojuegos, Nintendo ha tenido un papel determinante en la promoción de juegos serios (*serious games*) de tipo educativo destinados a jugadores de todas las edades, al publicar juegos con los que se puede dejar de fumar (*Mi Experto en Vida Sana: Dejar de Fumar con el Método de Allen Car*), aprender a dibujar (*Art Academy*) e incluso aprender japonés (*My Japanese Coach*).

3. Estrecha relación entre las industrias del *manga*, *anime* y videojuegos japoneses y naturaleza transmediática de sus productos

Uno de los principales factores que ha contribuido al éxito global de los *manga*, *anime* y videojuegos yace en la estrecha relación entre las distintas industrias y la manera en que los creadores japoneses han desarrollado franquicias mediáticas y propocionado licencias de explotación para productos derivados de sus obras, ya sean juguetes, ropa, artículos de papelería, etc. Los creadores japoneses han sabido explotar de forma muy eficiente un mismo producto en diferentes plataformas o medios, lo que ha contribuido a consolidar el éxito global de sus productos. El concepto de *transmedia story telling* introducido por Henry Jenkins (2003) resulta apropiado para definir la relación dinámica y complementaria entre el *manga*, el *anime* y los videojuegos japoneses:

> Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes it own unique contribution to the unfolding of the story (Jenkins, 2011)

Por lo tanto, como indica su nombre, la narración transmediática se caracteriza por presentar una historia en distintos medios, de manera que cada uno de los medios se complemente y aporte nueva información, lo que proporciona al usuario una experiencia de entretenimiento más intensa y enriquecedora. En el caso del *manga*, el *anime* y los videojuegos, el *manga* suele ser el origen de la experiencia

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

transmediática, que posteriormente se expande a la televisión y al cine con los *anime* y luego los videojuegos. Existen muchos ejemplos de narraciones transmediáticas, basadas en *manga* como por ejemplo, *Astro Boy*, *Crayon Shinchan*, *Detective Conan*, *Doraemon*, *Dragon Ball*, *Naruto*, *One Piece*, entre otros muchos. A los *manga* les siguieron los *anime* y a estos en muchos casos los videojuegos, para maximizar el éxito de la saga. Existen también, aunque en menor medida, *manga* basados en *anime* de éxito, como es el caso de *Gundam* y *Evangelion* (en el que el diseñador de los personajes para el *anime* diseño también el *manga*). Por último, se encuentran las narraciones transmediáticas cuyo origen yace en los videojuegos. *Pokémon*, posiblemente la franquicia transmediática de mayor éxito, tiene su origen en un videojuego, que posteriormente se convirtió en *anime* y *manga*. Además, hay gran variedad de *merchandising* asocido, como el juego de cartas, figuritas, piezas de ropa, etc. Cada medio aporta nuevos elementos y permite a los consumidores experimentar la historia y conectar con los personajes de manera distinta. La disponibilidad de los productos japoneses en distintos medios sin duda ha contribuido a consolidar su éxito global, ya que el aficionado al *manga* suele seguir también el *anime* y comprarse el videojuego, y viceversa.

4. Estrategias de globalización e internacionalización del *manga*, el *anime* y los videojuegos japoneses

Otro de los factores clave del éxito global de la industria cultural popular japonesa se debe en buena parte a los esfuerzos realizados por el gobierno japonés para promover sus industrias creativas en el exterior. En el año 2002 el gobierno japonés introdujo una nueva política nacional, el *Intellectual Property Strategic Program*, para incentivar el desarrollo y la explotación de la creación intelectual (Daliot-Bul, 2009: 247). Dicho programa dio lugar a lo que se conoce como la "Japan Brand Strategy", la estrategia de la "marca de Japón", cuyo objetivo es aumentar la demanda de productos culturales japoneses en el extranjero, principalmente la gastronomía, el diseño y la moda y los productos de entretenimiento (música, cine, *anime*, *manga* y videojuegos). Para alcanzar su objetivo con éxito, las empresas

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

japonesas han recurrido a los procesos de GILT (globalización, internacionalización, localización y traducción) requeridos para comercializar un producto globalmente. Según la difunta Localization Standards Industry Association (LISA), la globalización es una estrategia de comercialización internacional que incluye las etapas de internacionalización y localización y tiene como objetivo asegurar que un producto pueda venderse en distintos países, adaptándolo en la medida que sea necesaria a las necesidades de los consumidores meta, de forma que perciban el producto como propio (Lommel, 2007).

La internacionalización consiste en diseñar los productos identificando la información o el contenido local que deberá modificarse para los mercados meta o bien diseñando un producto lo más culturalmente neutro posible de manera que su posterior localización resulte lo más sencilla posible (ibid.). La localización, por otra parte, consiste en adaptar técnica, lingüística y culturalmente un producto para los territorios en los que se comercializará. La traducción forma parte del proceso de localización y se concentra en el trasvase de una lengua a otra del texto contenido en un producto, adaptando a su vez aquellos elementos culturales de tipo textual que así lo requieran.

En el caso de los productos culturales japoneses, debido a la distancia lingüística y cultural entre el Japón y Europa y Norteamérica es imprescindible traducir y, en ocasiones recurrir a la adaptación. Según Koichi Iwabuchi (2002), académico especializado en estudios mediáticos y culturales, el éxito internacional del *manga*, el *anime* y los videojuegos japoneses se debe en buena parte al hecho de que los creadores japoneses tradicionalmente han diseñado productos *mukokuseki*, literalmente “sin nacionalidad, sin estado”. Es decir, sin marcas culturales que los identifiquen como japoneses, con el fin de garantizar una mejor acogida en otros países. Ciertamente, en muchos *manga*, *anime* y videojuegos japoneses los personajes no tienen aspecto ni nombres japoneses y la acción transcurre en mundos imaginarios; Zelda, Mario o Pikachu son claros ejemplos de esta estrategia. Y las referencias culturales que contienen suelen adaptarse, de modo que se pierde la referencia a la cultura japonesa. Sin embargo, aunque pueda parecer

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

paradójico, el estilo *mukokuseki* se ha convertido en una de las características que define a los productos culturales japoneses y que ha contribuido a su éxito en el extranjero, hasta el punto que autores y diseñadores no japoneses lo imitan.

En cuanto a la adaptación, por ejemplo, en el caso del *manga*, durante los primeros años de su publicación en Estados Unidos y en Europa se utilizaba el método *flipping*, que consiste en invertir el orden del *manga*, de modo que empiece por el principio del libro, como en los libros occidentales, y no por el final, como en el caso de los libros japoneses. Sin embargo, a petición de los aficionados y de los propios creadores de *manga*, desde principios de la década del 2000 los *manga* empezaron a publicarse respetando el orden original japonés (Schodt, 1996). Además, las empresas americanas editoras como Viz Media censuraban los *manga* que presentaban desnudos de los personajes, violencia extrema, referencias religiosas, etc. (Otaku Dan, 2009). En el caso del *anime*, tradicionalmente también se ha visto sujeto a adaptación extensiva y censura de escenas violentas, referencias sexuales y al alcohol o tabaco. Ejemplos de censura los encontramos en *Naruto*, donde se eliminó la sangre de algunas escenas, y en *One Piece*, en el que se sustituyó el cigarrillo que siempre lleva Sanji en la boca por un chupachup. En ocaciones se omitieron episodios enteros, como un episodio de *Pokémon* titulado *Beauty and the Beach* en inglés que la cadena 4Kids censuró, en el que James, miembro del Team Rocket, se viste con una mujer, con un bikini muy revelador y unos pechos de grandes dimensiones (Psypoke, s.f.).

Los videojuegos japoneses sufrieron una suerte similar, especialmente durante la década de 1980 y principios de la de 1990, cuando Nintendo of America censuraba referencias religiosas ofensivas, presencia de tabaco o alcohol, violencia, lenguaje soez, etc. (Nintendo's Censorship, s.f.). A modo de ejemplo, en el juego *Super Castlevania 4* cubrieron una estatua desnuda, y en el juego *Earthbound* (1992) se eliminaron todas las cruces rojas que aparecían en hospitales. En *Punch Out!* (1984) se cambió el nombre de un personaje, Vodka Drunkensky por Soda Popinsky, para evitar la referencia al alcohol (ibid.).

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Con los años, el nivel de adaptación, edición y censura del *manga*, *anime* y los videojuegos japoneses fuera de Japón se ha ido reduciendo, en parte debido al fenómeno *Cool Japan* y el mayor conocimiento que se tiene de la cultura japonesa. Por ejemplo, en el *anime Pokémon*, las bolas de arroz *onigiri*, que aparecen con frecuencia, se tradujeron al inglés para su retransmisión para la cadena norteamericana 4Kids en distintas ocasiones como *sandwiches*, *cookies*, *onions*, *donuts* y *popcorn balls*, y en contada ocasión como *rice balls*. Cuando *The Pokémon Company International* empezó a encargarse del doblaje, utilizaron la traducción *rice balls* de forma consistente (Bulbapedia, s.f.).

Sin duda, desde un punto de vista comercial, la dificultad consiste en hallar el equilibrio entre estrategias de globalización e internacionalización que permitan mantener el espíritu de los productos originales japoneses a la vez que adapten aquellos elementos estrictamente necesarios para garantizar que la mayor parte del público internacional pueda disfrutar de ellos. En palabras del académico y traductor Jordi Mas:

> Many anime lovers would, no doubt, feel disappointed if they were aware of the amount of re-invention that occurs during the translation of the series they enjoy watching so much. But the two go hand-in-hand: re-creation is a must in order to attain clarity and audience-friendly language, and the only path that leads to enjoyment. (Mas, 2004, s.p.)

Para concluir esta sección, huelga decir también que otra estrategia de globalización de los productos de entretenimiento japoneses, aunque menos frecuente, consiste en la exoticización, es decir, resaltar aquellos valores de la cultura japonesa que resultan atractivos en el extranjero, como la mitología japonesa, los samuráis o los *ninja*. Algunos *manga* y *anime*, como *Naruto* y *Bleach*, o videojuegos como *Ninja Gaiden* u *Onimusha* recurren a este enfoque. Sin embargo, esta estrategia de internacionalización está dirigida principalmente a un público específico, interesado en la cultura japonesa, mientras que la estretegia de diseño de productos culturalmente no marcados

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

pretende abarcar el mercado más amplio del público general.

5. Traducción hecha por aficionados

El tercer factores que en nuestra opinión ha contribuido a la expansión de la cultura popular japonesa en el ámbito internacional ha sido el fenómeno de la *fan translation* de *manga*, *anime* y videojuegos. Los primeras traducciones empezaron en la década de 1980, pero a partir de 1990 y especialmente a partir del 2000 con la rápida expansión de Internet, que facilitó la creación y organización de estos grupos, la traducción hecha por fans se ha convertido en todo un fenómeno (Díaz-Cintas & Muñoz Sánchez, 2006). La *fan translation* está hecha por fans para los fans y su objetivo principal es traducir series de *manga*, *anime* o videjuegos japoneses no disponibles en el país meta, con el compromiso de dejar de circularlas una vez que se publiquen las versiones oficiales (Díaz-Cintas & Muñoz Sánchez, 2006; Martínez, 2010).

A la traducción de *manga* hecha por aficionados se la conoce como *scanlation*, combinación de *scan* y *translation*, que hace referencia al método que usan los aficionados de escanear el original para después editarlo digitalmente y poder incluir la versión en su propia lengua. A la traducción de *anime* hecha por fans se la denomina *fansub* (*fan* + *subtitled*) y a la traducción de videojuegos se la llama *rom-hacking*, ya que para poder sustituir el texto original por el traducido los aficionados deben hackear el código original del juego, lo que requiere conocimientos técnicos avanzados. Los grupos suelen estar muy organizados y se reparten las distintas tareas entre ellos Por ejemplo, en el caso de los *manga*, el escaneado, la traducción, la maquetación y la revisión[2]. Suelen tener páginas de Internet especializadas, con foros, y programas para hacer chats, etc.

En ocasiones, aunque exista una traducción oficial, si esta ha sido adaptada, editada o censurada extensivamente los traductores aficionados prefieren crear su propia traducción, más fiel al original y que refleje el espíritu de la cultura japonesa.

A pesar de que la traducción hecha por aficionados se considera ilegal por violar los derechos de autor y de

[2] Véase Lee (2009) o Rampant (2010) para obtener una visión detallada sobre el proceso de *scanlation*; Díaz Cintas y Muñoz Sánchez (2006) o Martínez (2010) para obtener más información sobre el *fansub* y Muñoz Sánchez (2007, 2009) para más detalles sobre el *rom-hacking*.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

copyright, al principio las empresas japonesas la toleraban debido a que contribuía a popularizar sus productos y les proporcionaba información sobre qué tipo de productos tenía éxito y podía por tanto comercializarse. Además, existía el compromiso explícito de dejar de circular los productos una vez que se publicara la versión oficial (Díaz-Cintas & Muñoz Sánchez, 2006). Sin embargo, más recientemente debido a la mayor popularidad adquirida por el *anime* y al hecho de que en muchas ocasiones no se deja de circular la versión hecha por fans una vez que se publica la oficial, las productoras japonesas han empezado a actuar en contra de los grupos de aficionados, mándandoles cartas de cese de actividad, como en el caso de FUNimation Entertainment, que consiguió que el grupo Shinsen-Subs dejara de subtitular el anime *Romeo X Juliet* en el año 2009 (Martínez, 2010).

En cuanto a la calidad de las traducciones hechas por fans, cabe decir que es variable. Se pueden encontrar traducciones de gran calidad y otras de menos, ya que si bien todos suelen conocer muy bien el género y el material que traducen, no son necesariamente traductores ni expertos en lengua, por lo que a veces hay errores de traducción, de ortografía, etc. A diferencia de los traductores y editores profesionales, que tienden a la adaptación y al uso de un lenguaje idiomático, las traducciones hechas por fans suelen ser muy literales e inclinarse hacia el polo de la cultura japonesa. Incluyen, por ejemplo, honoríficos, palabras y onomatopeyas japonesas, así como referencias a términos culturales originales. En el caso de los *anime*, los traductores aficionados, rompiendo las convenciones de la traducción audiovisual, usan notas de traducción en pantalla para incluir información sobre las referencias culturales o los términos que creen que necesitan una explicación. Sin embargo, a veces dicho uso de notas es cuestionable, como se observa en la captura de pantalla siguiente, del *anime Death Note*, en que el traductor ha decidido mantener el término japonés *keikaku* y poner una nota de traducción explicando qué significa, cuando simplemente podría haberlo traducido por *plan*, ya que no se trata de un término marcado culturalmente.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Figura 1. Captura de pantalla del *fansub* de *Death Note*[3]

A pesar de la calidad variable de las traducciones hechas por aficionados y de su dudoso estatus legal, no cabe duda de que han contribuido en gran medida a popularizar el *anime*, el *manga* y los videojuegos japoneses internacionalmente, y por ende, han ayudado a difundir la cultura japonesa en el exterior.

6. Conclusión

En aproximadamente dos décadas la cultura popular japonesa, y en concreto el *manga*, el *anime* y los videojuegos, han dejado de ser un pasatiempo exclusivo de los japoneses y de los aficionados a la cultura japonesa y se han convertido en elementos integrales de la cultura popular global. Su éxito se ha debido a distintos factores, entre los cuales se pueden identificar algunos de gran importancia, como: a) la naturaleza transmediática del *manga*, el *anime* y los videojuegos y la estrecha relación entre las industrias que los producen; b) las estrategias de globalización e internacionalización del gobierno y las empresas japonesas, que han sabido adaptar sus productos a las necesidades de los mercados meta, y c) el trabajo laborioso realizado por las comunidades de traductores aficionados para hacer que sus *manga*, *anime* y videojuegos favoritos estén disponibles en su propia lengua. Cabe esperar que a medida que se expanda el fenómeno de *Cool Japan* y aumente el conocimiento de la cultura popular japonesa, su influencia se deje sentir todavía más en distintos sectores de la industria de entretenimiento global.

[3] Fuente de la captura: http://knowyourmeme.com/memes/just-according-to-keikaku

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Referencias Bibliográficas

Albertini. (2011). *Bola de Dragón: Nostalgia TV*. Recuperado de, http://www.vayatele.com/animacion/bola-de-dragon-nostalgia-tv

Ashcraft, B. (2009). United Nations Calls For Explicit Japanese Game Ban. *Kotaku*. Recuperado el 28 de Agosto de 2009, de http://kotaku.com/5347531/united-nations-calls-for-explicit-japanese-game-ban

Bulbapedia (s. F.). *Rice ball*. Recuperado de, http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Rice_balls

Daliot-Bul, M. (2009). Japan Brand Strategy: The Taming of 'Cool Japan' and the Challenges of Cultural Planning in a Postmodern Age. *Social Science Japan Journal* 12(2), 247-266.

Díaz, J., Muñoz, P. (2006). Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Enviroment. *The Journal of Specialised Translation*. (6), 37-52. Recuperado de, http://www.jostrans.org/issue06/art_diaz_munoz.pdf

Iwabuchi, K. (2002). *Recentering Globalization: Power Culture and Japanese Transnationalism*. Durham, NC: Duke University Press.

Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling: Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling. *Technology Review*. Recuperado de, http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/page1.]

Jenkins, H. (2011). Transmedia 202: Further Reflections. Recuperado de, http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

Kelts, R. (2006). *Japanamerica: How Japanese Pop Culture has invaded the US*. New York: Palgrave Macmillan.

Kohler, C. (2005). *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Indianapolis: Brady Games.

Lee, H.K. (2009). Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation. *Media, Culture & Society*, Vol. 31(6), 1011–1022. [Documento de Internet disponible en http://www.yorku.ca/rcoombe/courses/Owning%20Culture/class03_Lee.pdf]

Lommel, Arle (2007). *LISA Globalization Industry Primer*. 2ª edición. Romainmôtier: Localization Industry Standards Association. Recuperado de, http://www.ict.griffith.edu.au/~davidt/cit3611/LISAprimer.pdf

Martínez, E. (2010). Los fansubs: el caso de traducciones (no tan) amateur. *Revista electrónica de estudios filológicos*, (20), diciembre 2010. Recuperado de, http://www.um.es/tonosdigital/znum20/secciones/monotonos-los_fansubs.htm

Mas, J. (2004). From Tokyo to Barcelona: Translating Japanese Anime into Catalan. *Globalization Insider*, *XIII* (3.3). Recuperado de, http://www.translationdirectory.com/article418.htm

Muñoz, P. (2007). Romhacking: localización de videojuegos clásicos en un contexto de aficionados. *Revista Tradumàtica*. (5) Recuperado de, http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/07/07art.htm

Muñoz, P. (2009). Video Game Localisation For Fans By Fans: The Case of Romhacking. *JIAL*, *I*, 168-185. Recuperado de, http://www.lessius.eu/jial

Nintendo's Censorship. (n.d.) Recuperado de, http://www.filibustercartoons.com/Nintendo.php

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Otaku, D. (2009). Censorship and manga. Recuperado de, http://otakudan.com/2009/06/censorship-and-manga.html

Psypokes (s.F.). Pokemon anime censorship. Recuperado de http://www.psypokes.com/anime/censor.php

Rampant, J. (2010). The Manga Polysystem: What Fans Want, Fans Get. En T. Johnson-Woods. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives* (pp.221-234). London & New York: Continuum.

Ratto, L. (2010). Zombi Panic in Wonderland éxito en Japón. Recuperado de, http://www.finanzzas.com/zombi-panic-in-wonderland-exito-en-japon

Schodt, F. L. (1996). *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley: Stone Bridge Press.

Manga

Astro Boy (Osamu Tezuka, 1952-1968)

Bleach (Tite Kubo, editorial Shūeisha, 2001-)

Crayon Sinchan (Yoshito Usui, 1990-2010)

Detective Conan (Gōshō Aoyama, 1994-)

Doraemon (Fujiko Fujio, 1969-1996)

Dragon Ball (Akira Toriyama, 1984-1995)

Gold Digger (Fred Perry, 1992-)

Naruto (Masashi Kishimoto, editorial Shūeisha, 1997-)

Ninja High School (Ben Dunn, 1987-)

One Piece (Eiichiro Oda, 1997-)

***Anime* y películas**

Avatar: The Last Air Bender (Michael Dante Di Martino & Brian Konietzko, 2005-2008)

Bleach (Noriyuki Abe, 2004-)

Death Note (Tetsurō Araki, 2007)

Evangelion (Hideaki Anno, 1995-1996)

Gundam (Yoshikyuki Tomino, 1979-)

Naruto (Hayato Date, 2002-2007)

One Piece (Kōnosuke Uda, 1999-)

Pokémon (Masamitsu Hidaka, 1997-)

Romeo X Juliet (Fumitoshi Oizaki, 2007)

The Boondocks (Aaron McGruder, 2005-)

Videojuegos

Art Academy (Headstrong Games, 2009)

Earthbound (Ape & Hal Laboratory, 1992)

Final Fantasy (Square Enix, 1987-)

Mi Experto en Vida Sana: Dejar de Fumar con el Método de Allen Car (Ubisoft, 2008)

My Japanese Coach (Ubisoft, 2008)

Ninja Gaiden (Tecmo, 1998-)

Oni (Rockstar Toronto, 2001)

Onimusha (Capcom, 2001-2006)

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Phoenix Wright (Capcom, 2001-)

Pokémon (Nintendo, 1996-)

Punch Out! (Nintendo, 1984)

Rapelay (Illusion Soft, 2006)

Super Castlevania 4 (Konami, 1991)

The Legend of Zelda (Nintendo, 1986-)

Zombie Panic in Wonderland (Akaoni, 2010)

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

PUERTAS a la LECTURA

Una conquista inversa: la importancia del anime en el mercado del manga español

A reverse conquest: the importance of anime manga market in Spanish

Laura Montero Plata
Universidad Autónoma de Madrid

Recibido: 26-01-2012
Aceptado: 28-6-2012

Resumen.
Abordar el estudio de la llegada a España de las series de animación procedentes de Japón desde una perspectiva distinta a la de la nostalgia puede convertirse en una tarea ardua. Si, además, intentamos poner en conexión la evolución de la difusión televisiva con el asentamiento y crecimiento de la industria del *manga* en nuestro país, la iniciativa queda dificultada por la ausencia absoluta de estadísticas y datos de ventas por parte de las diferentes editoriales. A esto hemos de añadir que, a pesar de la gran cantidad de información ofrecida en las redes digitales, la veracidad de la misma es en muchos casos dudosa: la mayoría de los

Abstract.
Approach the study of the arrival in Spain of the animated series from Japan from a different perspective of nostalgia can be a daunting task. If you also try to bring online the evolution of television broadcasting with the settlement and growth of the manga industry in our country, the initiative is hampered by the complete absence of statistics and sales data from different publishers. To this we must add that despite the large amount of information offered in digital networks, the truth of it is dubious in many cases: Most of the articles and reflections have been built from individual memory and does not exist today a manual, guide, article or

artículos y reflexiones se han construido desde la memoria individual y no existe a día de hoy un manual, guía, artículo o monografía que se haya dedicado de forma exhaustiva al estudio e impacto del *anime* y de sus productos satélite en la península.

Evidentemente, existen algunas herramientas con las que se puede construir un recorrido histórico del fenómeno como las hemerotecas de los periódicos de tirada nacional o los artículos que han acompañado a las ediciones españolas de cómics japoneses en la década de los noventa. Sin embargo, la información en algunos de estos casos estaba sesgada o simplemente omitida por desconocimiento, y el rastreo de la difusión de los *anime* se torna laborioso cuando el título concreto era ofrecido en un contenedor infantil como *Un globo, dos globos, tres globos* de Televisión Española, *La merienda* de Antena 3 o *Super Guay* de Tele 5, ya que en ocasiones las parrillas de los diarios no desglosaban la programación allí ofrecida.

Siendo conscientes de estas restricciones, trataremos aquí de ofrecer al lector una panorámica del impacto del *anime* en televisión a finales de la

monograph has been devoted extensively to study and impact of anime and its satellite products on the peninsula.

Obviously, there are some tools with which to build a historical phenomenon as the newspaper archives of the national newspapers or items that have accompanied the Spanish editions of Japanese comics in the nineties. However, information on some of these cases was biased or simply omitted by ignorance, and tracking the spread of anime becomes laborious when the particular title was featured in a child container as a globe, two balloons, three balloons Spanish TV, Antena 3's snack or Super Cool Tele 5, and that sometimes grates disaggregating daily programming not offered there. Being aware of these restrictions, we will here give the reader an overview of the impact of anime on television in the late eighties, at the same time offer a reflection on the beginning of the manga publishers at our borders and on the close relationship linking the consumption of both formats, curiously in a reverse of the Japanese custom.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

década de los ochenta, a la par que ofrecemos una reflexión sobre los inicios editoriales del *manga* en nuestras fronteras y sobre la estrecha relación que vincula el consumo de ambos formatos -curiosamente de una manera inversa a la costumbre japonesa.

Palabras clave: Manga; anime; televisión.

Keywords: Manga; anime; TV.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

1. Primeros pasos del *anime*

Aunque tradicionalmente siempre se ha dicho que las primeras series de animación niponas que llegaron a Televisión Española fueron *Heidi* y *Marco*, lo cierto es que el primer *anime* emitido por la cadena pública dentro de su programación infantil –hasta nuestro conocimiento- fue *Kimba, el leoncito* (una de las series míticas del maestro Osamu Tezuka, que años más tarde inspiraría *El rey león* de Disney) y que hoy conocemos por el nombre de *Kimba, el león blanco*. Estrenados el domingo 28 de septiembre de 1969, estos dibujos fueron los primeros de una larga lista que iría nutriendo el imaginario infantil de la época.

La segunda serie de la que tenemos constancia fue *Meteoro*, que se presentó en la programación del canal público el 15 de abril de 1971 como *Meteoro, el coche gigantesco*. A esta le seguirían las archiconocidas *Heidi* en 1975 –dentro de *Un globo, dos globos, tres globos*- y, dos años más tarde, *Marco, de los Apeninos a los Andes*[1], las cuales fueron vistas en la década de los ochenta y de los noventa gracias a las reposiciones de las que fueron objeto. Evidentemente, el público infantil disfrutó de otros títulos como *El perro de Flandes* o *El bosque de Tallac* (popularmente conocida como *Jacky y Nuca)*, aunque su paso por la pequeña pantalla no tendría el impacto de las anteriores.

El número de dibujos nipones iba creciendo, aunque el *boom* del *anime* y la consiguiente polémica se iniciarían con *Mazinger, el robot de las estrellas*, cuyo primer capítulo se emitió en Televisión Española el 4 de marzo de 1978. La serie mostraba, por primera vez en España, un *anime mecha* –género protagonizado por robots gigantes- y un contenido radicalmente opuesto al de las propuestas anteriores. En primer lugar por el alto contenido violento y en segundo por el marcado machismo narrativo, que dio origen en el inconsciente colectivo nacional al acuñamiento la supuesta frase de Sayaka de "¡Pechos fuera!" que en realidad nunca apareció en el doblaje. El progresivo éxito de *Mazinger Z*, de la que llegó a estrenarse un film en salas comerciales, se unió a la preocupación de los adultos por su narrativa. Los periódicos empezaron a hacer eco de esta consternación y empezaron a aflorar una serie de análisis donde se denunciaban la aparición de malas

[1] Las series fueron estrenadas el 2 de mayo de 1975 y el 8 de enero de 1977, respectivamente.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

conductas como en “Análisis de un mito televisivo: «Mazinger Z», un robot que influye en sus hijos”.

Mazinger Z

Finalmente, sólo se emitió una treintena de los noventa y dos capítulos que conformaban el título, aunque desconocemos las razones concretas. Lo que sí quedó claro con la serie fue el creciente interés de los niños por este tipo de propuestas animadas, dando lugar a la edición de una serie de historietas protagonizadas por el robot gigante y realizadas íntegramente en nuestro país (hemos de recordar que la edición del *manga* original de Go Nagai no sería editado hasta el año 2003, en un intento de las editoriales españolas por atraer a un público nostálgico).

Con la llegada de los años ochenta se mantuvo una filosofía de programación continuista con otro hito de la animación japonesa: *La batalla de los planetas*. Recordada por muchos como *Comando G* gracias a la canción interpretada por el grupo Parchís, la versión ofrecida por La 1 de TVE no fue la original japonesa, sino una revisión norteamericana a cargo de la empresa Sandy Frank en la que se había realizado un nuevo montaje y se habían eliminado determinados capítulos. Debido al éxito de *Mazinger Z*, la acogida de la prensa fue más bien cautelosa y dejaba traslucir una cierta preocupación por el contenido del programa, reflejado en las siguientes reflexiones publicadas en *La Vanguardia*:

La defensa de nuestro planeta se encomienda a los valerosos miembros de la «Fuerza G». A pesar de estas premisas poco tranquilizadoras, los productores de la serie insisten en que se han limitado al máximo las secuencias de violencia y no se hace hincapié en las mismas. Esperemos que ello sea cierto aunque en todo caso ochenta y cinco episodios nos parecen muchos episodios...

El contenido seguía siendo censurado por distintas asociaciones a pesar de las nuevas políticas de difusión como la empleada en *La batalla de los planetas*, por lo que ante la alarma popular por las

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

producciones del País del Sol Naciente, entre otras cuestiones, RTVE presentó en 1981 un escrito en el que exponía los principios básicos que debían regir la programación de sus dos canales. En el apartado de la programación infantil, se manifestó el deseo de alejarse de narrativas violentas como *Mazinger Z* o de historias donde se fomentara la sensiblería y la "dependencia infantil" como *Heidi* o *Marco*.

No obstante, esta proclamada voluntad de invertir en producción propia les duró más bien poco y tres años más tarde incorporaron a su parrilla *Candy, Candy*, un *shōjo*[2] clásico de Kyoko Mizuki y Yumiko Igarashi, con una fuerte carga melodramática, que consiguió un elevado índice de popularidad. La serie, que había llegado a nuestras pantallas con un considerable retraso -si tenemos en cuenta que en Japón se estrenó en 1976 y en Francia en 1979-, adquiere un mayor relevancia si tenemos en cuenta que, por primera vez en la historia de nuestro país se publicó, el *manga* antes de difundirse la versión en dibujos animados. Es cierto que la edición ofrecida por Bruguera se basaba en la versión coloreada distribuida en Italia y que la diferencia temporal fue mínima - el *manga* apareció en mayo de 1984 y el *anime* el 28 de octubre-, pero con *Candy, Candy* empezó a vislumbrarse el impacto que la cultura popular japonesa estaba alcanzando en nuestro mercado.

Candy Corazón

2. Segunda fase: la irrupción de las televisiones autonómicas.

El otro hecho determinante para el asentamiento del *anime* estuvo vinculado a la concesión de diferentes licencias de emisión para varias comunidades autónomas, que comenzó a cambiar de forma considerable el consumo de la televisión en España. Por una parte, la oferta de programación se expandió y permitió al espectador elegir qué quería ver y, por otra, obligó a las empresas a buscar nuevos contenidos con precios ajustados.

[2] Género destinado a niñas y adolescentes donde se privilegian las temáticas amorosas.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

En este sentido, el *anime* era un producto doblemente satisfactorio. Por un lado, el público infantil ya había expresado su predilección por este tipo de dibujos animados, mientras que, por otro, resultaba sumamente barato para las empresas audiovisuales. Algunos de los aspectos que más se han recriminado al *anime* –falta de expresividad, inexistencia de fondos, repetición de secuencias, ausencia de movimiento- han sido, sin embargo, los que propiciaron su expansión internacional ya que permitían a las productoras japonesas vender los derechos por una cifra más reducida que la de sus competidores occidentales. Por consiguiente, no es sorprendente que se produjera una proliferación masiva.

A finales de los ochenta, estas cadenas empezaron ofertar animación nipona con títulos que han pasado a la historia como *Dr. Slump* (para aquellos afortunados que sintonizaban TV3 y posteriormente Canal 9, ETB o TVG) o *Chopy y la princesa*, que en origen fue ofrecida por La 2 de Televisión Española y que a partir de 1989 comenzó su andadura por los canales autonómicos. Sin embargo, la serie que revolucionaría la forma de consumir *manga* y *anime* en España fue sin lugar a duda *Bola de Dragón*, una serie producida por Toei Animation que se estrenó el 8 de febrero de 1990 en TVG como *As bolas máxicas*, en ETB como *Dragoi Bola* el 21 de ese mismo mes y en TV3 como *Bola de Drac* el 17 de febrero de 1990.

Concebido como un espacio infantil más -sin ningún tipo de publicidad especial o distinción-, los propios programadores se sorprendieron con la asombrosa atención que despertó entre los niños, con especial incidencia en Cataluña. Pronto proliferaron los fanzines y se formó un club de fans de Akira Toriyama, autor del *manga* original. Los aficionados descubrieron que había todo un mundo alrededor de *Dragon Ball* y a medida que las muestras de admiración aumentaban lo hacía también la picaresca de los más avezados.

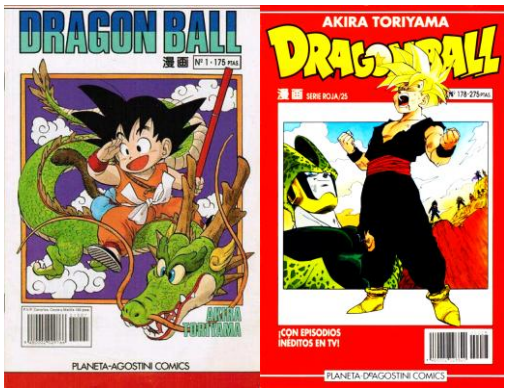
De entre todas las anécdotas surgidas en plena expansión del fenómeno hubo dos especialmente curiosas. La primera de ellas estuvo relacionada con la compra-venta de fotocopias de ilustraciones de la serie. Ya fueran dibujos retocados, imágenes sacadas del *manga* en japonés o ilustraciones, los jóvenes empezaron a fotocopiarlas y a distribuirlas. La fiebre era tal que algunas copisterías hacían

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

algún ejemplar extra del material que les llegaba y luego lo vendían a módicos precios, comenzando un lucrativo e improvisado negocio. De la segunda se hizo eco el diario *La Vanguardia*, en su sección de sociedad, con el título "Requisan a tres menores cromos de «Bola de Drac»" y en la que se subraya la fiebre creada por el espacio televisivo:

El grupo fiscal de la Guardia Civil requisó ayer diverso material gráfico de la serie de dibujos animados "Bola de Drac" que estaba en poder de tres menores al considerar que se había hecho entrar ilegalmente en el país, informó ayer el Gobierno Civil. La Guardia Civil, que ha interpuesto una denuncia por presunta infracción administrativa de contrabando, aprehendió 295 cómics, once libretas, 564 postales, 221 pósters y un expositor con los personajes de la serie, emitida por televisión y que ha provocado una verdadera lucha entre los niños y jóvenes para conseguir sus cromos, que no se editan en España.

Este trasiego de materiales venía justificado por la ausencia de una edición española del *manga*. El *merchandising* de *Dragon Ball* estaba demostrando ser altamente lucrativo y los jóvenes demandaban con insistencia la importación de materiales. Una idea clara del afán coleccionista que provocó la obra de Toriyama la encontramos –además de en el artículo de prensa que acabamos de reproducir- en los datos de ventas de los cromos comercializados por Panini. Con una tirada inicial de cinco millones de sobres y cien mil álbumes, los materiales se agotaron en tan sólo un mes y la compañía de origen italiano multiplicó la oferta lanzando al mercado catorce millones de sobres, es decir, setenta millones de cromos distribuidos en España.



Dragon Ball

La aparición de estos kits de coleccionismo no satisfacía las exigencias de los consumidores y las editoriales empezaron a darse cuenta –en gran medida por las insistentes llamadas y cartas de los fans- de que la edición del *manga* de Toriyama podría

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

ser un negocio redondo. El problema principal era la negociación con Shueisha (la empresa nipona que ostentaba los derechos) que no terminaba de dar luz verde al proyecto. Tras casi un año de negociaciones, el director editorial de Planeta DeAgostini, Antonio Martín, logró los permisos necesarios para ofrecer una versión en español de las aventuras de Goku. Sin embargo, la compañía decidió rizar el rizo y haciendo alarde de un gran olfato editorial firmaron con Shueisha un acuerdo que les permitía crear una estrategia de mercado inaudita dentro y fuera de Japón: publicar simultáneamente el comienzo y la mitad del arco narrativo de la serie. Esto supuso que la serie blanca de *Dragon Ball* (que comenzó su edición en abril de 1992) narraría el comienzo de las andaduras del niño mono, mientras que la serie roja (aparecida en noviembre de ese año) retomaba la saga desde el final de los episodios emitidos en las televisiones autonómicas (coincidiendo con el arco narrativo de *Bola de Dragón Z* que iba a programarse en breve en las pantallas españolas).

En este sentido el caso de *Bola de Dragón* es único y de vital importancia en nuestro país, lo que no implica que fuese el único fenómeno televisivo de la época, aunque sí el más extendido. A él se sumaron la exhibición en Tele 5 de *Campeones* en marzo de 1990, de *Los caballeros del zodiaco* dentro de la programación del espacio infantil *Super Guay* de la misma cadena un año más tarde, o de las propuestas de su rival Antena 3 con *La merienda*, donde pudieron verse primero *Chicho Terremoto* o *Juliette, je t'aime* (1991) y después *Ranma ½* (1993).

La buena acogida de estos *anime* sumado a las excelentes ventas de *Bola de Dragón* provocaron una fiebre editorial entre 1993 y 1995 que trajo a nuestros kioscos y tiendas especializadas títulos como *Doraemon*, *Los caballeros del zodiaco*, *Ranma½*, *Bateadores*, *Kimagure Orange Road*, *Sailor Moon*, etc. Sin embargo, no todos tuvieron la misma o similar fortuna que la obra de Akira Toriyama.

Por desgracia, al no existir en nuestro país un aparato de publicación de estadísticas de venta de *manga*, es imposible analizar el fenómeno desde la perspectiva del estudio de mercado. Editores como Joan Navarro o Antonio Martín han narrado en diversas ocasiones sus experiencias e iniciativas, pero en poco o casi nada nos ayuda a

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

hacernos una idea de cómo se asentó y se ha desarrollado la industria del cómic japonés en España.

Con todo, hay una serie de hechos que sí son constatables y que sucedieron en la época. El primero de ellos fue que la decisión de Norma Editorial de publicar el *manga* respetando el formato original japonés (la lectura se hace de derecha a izquierda a derecha y el principio del tomo es inverso al occidental), iniciativa que potenció las ventas de la compañía y a la que se sumarían más adelante el resto de empresas de edición. El segundo apunta a que en nuestro país –al igual que en Japón- las series *shōnen* son las que gozan de un éxito más extendido; y el tercero es que los grandes éxitos de *anime* y del *manga* suelen ser también los que van acompañados de polémica y censura.

Si ya habíamos visto con *Mazinger Z* cómo se formó un revuelo por los contenidos violentos y sexistas que allí se exponían, el caso de *Dragón Ball* llegó a alcanzar protagonismo en el Congreso de los Diputados. Durante su emisión en TV3, ETB o TVG no se escucharon demasiadas voces disidentes, pero cuando la serie empezó a emitirse en febrero de 1992 en Telemadrid y Canal Sur se inició un pulso mediático sin precedentes. Asociaciones de padres e instituciones empezaron a demandar la retirada de la serie, pero las cadenas se resistían a perder su programa infantil de mayor audiencia:

Telemadrid seguirá, por el momento, emitiendo la serie de dibujos animados «La bola de dragón», acusada de «apología de la violencia» y de vulnerar el código ético de protección a la infancia firmado hace unos meses entre las cadenas de televisión y el Ministerio de Educación por la consejera de Integración Social del gobierno de la Comunidad, Elena Vázquez. […]

El consejo de administración del Instituto Madrileño de Atención a la Infancia, que preside Elena Vázquez, considera que «La bola del dragón» es un espacio «que hace apología de la violencia, donde la fuerza y la intransigencia se presentan como valores a seguir». «Estos mensajes -aseguró Elena Vázquez- atentan a la dignidad de la persona». […]

La polémica serie está siendo programada también por otras televisiones autonómicas, como Canal Sur, donde ha levantado una polémica semejante. Tanto Telemadrid como Canal Sur han hecho oídos sordos a las

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

instituciones que han solicitado formalmente la retirada de la serie en beneficio de la infancia.

La presión pudo con Telemadrid y Canal Sur, pero el resto de cadenas decidieron mantener el *anime* en su programación. Para aplacar los ánimos, las televisiones autonómicas restantes empezaron, a partir de mayo de 1994, a advertir de sus contenidos antes de la emisión. Esta estrategia no impidió que siguieran lloviendo las críticas y TV3 decidió sacar *Bola de Drac* de su espacio infantil *Club Súper 3* para eludir la Llei d'Atenció i Protecció de la Infància i l'Adolescència -aprobada por la Consejería de Bienestar Social de la Generalitat y por el Parlamento catalán-, que impedía la emisión de espacios violentos, pornográficos o discriminatorios en horario infantil.

Con *Bola de Dragón* se inició un debate moral y ético sobre los contenidos que debían programarse en espacios infantiles. A pesar de que, en la década de los noventa, el ejemplo más sonado fue el de la serie de Akira Toriyama, hubo otros *anime* que también saltaron a la palestra aunque con un impacto menor en los medios. Fue el caso de *Ranma ½* por su contenido erótico y violento, de *Chicho Terremoto* por el sexismo implícito en el humor socarrón de la trama o de *Los caballeros del zodiaco*. De hecho, de esta última se pueden encontrar dos publicaciones donde se analizan y denuncian los efectos nocivos de la serie desde un estudio psicológico. Curiosamente, este *anime* no llamó tanto la atención como *Bola de Dragón* a pesar de que la virulencia de las batallas, la crudeza de la muerte de algún protagonista o la aparición de la sangre a raudales era muy superior a la de su predecesora en los canales autonómicos.

La polémica sobre la programación de *anime* violento en televisión fue *in crescendo* a lo largo de esta década hasta que Antena 3 decidió comenzar a aplicar censura en las series que emitía. Así, a partir de 1998, títulos como *Bola de Dragón* o *Chicho Terremoto* vieron cómo su duración menguaba o alguno de sus capítulos era eliminado. Esto implicó que un capítulo de veinte minutos podía ver reducida drásticamente su duración hasta trece minutos, con lo cual poco podía entender el espectador de la trama propuesta

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

3. Nuevos rumbos: nuevas generaciones

Llegados a este punto, las televisiones occidentales pasaron a una normalización de la censura en las series de animación japonesas, en algunos casos comprensible y, en otros, sencillamente ridícula. En el primer grupo se ubican los reajustes hechos en el famoso capítulo treinta y ocho de *Pokémon*, cuyos juegos de luces, colores y montaje provocaron ataques epilépticos a setecientos niños japoneses. En la categoría de lo risible entran los "retoques" de *Naruto* o *One Piece* en las que se eliminan hemorragias nasales, pistolas, cruces, cigarrillos, patadas en la entrepierna, etc. Las opciones propuestas normalmente por los censores se limitan al borrado pero hay otras ocasiones en las que una pistola se convierte en un arma de juguete que dispara agua o los cigarrillos con sustituidos por chupachups. En este sentido, en youtube se pueden encontrar multitud de comparativas hilarantes confeccionadas por los fans.

En cualquier caso, el público infantil y adolescente de los ochenta, de los noventa y del siglo XXI que ha consumido y consume este tipo de narrativas, ve exagerado el debate y la reprobación a este tipo de productos. Lo que es evidente es que este tipo de series *shōnen* en las que predominan las batallas y la violencia son las más privilegiadas por los consumidores, tanto en su formato televisivo como en su versión en papel; excepciones como los *magical girls Sakura, cazadora de cartas*, *Sailor Moon* o el *josei*[3] *Nana*, se pueden contar con los dedos de una mano.

Tal y como hemos apuntado al principio, una de las peculiaridades del consumo de *manga* en España –y en cierta medida en Europa- está marcado por el éxito y difusión de sus homólogas series de animación. Por consiguiente, si en Japón las series se desarrollan primero en revistas especializadas en *manga*, después aparecen publicadas en tomos recopilatorios y, por último y si la acogida es notable, cuentan con una adaptación animada, en España la situación es inversa; esto implica que normalmente los *manga* que mejor venden son aquellos que cuyos relatos se han emitido en televisión mientras

[3] Género dirigido a jóvenes adultas. A pesar de que la temática es eminentemente amorosa, el tipo de historia privilegia un cierto realismo incorporando tramas como la inserción en el mercado laboral, los problemas de pareja, la vida sexual, etc.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

que títulos más originales o de mayor impacto en su país de origen pueden pasar desapercibidos.

Asimismo hemos señalado que no hay un baremo oficial que permita hacerse una idea de qué títulos de *manga* y en qué cantidades se venden en nuestro país. Sin embargo, en determinados sitios web se ofrece una panorámica aproximativa del sector, ya sea desde una perspectiva profesional –con datos en mano- como el blog de Joan Navarro o por un esfuerzo personal por establecer unos parámetros que permitan ofrecer una crónica semanal o quincenal de los diez *manga* más vendidos en nuestras fronteras, como es el caso de Ramen para dos. A través de esta dos fuentes lo que queda patente es que la triunfadora de ventas indiscutible de los últimos años es *Naruto*, seguida por otras series como *Bleach*, *One Piece*, *Saint Seiya* –que se distribuyó originalmente como *Los caballeros del zodiaco*-, *Full Metal Alchemist* o *Soul Eater*, todas ellas comercializadas en nuestro país en su versión animada.

Es evidente que el mercado se va abriendo a nuevos consumidores y que existen series dirigidas a un público prioritariamente femenino que alcanza jugosas ventas como *El caballero Vampiro* o la famosa *Nana*. Sin embargo, el consumo de *anime* y *manga* en nuestro país está muy condicionado por las preferencias televisuales de los niños y de los jóvenes. Editores como Joan Navarro lo apuntan al afirmar que la ausencia de series televisivas de éxito provoca que no se generen nuevos éxitos editoriales. Bien es cierto que la debacle financiera actual ha contribuido a mermar las ventas, pero tampoco hemos de olvidar que el *anime* lleva sufriendo una grave crisis creativa en los últimos cinco años. Las series *shōnen* asentadas en el mercado siguen consumiéndose –con o sin relleno[4]-, y pocas son las ocasiones en las que se presentan nuevas propuestas atractivas: una de las pocas salvedades es *Bakuman*. Sólo el tiempo dirá si la crisis de ideas en la animación japonesa es un bache pasajero o si la industria popular del País del Sol naciente precisa de una renovación más profunda, antes de volver a inundar las pantallas de medio mundo con sus propuestas audiovisuales.

[4] Muchas adaptaciones a *anime* se realizan cuando el *manga* todavía no ha finalizado. Una de las estrategias más frecuentes para dejar al autor progresar en la narración es introducir un arco narrativo inventado que no tiene nada que ver con lo que está ocurriendo en la edición impresa.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Referencias Bibliográficas

Akira (1992). *Dragón* Ball nº 154 (nº 1 serie roja) Madrid: Planeta DeAgostini.

Baget, J.M. (1980). La guía del espectador inquieto. *La Vanguardia*, 11 de enero, pp. 2.

Colubi, P. (2009). *¡Pechos fuera!* Madrid: Espasa.

Efe (1992). Requisan tres menores cromos de «Bola de Drac». *La Vanguardia*, 19 de marzo, pp. 30.

Fernández, B. (1978). Análisis de un mito televisivo: «Mazinger Z», un robot que influye en sus hijos. *ABC*, 8 de julio, pp. 25-26.

Moliné, A. ¡Puños fuera!: la invasión de los robots. En T. Akira (1992). *Dragón* Ball nº 8 (serie blanca) Madrid: Planeta DeAgostini.

Moliné, A. Más sobre Dragon Ball: El nacimiento de un mito. En T. Akira (1992). *Dragón* Ball nº 5 (serie blanca) Madrid: Planeta DeAgostini.

Pellitteri, M. (2010). *The Dragon and the Dazzle: Models, strategies and Identities of Japanese Imagination*. Latina: Tunué Editori dell'imaginario.

Piñol, C. Fanzines de Bola de Drac. En T. Akira (1992). *Dragon* Ball nº 2 (serie blanca). Madrid: Planeta DeAgostini.

S.T. (1993). Telemadrid mantiene los dibujos animados que vulneran el código ético. *ABC*, 9 de septiembre, p. 106.

S.T. (1999). Llega a España la polémica serie de animación «Pokémon». *ABC*, 20 de diciembre, p. 99.

Sánchez, L. (2005). *Violencia, discurso y público* infantil. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha y Gregorio Cano Vela, Ángel y Pérez Valverde, Cristina, (Coords.). (2003). *Canon, literatura infantil, juvenil y otras literaturas*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

VV AA. (2007). *Violencia desenfocada III*. Sevilla: Corchea 69 Producciones.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

PUERTAS a la LECTURA

Otakus and cosplayers. The social recognition of the universe sleeve in spain.

Anjhara Gómez Aragón

Grupo de investigación GEISA - Universidad de Sevilla

Presidenta de la asociación cultural ADEC JAP-AN.

Recibido: 26-01-2012

Aceptado: 23-07-2012

Resumen.

El *manga* y el *anime* en España no son lo que eran. No hace demasiados años presenciábamos un panorama de rechazo acérrimo hacia una serie de productos considerados culpables de inculcar conductas vandálicas, e incluso asesinas, a los jóvenes y niños. El hecho de que determinados acontecimientos (delincuencia, violencia, asesinatos,...) estuvieran relacionados con juegos de rol, series *manga* o *anime*, u otros productos relacionados, fue uno de los factores que colaboró a la generación de reacciones sociales contrarias a estos productos y, por ende, a los aficionados.

Abstract.

The sleeve and the encourage in Spain are not what were. It does not do too many years witnessed a panorama of rejection acérrimo to a series of guilty considered products of inculcar vandalic behaviours, and even murderous, to the youngsters and boys. The fact that determinate events (delinquency, violence, murders,...) They were related with games of role, series sleeve or encourage, or other products related, went one of the factors that collaborated to the generation of contrary social reactions to these products and, therefore, to the fans.

Desde luego, no podemos decir que esta aversión, llegando en ocasiones al miedo, haya desaparecido por completo. No obstante, es innegable que, como hemos dicho, la situación actual no es la que era. Las asociaciones juveniles y las tiendas especializadas proliferan, los eventos relacionados aparecen en cada vez más ciudades, los productos se hallan cada vez más diversificados,...

Todas estas cuestiones atañen a colectivos diversos y que, en general, componen grupos bastante afines, muy relacionados entre sí y, en ocasiones, con perfiles similares. De entre todos ellos, nos detendremos en el análisis del colectivo denominado *otaku*, conformado por los jóvenes aficionados al *manga* y al *anime* japonés, observando los motivos por los que su reconocimiento social queda patente en la actualidad.

Palabras clave: *manga; anime*; otaku; cosplay; reconocimiento social.

Of course, we can not say that this aversion, arriving in occasions to the fear, have disappeared completely. Nevertheless, it is innegable that, as we have said, the current situation is not the one who was. The juvenile associations and the skilled shops proliferate, the events related appear in increasingly cities, the products find increasingly diversified,...

All these questions affect to diverse communities and that, in general, compose groups quite affine, very related between himself and, in occasions, with similar profiles. Of between all they, will detain us in the analysis of the community designated otaku, conformed by the young fans to the *manga* and to the *anime* Japanese, observing the reasons by which his social recognition remains patent in the actuality.

Keywords: manga; anime; otaku; cosplay; social recognition.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

1. El colectivo Otaku y sus señas identificatorias.

Si bien en los últimos años el *manga* y el *anime* se han popularizado de forma más acentuada, ya ha existido presencia constante de estos productos culturales, sobre todo en lo que se refiere a la versión animada, desde décadas atrás. Podríamos hablar, *a grosso modo*, de tres generaciones diferentes en lo que refiere a la llegada del dibujo japonés a España. La primera de estas generaciones no suscitó movimientos de asociacionismo ni críticas sociales, debido fundamentalmente a que se trataban de series con un carácter más infantil y con temáticas fuertemente occidentalizadas (pongamos por caso series tan afamadas como *Heidi*[1], *Marco* o *La abeja Maya* emitidas en diversos canales de ámbito nacional o autonómico).

Es a partir de los años ’90 cuando una segunda generación de series comienza a llegar con fuerza a los canales españoles, generando el *boom* del dibujo japonés en España, cuyo exponente principal es *Bola de Dragón*. Series que en Japón estaban dirigidas a un público determinado, y por lo general adolescente e incluso adulto, comienzan a emitirse en España en horario infantil, siendo seguidas por numerosos niños y jóvenes. Las temáticas incluyen en esta ocasión contenidos con mayor carga cultural (vida cotidiana, artes marciales, mitología, juegos tradicionales,...), comenzando un creciente interés por muchos de estos temas y formándose el sustrato del colectivo *otaku*, hoy día fuertemente consolidado de la mano de la tercera generación de series japonesas (con *Doraemon* y *Naruto* como mayores representantes).

El término japonés *otaku* (お宅) suele usarse en Japón para hacer referencia a personas entregadas a sus *hobbies* hasta el extremo de alcanzar un tipo de vida asocial, por lo que se tiñe de un matiz peyorativo. Sin embargo en España, el término *otaku* refiere simplemente al aficionado al *manga* y al *anime* japonés. Además de estas aficiones, los *otakus* suelen ser afines a otras diversiones como: videojuegos, juegos de estrategia y/o de origen japonés, rol, ciencia ficción, etcétera. Se podría decir que los *otakus* componen un subgrupo del colectivo que, haciéndose llamar *friki*, se interesa por todas o algunas de las cuestiones que hemos expuesto,

[1] Ofrecemos exclusivamente el nombre de las series tal y como se difundieron en España.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

compartiendo en general algunas características (no excluyentes) como puede ser el uso de las nuevas tecnologías de comunicación (internet) como medio de relación interpersonal o la pertenencia a estudios de la rama tecnológica. Compartir el interés por el *manga* y el *anime* es la más importante seña de identificación de la *comunidad otaku*.

Pero de la mano de esta fuerza de unión también vinieron numerosas críticas sociales. De un lado, la extrañeza ante productos tan particulares y, por supuesto, la incomprensión general, causada en gran medida por la enorme distancia cultural que debía salvar el audiovisual japonés hasta llegar al público español. La crítica más reiterada fue la *agresividad e inconveniencia* del dibujo para el público infantil, crítica que se centró sobre el producto y no sobre el uso que se estaba haciendo del mismo en España. Por otro lado, también se etiquetó a los *otakus* (al colectivo *friki* en general) como asociales, y se entendió que existía una desviación de los cánones sociales establecidos. Todo esto, unido a las noticias sobre asesinatos o actos de vandalismo asociados a katanas o juegos de rol, colaboraron incluso a una relativa exclusión de estos colectivos.

Tanto por la importancia de compartir aficiones comunes, como por el hecho de haber estado relegados a un lugar de relativa exclusión, este colectivo tomó conciencia de sí mismo, creando una fuerte identificación. En este sentido, el colectivo *otaku* puede definirse como una *neotribu* o *tribu del mundo contemporáneo*, agrupaciones que, según propone Zygmunt Bauman, nacen de la propia necesidad de compartir intereses considerados extravagantes o inapropiados por el grueso de la sociedad actual, definidas más que por la agrupación formal de sus miembros por "*una multitud de actos individuales de autoidentificación"* (2005; pp. 325-328), que no requieren compromisos a largo plazo, pero que ofrecen la sensación subjetiva de unidad para enfrentarse a las críticas sociales.

Con el nacimiento de ese sentimiento de unidad, los *otaku* comienzan a asociarse y a emitir reacciones frente a las críticas sociales que van recibiendo, luchando constantemente por el reconocimiento de su validez como grupo social (imagen 1). Uno de los lemas más contundentes se acuña a principios del nuevo siglo, y reivindica que "e*l manga*

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

no es peligroso, la ignorancia sí". Líderes asociativos comienzan a aparecer en los medios defendiendo sus señas de identificación, y proponiendo que los *hobbies* de los *otakus* son sanos[2] y altamente sociales, pues precisan de grupos para desarrollar juegos y eventos; además, se alega el interés por el conocimiento de otra cultura, que impregna por lo general a los miembros del colectivo, y por el diálogo intercultural.

Imagen 1

2. El *cosplay*: un signo inequívoco de pertenencia a la comunidad Otaku.

La denominación *"disfraz"* supone algunas controversias para la *comunidad otaku* y para otros colectivos afines. Algunos grupos (góticos, lolitas,...) entienden que el atuendo forma parte de su ideología o su forma de vivir, y no consideran que éste sea un disfraz. Se entiende que el disfraz es un traje utilizado en determinados rituales festivos donde impera el ocio, la inversión de las pautas sociales habituales,... El *otaku* va un paso más allá. El *cosplay* (del inglés *costume play*) implica por supuesto una inversión de las pautas establecidas, y desde luego tiene un componente de ocio, pero además implica que el *cosplayer* va a *convertirse* en un determinado personaje. Desde luego que el disfraz implica también una performance, pero en el *cosplay* se crea una *identidad virtual* mediante la que van a establecerse una serie de relaciones con el entorno, confirmando con ello su pertenencia a la *comunidad otaku*. Podemos definir el *cosplay* como disfrazarse, interpretar y *jugar a convertirse* en los personajes de los que se visten, de manera que supone una *"escenificación de la interpretación de los otaku sobre los personajes japoneses"* (A. Gómez Aragón; 2010:1040).

El *cosplay* se utiliza casi en exclusividad en los eventos

[2] Las principales alegaciones son el bajo consumo de alcohol y de tabaco por parte de los integrantes de este colectivo.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

relacionados con el *manga* y el *anime*, fundamentalmente en los salones del manga. En las ciudades que albergan los salones de más prestigio, ya no resulta tan extraño contemplar una vez al año grandes agrupaciones de *cosplayers* paseando por las calles, mientras que hace algunos años resultaba un espectáculo casi abrumador. Hoy día, el *cosplay* tiene amplias funciones como rasgo identificador del colectivo.

La principal característica del *cosplay* en España es que no existen tiendas especializadas, como sí ocurre en Japón (imagen 2) donde el *cosplay* posee otras funciones sociales diferentes[3]. Es prácticamente necesario que el *cosplayer* construya su propio atuendo, de manera que estará envuelto en todas las fases del proceso de construcción de su *identidad virtual*. Este modelo de elaboración del *cosplay*, incluso de

Imagen 2

los accesorios y detalles, impera hoy día y se considera el deseado por los *otaku*, de manera que en ocasiones se generan procesos de elaboración verdaderamente complicados (imagen 3), con uso de materiales insospechados[4], muy bien valorados en los concursos de *cosplay* en los que actualmente pueden conseguirse premios de gran calibre[5].

Imagen 3

[3] Un medio de afirmar la individualidad, una llamada de atención, una forma de expresar los sentimientos,... El lugar más afamado de reunión de *cosplayers* en Japón es el parque de Harajuku, sobre todo los domingos. Además, se ha popularizado un tipo de bares en los que las camareras atienden con diferentes *cosplay*.

[4] En los eventos se tiene especial cuidado en la prohibición de accesorios de determinados materiales. Para la recreación de armas, el material predominante es la *gomaespuma*.

[5] En los últimos Salones del Manga de Jerez de la Frontera se obsequió al ganador del concurso de cosplay con un viaje a Japón.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

El *cosplay* genera una serie de relaciones muy destacables, al hilo de su función como signo inequívoco de pertenencia a la comunidad *otaku*. Determinadas relaciones personales se establecerán a través del *cosplay* de muy diversas formas, donde debemos destacar el papel del *cosplay grupal* (grupos de amigos que encarnan a grupos de personajes de series o videojuegos), cada vez más común en los salones del manga. Además, se establecerán relaciones en las que primará el interés por los personajes que componen la identidad virtual de los otros. Dos personas con un mismo *cosplay*, o representando personajes de una misma serie, constatan sin hablar que tienen unos mismos gustos o intereses relativos al *manga* y el *anime* (imagen 4). De esta manera, una persona solicitará fotografiarse, el ritual más característico y más deseado por un *cosplayer*, con aquéllos que representan a sus personajes favoritos. Precisamente, esto será un importante desencadenante de la performance.

Imagen 4

Pero no debemos olvidar que los salones del manga son también un espacio de consumo, y en esta medida el *cosplay* también puede generar relaciones mercantiles. Gracias a los atuendos, los comerciantes pueden valorar los intereses generales del colectivo y generar estrategias de venta al respecto.

3. El reconocimiento social del colectivo Otaku.

No ha sido hasta hace muy pocos años cuando el reconocimiento social de la *comunidad otaku* comienza a emerger. Esto ha tenido lugar por una serie de factores que han producido un viraje y una puesta en valor del colectivo y de los *hobbies* e intereses que lo sostienen:

a) Ampliación del espectro del dibujo animado para adultos en el mundo occidental. A finales de los ’80 se inicia

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

la andadura con la llegada de *Los Simpsons,* los cuales se emiten por primera vez en España en 1994. En los primeros años del nuevo siglo, otras series estadounidenses (*South Park, Futurama, Padre de Familia,...*) se unen con fuerza y terminan de asentar un producto relativamente novedoso en occidente.

Además, un mayor conocimiento sobre el producto audiovisual japonés, y las facilidades de difusión gracias a las nuevas tecnologías de comunicación, han permitido una mejor comprensión de los diferentes géneros y subgéneros del *manga* y el *anime*, por lo que las críticas sobre la *conveniencia del dibujo japonés para los niños* se han visto reducidas. No obstante, hay que destacar que siguen produciéndose frecuentes errores al respecto (intencionados o no); claro ejemplo es el triunfo en España de la serie animada *Shin-chan,* emitida en horario infantil y que ha generado multitud de *merchandising* para los más pequeños, mientras que originalmente ésta fue concebida como serie para adultos.

b) Madurez del movimiento otaku. Hemos señalado cómo se gesta la *comunidad otaku* a partir de la segunda generación de series que llegan a España, durante los años ’90. Los niños y jóvenes que conformaron el sustrato de esta comunidad han alcanzado la madurez y, en muchos casos, han mantenido sus aficiones relacionadas con el *manga* y el *anime*. La mayor fuerza asociativa y reivindicativa viene de las manos de estos primeros *otakus* que gestan *el movimiento,* alegando a favor de una consideración social y de la erradicación de los tópicos y las dificultades experimentadas durante los primeros años. La buena gestión por parte de las asociaciones juveniles resulta fundamental para asentar y promover buenas prácticas y transmitir una imagen más fidedigna de los intereses y objetivos del colectivo.

c) Reconocimiento del audiovisual japonés (manga y anime). En la década de los ’80, Japón se reconoce en el *mundo occidental* como potencia económica, y en la actualidad es de sobra reconocida como potencia cultural. En este sentido, el *manga* y el *anime* pasan de ser productos *de baja categoría* en España para considerarse *el gran producto audiovisual*: *“en la actualidad no es posible recomponer el mapa de la cultura visual actual sin*

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

considerar el importante peso del manga y anime japonés y su gran influencia en el mundo globalizado" (D. Almazán; 2010:902). La potencia con que las series y películas llegan por medios muy diversos (a destacar los medios *online*) ha sido y aún es objeto de sorpresa. Además, la popularidad mundial de algunos largometrajes japoneses ha colaborado a este reconocimiento, donde las obras de Estudio Ghibli (sobre todo las de Hayao Miyazaki) han encontrado un lugar privilegiado en las carteleras nacionales e internacionales.

Más aún, hoy día vemos cómo las asociaciones relacionadas con la cultura japonesa, a destacar por su elevado número aquéllas que versan sobre el *manga*, ofrecen un alto interés a las instituciones públicas para organizar eventos que pueden ser atractivos y que impliquen una plusvalía en las relaciones con Japón[6], además de promover el ocio juvenil.

d) Reconocimiento de la potencialidad económica de la comunidad otaku. Quizás el aspecto en el que ha recaído mayor importancia en los últimos años es en el potencial consumidor de los *otaku*. En general, éstos dedican gran parte de sus ahorros e ingresos en comprar material relacionado con sus aficiones, de manera que ofrecen nuevas posibilidades de mercado con una perspectiva de futuro muy optimista, ya que estos jóvenes se inician en estas aficiones en edades muy tempranas y, por lo general, las mantendrán por un largo periodo de tiempo, lo que sin duda reporta un consumo incesante de este nuevo producto ofertado (A. Gómez y V. Ramírez; 2009). Así, los productos que antes se localizaban en comercios y espacios altamente especializados, hoy día se encuentran con facilidad en multitud de ámbitos comerciales.

Debemos señalar que no sólo los productos en sí mismos (*manga*, *anime* y *merchandising* relacionado) serán el centro de interés para estas nuevas estrategias de mercado. De la misma forma que ocurre en otros ámbitos, los propios espacios van a ser protagonistas y escenarios en los que se insertarán relaciones y procesos turísticos (M. Augé; 2007:59), destinos construidos

[6] Desde ADEC JAP-AN (Asociación para la Difusión y el Estudio de la Cultura Japonesa en Andalucía) se reciben numerosas solicitudes por parte de ayuntamientos o instituciones públicas para la organización de eventos y talleres, o bien para asesoramiento. En muchos casos, este interés tiene un matiz económico centrado en el público autóctono, pero en otras ocasiones se persiguen intereses turísticos con vistas a aumentar los efectivos de nacionalidad japonesa.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

específicamente para la *experiencia otaku*. Espacios y lugares que remiten a escenas, imágenes, o valores simbólicos transmitidos a través del *manga* y el *anime* comienzan a ser potenciados como lugares de interés turístico[7] para el colectivo *otaku*, generando destinos muy concretos que remiten a una experiencia deseada, pero eminentemente sesgada.

4. Conclusión.

El paso de una situación de relativa exclusión hasta el reconocimiento social de la *comunidad otaku* ha sido, y aún en la actualidad sigue siéndolo, un proceso progresivo, pero muy acentuado en nuestros días. Las principales críticas recibidas han estado basadas en dos aspectos principales: la incomprensión del audiovisual japonés (principalmente su consideración como *dibujo infantil*) y la *desviación* del colectivo *otaku* de lo que son consideradas las formas de ocio habituales ("normales") para los jóvenes, a lo que hay que añadir el miedo forjado en la población por la relación de determinados productos (katanas, juegos de rol,...) con acontecimientos tales como homicidios.

Gracias a diversas cuestiones, la *comunidad otaku* y, por ende, el universo del *manga* y el *anime* han comenzado una andadura de reconocimiento social en España, que culmina hoy con el interés por estos colectivos por parte de numerosas instituciones, públicas y privadas. También observamos cómo ha aumentado la forma de involucrarse de padres y familiares, que hoy fomentan el desarrollo de actividades culturales relacionadas con Japón por parte de sus hijos en cuanto éstos muestran interés[8].

El papel de la propia *comunidad otaku* ha sido fundamental para alcanzar este reconocimiento. Uno de los esfuerzos más importantes, además de la erradicación de tópicos peyorativos, es la demostración de que el colectivo de jóvenes *otaku* conforma un grupo importante a partir del cual se gestarán estudiosos e investigadores relacionados no sólo con Japón, sino con prácticamente toda Asia Oriental. Debemos tener precaución, no obstante, porque el colectivo *otaku* es, a pesar de lo enunciado, uno de los colectivos que

[7] No nos referimos a la figura propiamente dicha de "lugar de interés turístico", sino al interés turístico en sí del colectivo en cuestión.

[8] En ese sentido, destacamos la popularidad de las actividades infantiles (cuentacuentos, talleres de manualidades, haiku para niños,...) que se vienen desarrollando por ADEC JAP-AN desde hace ya varios años. Del mismo modo, se han recibido solicitudes de asesoramiento.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

más estereotipos generan sobre la cultura japonesa. En ese sentido, las asociaciones de *manga* y *anime* se encuentran siempre muy interesadas en incluir en sus eventos actividades culturales y conferencias que colaboren a un mejor entendimiento de Japón.

Pero sin embargo, no debemos negar que el factor más importante para el reconocimiento social del colectivo es aquél que se relaciona con la *lógica del Mercado*: la potencialidad económica del mismo. Podemos citar la inclusión de artículos (audiovisual y *merchandising*) en mercados no específicos, la elaboración de productos nuevos (viajes turísticos para *otakus*), e incluso el interés desde los ayuntamientos e instituciones públicas por la organización de salones del *manga* visto el aumento turístico que producen en algunas localidades (es el caso de Barcelona o Jerez de la Frontera). Otra cuestión que debemos señalar es el aumento de la oferta de idioma japonés en las universidades españolas, así como la reciente implantación del Grado de Estudios de Asia Oriental en diversas universidades, con un elevado porcentaje de alumnos procedente de estos colectivos.

Imagen 5

Concluyendo, no podemos negar el enorme peso de la *comunidad otaku* en lo que refiere a las relaciones con Japón y al desarrollo de estudios e investigaciones de gran interés científico, pero no debemos pasar por alto el hecho de que su reconocimiento social está mediado en gran parte por la potencialidad económica generada por estos aficionados, al hilo de la lógica capitalista que rige hoy día nuestra sociedad.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

5. Referencias Bibliográficas

Almazán, D. (2010).Del japonismo al neojaponismo: evolución de la influencia japonesa en la cultura occidental. En: E. Barlés y D. Almazán, David (Coords.), *Japón y el mundo actual.* Actas del IX Congreso de la Asociación de Estudios Japoneses en España (pp. 871-912). Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, Colección Federico Torralba de Estudios de Asia Oriental nº 4.

Augé, M. (2007). *Por una antropología de la movilidad.* Gedis: Barcelona.

Bajtin, M. (1971). *La cultura popular en la Edad Media y Renacimiento.* Barral editores: Barcelona.

Bauman, Z. (2005). *Modernidad y ambivalencia.* Anthropos Editorial: Barcelona.

Bourdieu, P. (2008). *El sentido práctico.* Siglo XXI de España Editores: Madrid.

Gómez, A. (2010). *Interpretaciones del manga y el anime en nuestra sociedad; la performance en el cosplay*. En: E. Barlés y D. Almazán, David (Coords.), *Japón y el mundo actual.* Actas del IX Congreso de la Asociación de Estudios Japoneses en España (pp. 1033-1050). Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, Colección Federico Torralba de Estudios de Asia Oriental nº 4.

(2011). Interpretaciones mutuas entre Japón y España: imágenes construidas. En F. Cid (Ed.). *Relaciones entre Japón y la Península Ibérica.* [En prensa]

Gómez, A. y Ramírez, V. (2009). Otakus en Akihabara: la introducción de un nuevo colectivo social en el turismo global. En J. L Jiménez y P. Fuentes (Coords.). *II Jornadas de Investigación en Turismo. La adaptación del turismo a los cambios globales* (pp. 437-454). Sevilla: Escuela Universitaria de Estudios Empresariales, Universidad de Sevilla.

Koyama-Richard, B. (2008). *Mil años de manga.* Barcelona: Ed. Electa.

Lévy, P. (1988). Sobre la cibercultura. La revolución digital. Individuo y colectividad en el ciberespacio. *Revista de Occidente*, 206.

Lull, J. (1995). *Medios, comunicación, cultura.* Buenos Aires: Amorrortu editores.

Napier, S.J. (2001). *Anime from Akira to Mononoke princess.* Nueva York: Palgrave Macmillan [recursos electrónicos de la universidad de Sevilla].

Rodrigo, M. (1999). *Comunicación Intercultural.* Barcelona: Editorial Anthropos.

Schmidt, J. y Delpierre, H. M. (2007). *Los mundos manga*. Barcelona: Ed. Océano.

Wolf, M. (2001). *Los efectos sociales de los media.* Barcelona: Paidós.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Imágenes adjuntas

Imagen 1: Camiseta reivindicativa del *colectivo friki* (fotografía propia).

Imagen 2: Tienda especializada en *cosplay*, Akihabara (Tokyo; fotografía propia).

Imagen 3: Proceso de elaboración y resultado final de un *cosplay* (fotografías: José Enrique Sánchez Mesa).

Imagen 4: Dos grupos de *cosplayer* coinciden en un salón del manga y activan una performance ante una cámara de fotos (fotografía: Jesús Macías Rueda).

Imagen 5: Anuncio de la sección de cómic de *El Corte Inglés*, incorporación relativamente reciente al hilo del reconocimiento de la potencialidad económica del colectivo *otaku* en particular y *friki* en general.

Número 24 (Julio 2012)
ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

PUERTAS a la LECTURA

Re-configurando la estética, el género y la «japonesidad»: el visual kei como alternativa a las dicotomías sancionadoras masculino/femenino y japonés/no japonés

Re-Configuring the aesthetics, the gender and the «japonesidad»: the visual kei like alternative to the masculine penalizing dichotomies/feminine and Japanese/no Japanese

Daniel Fortea Muñoz
Universitat Autònoma de Barcelona

Recibido: 26-01-2012
Aceptado: 01-05-2012

Resumen.
Este artículo habla sobre el visual kei (vijuaru keiヴィジュアル系), etiqueta que representa una corriente musical y estética que se empezó a cultivar en Japón sobre todo a partir de la década de 1980 y que destapa nuevas alternativas ya no sólo musicales y estéticas, sino también de género e identidad a los valores que imperan en nuestros días. Aquí dejaré a un lado los aspectos musicales y me centraré en el resto de alternativas que he mencionado.

Abstract.
This article speaks on the visual kei (vijuaru keiヴィジュアル系), label that represents a musical and aesthetic current that began to cultivate in Japan especially from the decade of 1980 and that destapa new alternatives no longer only musical and aesthetic, but also of gender and identity to the values that imperan in our days. Here I will leave to a side the musical appearances and will centre me in the rest of alternatives that have mentioned.

Número 24 (Julio 2012)
ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Palabras clave: Japonesidad; visual kei; dicotomías; manga.

Keywords: Japanese; visual kei; dichotomies; manga.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

1. Introducción

En primera instancia, me gustaría advertir que realizar un estudio sobre cualquier manifestación social y cultural concreta presupone afirmar, o al menos intuir, que se trata de una expresión con rasgos auténticos, puros y aislados. Al fin y al cabo, lo que hacemos con este *input* cultural no es sino esencializarlo, sin importar cuán directa o indirectamente sea. Si esto es así, lo siguiente sería preguntarse qué tiene de particular, por qué es interesante su conocimiento y qué se puede aprender de él.

Con todo, un análisis «sincero» de estas cuestiones nos podría hacer ver lo macabro de todo en conjunto: la observación de determinadas sociedades y culturas —y no de otras— oculta a menudo una estrategia con fines específicos, los cuales, por lo general, son aprovechados de forma unidireccional, trazando un recorrido amurallado de ida y vuelta en lugar de crear puentes de entendimiento por el que no sólo nosotros sino cualquiera debería poder cruzar. Así pues, no estaría de más permitirnos ser «desconfiados» con nosotros mismos por un instante y preguntarnos por las verdaderas intenciones del «yo» a la hora de analizar al «otro». Si en el fondo «únicamente» pretendemos obtener un interés propio en el acercamiento a otras realidades, los resultados serán pésimos: lo único que conseguiríamos sería aislar nuestro objeto de estudio, contornearlo con estereotipos casi definitivos y, «definitivamente», engañarse a sí mismo. Esto es así porque la única forma de dar valor a una investigación no es otra que mediante la disposición de sus resultados «para» todos y la posibilidad de ser re-debatido «por» todos en igualdad de condiciones. Precisamente ésta debería ser también su finalidad.

Moran (2007-activo)

Con esto en mente —y espero que también en los resultados—, quisiera presentar algunos debates presentes en torno al *visual kei*, concretamente aquellos que tienen que ver con la estética, el género y la identidad. No pretendo, pues, analizarlos de forma

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

exhaustiva y ni mucho menos teorizar sobre ellos: simplemente trato de invitar al lector a asomarse a una ventana alternativa a través de la cual pueda vislumbrar posibles respuestas a debates ya existentes, se vea suscitado a formular nuevas preguntas y —espero— se anime a emprender nuevas investigaciones.

De hecho, existe una sorprendente negligencia en el estudio de la música popular y el género en Japón, donde no se empezó a mostrar cierto interés hasta finales de la década de 1990, relativamente tarde en comparación con los Estados Unidos, que ya se preocupó por ello a principios de la misma. Más aún, el análisis académico del *visual kei* hasta la fecha es minoritario y sólo lo han tratado algunos autores como Inoue Takako, Morikawa Takuo, Murota Naoko o Koizumi Kyōko, los cuales editaron un compendio de artículos al respecto que todavía hoy tiene gran influencia (2003a).

Precisamente por este motivo, he preferido darle a este artículo cierto tono explicativo que, no obstante, se entremezcla con los siguientes debates: primero, la visión (anti)modernista con la llegada del *rock* a Japón; segundo, la «japonesidad» del *visual kei* como factor cultural identitario; tercero, las características que lo diferencian o no de otras corrientes musicales y estéticas; cuarto, la relación entre los niveles representacional y personal de los artistas; quinto, la supuesta prerrogativa del género masculino en la escena musical; sexto, la articulación estética que propone el *visual kei* frente a la dicotomía masculino/femenino; y séptimo y último, el carácter (ir)racional de su consumo.

Malice Mizer (1992-2001)

2. ¿Proyectaba la llegada del *rock* a Japón una visión modernista o antimodernista?

Hablar de *visual kei* tiene mucho que ver con hablar de *rock*, puesto que éste es el denominador común, musicalmente hablando, en la gran mayoría de sus representantes, de ahí

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

que su aparición en Japón sea pertinente.

_____ (2002-activo)

Como cualquier manifestación cultural, ésta no viene dada *per se*, sino que tiene su origen a través del contacto cultural, hecho que no deja de hablarnos sobre su modo de reproducción y difusión. Es bien conocido que el *rock* nació en el sur de los Estados Unidos en el período de posguerra; así pues, todo aquello que nace debe tener una procedencia, en este caso las músicas de origen africano (*blues*, *jazz*, *gospel*, *soul*, *rythm and blues*, etc.) y las músicas de origen anglosajón (especialmente el *country*).

Basta con decir que todos estos estilos derivan, a su vez, de otros tantos. Si aceptamos esta idea, ¿tiene algún sentido seguir hablando en términos de pureza al referirnos al *visual kei*?

El *catching-up* japonés de posguerra para con los Estados Unidos no fue sólo económico, sino también social y cultural. Es precisamente durante este periodo de bonanza económica cuando el *rock* se filtraría en la sociedad. Ahora bien, ¿qué representaba esta nueva incursión cultural? Como sugiere Inoue (2003b:191), el *rock* anda en paralelo con la idea de modernidad principalmente por dos razones: primero, por su sonido electrónico, ligado al progreso tecnológico; y segundo, por su vinculación a las industrias discográficas, ejemplo del consumismo capitalista contemporáneo, y por lo tanto íntimamente relacionado con la idea de cultura de masas. Esta observación revela una paradoja: a pesar de que el *rock* depende de una tecnología moderna, a menudo los propios artistas proyectan discursos antimodernistas, como por ejemplo la «cultura gótica», la ciencia ficción, el sexo, la violencia, etc. Estos discursos sólo se entienden como crítica al sofoco que provoca la razón, entendida como única fuente legítima de lo moderno, y una reposesión del cuerpo y las emociones.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Dir en Grey (1997-activo)

Sea como fuere, el *rock* nació bajo el paraguas de una serie de diferencias dicotómicas entre el mundo euroamericano y el mundo africano (razón/emoción, harmonía/ritmo, mente/cuerpo, etc.) que, a su vez, encerraban otras de carácter evolucionista. Si tenemos esto en cuenta, es pertinente la siguiente observación: mientras que durante la segunda mitad del siglo XX el *rock* euroamericano ya experimentaba con símbolos representacionales antimodernistas, en Japón el *rock* era símbolo de modernidad, sin que apenas importara aquello que trataba de evocar mediante su música, ya que ésta estaba inexorablemente ligada a las nociones de apertura y progreso.

El *rock* era demasiado novedoso para la cultura japonesa como para que ésta pudiera proyectar un sentimiento antimodernista mediante su producción. Y es aquí donde aparece una nueva paradoja, aunque esta vez de carácter perverso. Con la llegada del *rock* a Japón el mundo euroamericano exhibiría una mirada orientalista al respecto: el afán de reproducir *rock* en Japón se observaría por parte de sus «fundadores» como un esfuerzo obstinado en imitar lo «original», haciendo que su persistencia en mejorar fuera diametral al ridículo al que se exponían. Hoy en día todavía no podemos decir que esta mirada haya cambiado substancialmente.

3. ¿Se puede considerar el *visual kei* música «japonesa»?

Para plantear este interrogante me gustaría recuperar aquí la idea de «desasosiego» (*fuan* 不安) que a menudo utiliza Funabiki Takeo (2006) para hablar del sentimiento del pueblo japonés tras la imposición de la modernización occidental, a partir de la cual se ha hecho necesario re-ajustar una y otra vez las dimensiones *uchi* 内 y *soto* 外, lo propio y lo foráneo, aquello que constituye lo «japonés» y lo «no japonés», mediante pactos de

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

conveniencia en aras de apaciguar conflictos interpretativos.

Uno de estos conflictos es el que desarrolla Kitagawa Junko (2009). En un nivel bastante definido, las expresiones *hōgaku* 邦楽, o «música japonesa (tradicional)», y *yōgaku* 洋楽, «música occidental», no acaban por aclarar, en otro nivel mucho más subjetivo, qué se entiende de forma general por música «japonesa» y música «no japonesa», especialmente en lo que se refiere a la música popular[1]. Así pues, lo que delimita la «japonesidad» musical según la perspectiva «japonesa» —un límite, al fin y al cabo, casi anónimo, idealizado y simplificador— es la lengua de la letra de las canciones y el origen de los intérpretes, con lo cual las versiones de música *rock* adaptadas musical y lingüísticamente por artistas japoneses han sido y siguen siendo *a priori* consideradas música «japonesa».

Phantasmagoria (2004-2008)

Esta desazón interpretativa está relacionada con el dilema lingüístico del *rock* japonés durante la década de 1970, esto es: ¿el *rock* debe cantarse en inglés como esfuerzo por mantener su esencia, o es preferible el uso del japonés para transmitir su mensaje sin trabas lingüísticas? Sin embargo, aquellos que abogaban por conservar el inglés en las letras de sus canciones pronto quedaron al margen a favor de los que respaldaban su adaptación al japonés, ya que estos últimos se vieron motivados —o más bien tentados o absorbidos— por otros géneros de música popular que ya se habían adelantado en el mercado y en todos los estratos de la sociedad introduciendo, asimismo, composiciones típicas del *rock*. De este modo, y a pesar de que este género terminó por quedarse atrás si atendemos a los escasos beneficios que generaba, con la libertad que otorgaba el hecho de

[1] Kitagawa distingue entre *art music*, *folk music* y *popular music*, la última de las cuales «assumes a large-scale audience; its composers can be specified; it circulates through a medium which records its sounds; its period of acceptance is relatively short; and it aspires to financial gain» (2009:161).

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

no estar expuesto al obstáculo lingüístico y de tener la sensación de estar creando algo «propio» y «moderno», la década de los ochenta experimentó un gran aumento de grupos *amateur* y fue a partir de entonces cuando empezaron a surgir numerosos referentes del *rock* «dentro» de Japón.

Hasta este momento, debido a que la noción de modernismo todavía se percibía relativamente como sinónimo de occidentalismo, las mismas cuestiones que se había planteado el *rock* occidental en torno a la dicotomía modernismo/antimodernismo se habían trasladado ahora a Japón, en este caso, en una tensión constante de carácter ontológico entre occidentalismo *versus* japonismo. Tal y como argumenta Funabiki, el «desasosiego» identitario también surge en épocas de tranquilidad y bonanza económica (2006:21), como la que precisamente sufrió/gozó el país sobre todo durante la década de 1980 debido a su «propia» modernidad. Durante este periodo la modernidad ya no sólo se importaba, sino que se producía, consumía y reproducía en origen, se ataviaba con «la circularidad de un discurso autorreferencial y sostenido, legitimado por su propia práctica» (Guarné, 2010:200). Especial importancia tuvieron los cambios socioestructurales si consideramos las profundas transformaciones en el seno del *ie* 家, entendido como el sistema de organización familiar «propiamente» japonés[2], de ahí que a menudo se hable de un «cambio generacional» excepcional[3], en el que los jóvenes ya

[2] Así se ha considerado en Japón desde el periodo Meiji (1868-1912) (Ochiai, 2005:355) y más aún a través de la literatura *nihonjinron* 日本人論 desde el período de posguerra. Seguramente, una de las obras que más cuenta dan de la importancia y sobre todo del carácter particular del *ie* respecto a otras estructuras familiares fuera de Japón ha sido *Kinship and Economic Organization in Rural Japan*, escrita en inglés por Nakane Chie. Algunos ejemplos diferenciadores del *ie*, según la autora, son que la familia japonesa «includes all co-residents and is not necessarily restricted only to the members of a family», y que además «[includes] not only the actual residential members but also dead members, with some projection also towards those yet unborn» (Nakane, 1967:1-2).

La literatura *nihonjinron* se trata de «una construcció ideològica, un discurs representacional hegemònic en l'ocultació de la contradicció i el dissens, de l'heterogeneïtat que integra tota la cultura, en la reproducció social d'un *statu quo* coherent amb les idees de *puresa*, *homogeneïtat* i *singularitat* culturals [...] [E]sdevé així un gènere de l'"esencialisme cultural"» (Guarné, 2006:6-7). Algunos de los autores cuyas obras han tenido más impacto por su crítica en torno a este paradigma argumentan que el *nihonjinron* más que explorar la cultura japonesa se trata de una herramienta para su construcción (Mouer y Sugimoto, 1986).

[3] De hecho, a partir de la Segunda Guerra Mundial cada nueva generación ha sido etiquetada de acuerdo con su «excentricidad». Algunos ejemplos van desde los *taiyōzoku* 太陽族 de la década de los 1950 por su hedonismo y su carácter crítico en contra del Tratado de Seguridad con los Estados Unidos; pasando por los radicales y sus revueltas en la década de 1960, los *shirake sedai* しらけ世代 o

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

no sólo no re-producen el *habitus* trazado por sus padres, sino que lo transforman hacía unos límites genuinamente diferentes respecto al de sus antepasados[4].

De cualquier modo, particularmente la juventud japonesa vio cómo a través de un individualismo importado podía construir nuevas vías de autoformación que diferían de aquellos patrones que la sociedad les instaba a ejecutar y que poco o nada tenían que ver con la «verdadera» realidad. Según Inoue, si este nuevo individualismo se utilizó como una herramienta representacional es porque «the high-consumption society constructs the 'self' in accordance with what the 'self' consumes, and 'individuality' is regarded as a crucial concern» (2003b:193). No obstante, no comparto la idea de que el nuevo escenario

Phyco le Cému (1999-2006)

identitario que se iba conformando se pueda explicar «únicamente» por la existencia de unos medios manipuladores y una audiencia dócil, así como mediante la idea de una descalificación moral e intelectual frente al consumismo. En definitiva, muchos jóvenes llevaron a cabo una heteropraxia como respuesta a una crisis identitaria causada por las incongruencias que experimentaban en el día a día; sin embargo, que estos jóvenes no hayan recogido —en parte— el testigo que sus padres le han pasado y que hayan utilizado —también en parte— herramientas culturales e ideológicas del extranjero para reivindicarse no quiere decir que esta nueva generación carezca de

«generación indiferente» de la década de los 1970, y los *shinjinrui* 新人類 o «nueva especie», ni siquiera considerados japoneses; hasta los *otaku* おたく de la década de los 1980, y las *kogyaru* コギャルde finales de la década de 1990 por su estética grotesca (Mathews y White, 2004:5).

[4] Ésta sería la versión pesimista en contra de la que opina que simplemente se trata de un asunto cual de ley de vida que se repite generación tras generación (Mathews y White, 2004).

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

«japonesidad», habitualmente definida y delimitada por aquellos que pretenden evitar cualquier tipo de alteración, y por lo tanto, perpetuarla. Es precisamente a partir de este período de incongruencia identitaria cuando poco a poco empieza a surgir lo que tiempo después se catalogaría, entre otras etiquetas, como *visual kei*.

D (2003-activo)

4. ¿Qué rasgos diferencian al *visual kei*, si es que existe alguno?

Deyama Toshimitsu y Hayashi Yoshiki, más conocidos como TOSHI (vocal) y YOSHIKI (batería y piano)[5], formarían en 1982 un nuevo grupo llamado X[6] después de varios años tocando juntos en un colegio de la ciudad de Tateyama (Chiba). Debido a su gran éxito, en 1989, tras su debut *major*[7] con el sello discográfico Sony Records, lanzaron su segundo álbum, *BLUE BLOOD*, con el que consiguieron el verdadero salto a la fama[8]. YOSHIKI, su líder, pronto crearía un eslogan para el grupo: «PSYCHEDELIC VIOLENCE/CRIME OF VISUAL SHOCK». Este galimatías,

[5] Los artistas japoneses, y no sólo en el ámbito musical, acostumbran a definir cuidadosamente su nombre como artista y el título de las obras que producen. Así pues, el nombre artístico referido en el texto debería escribirse únicamente con ortografía en mayúscula. En este artículo, a pesar de que el castellano no convenga esta escritura, conservaré la forma original en cuestión para evitar confusiones con otros artistas y sus trabajos.

[6] En 1992, el gran éxito que había alcanzado el grupo hizo que su nombre cambiara a X JAPAN para evitar conflictos de derechos de autor con un grupo californiano del mismo nombre que ya se había formado en 1977. Así pues, utilizaré «X JAPAN» para referirme a él, a pesar de que el periodo de su actividad al que haré referencia en el texto tenga que ver mucho más con el periodo en que se promocionaban como X. Página web oficial: <www.xjapanmusic.com>.

[7] En Japón, realizar un debut *major* (*mejā* メジャー), es decir, firmar con un sello discográfico «importante» si se tiene en cuenta su capital, representa un gran salto en cuanto a popularidad, ya que, entre otros beneficios, permite al grupo en cuestión participar de forma regular en los medios de comunicación. El término *major* se utiliza en oposición al de *indies* (*indīzu* インディーズ), que representa el hecho de ser independiente en la industria musical, sea de forma deliberada o no.

[8] Es común asociar al grupo musical X con el ex primer ministro japonés Koizumi Jun'ichiro (abril 2001-septiembre 2006), quien ha declarado en diversas ocasiones que X es su grupo predilecto y que su canción favorita en los karaokes es su balada *Forever Love*. Esta canción, además, sirvió como tema para el Partido Democrático Liberal durante la campaña electoral de 2005, a la que también se sumó el propio YOSHIKI.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

probablemente casi impronunciable para cualquier japonés que lo leyera por primera vez, encerraba un significado poderoso que encarnaba la esencia del grupo y, por extensión, la de todos sus seguidores y el propio género musical y estético que producían/consumían. Sería a partir de este eslogan que se empezó a utilizar el término «*visual kei*» (Inoue, 2003a:27).

The GazettE (2002-activo)

Pero ¿qué diferenció a este grupo de *rock* del resto? La respuesta es que si bien no parecía existir ninguna diferencia notable respecto a las corrientes musicales y estéticas occidentales de las cuales había bebido, parece evidente que el simple hecho de agregar su(s) propia(s) cultura(s) ya lo estaba(n) definiendo y de algún modo particularizando. Es precisamente por esta razón por lo que prefiero denominar al grupo X como «catalizadores» en lugar de «creadores», «fundadores» o, rozando la cacofonía, «inventores» del *visual kei*. Utilizo la 81inàmica de la 81inàmica81 porque se trata de una «reacción» química (cuyo resultado propicia la percepción colectiva del *visual kei* como género singular, como algo distinto de aquellos elementos gracias a los cuales se ha formado, es decir, los «reactantes») propiciada, o mejor dicho, acelerada por un catalizador (el éxito del grupo X). El resultado no ha sido más que la combinación de un número limitado de variables que potencialmente podían crear un número ilimitado de posibilidades, al igual que, por ejemplo, los sabores básicos, los colores primarios o las notas musicales.

Además, cabe advertir de que, aunque en la actualidad el *visual kei* se esté difundiendo alrededor del mundo bajo la percepción de cultura original/originariamente «japonesa» —algo doblemente contradictorio si se observan las fuentes de las que ha bebido y que son ellos mismos, los no japoneses, los que la están reproduciendo— es preciso descartar el llamado «efecto bumerán» o de «retorno cultural». Lo que esta noción lleva implícito es la idea de esencialismo, la idea de que existe «algo» inmutable que está

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

continuamente viajando, incluso de que ese «algo» no puede estar en dos o más sitios a la vez.

De hecho, a pesar de que muchos artistas no japoneses pretendan reproducir una música y una estética *visual kei* «japonesa», y de que muchos fans pretendan estar consumiendo un producto que únicamente viaja «desde» Japón «hacia» el exterior, se trata de una mera ilusión ya que ambos polos se retroalimentan continuamente y se conforman motivados el uno al otro. Considero asimismo que a este proceso, en particular al de los flujos interculturales que propicia el *visual kei* (significados, objetos e identidades), se le puede asignar cierto 82inàmica de «omnipresencia cultural», puesto que el acceso a estos flujos es inmediato, independientemente de la posición que ocupen emisor y receptor[9].

Ciertamente, la única pauta que siguen los representantes del *visual kei* no es otra que la de expresar su arte no sólo mediante la música, sino de igual forma —o mejor dicho, con la misma importancia— haciendo uso de la imagen, potenciando así un imaginario visual que anda en paralelo con la partitura. Los estilos de música que abarca esta corriente no quedan de todo delimitados y de hecho los propios artistas se encargan de difuminar y derribar cualquier etiqueta que ponga en peligro su libertad a la hora de componer; si bien lo cierto, como ya he dicho, es que la mayoría de artistas utilizan los instrumentos típicos del *rock* en sus composiciones. Por su parte, lo mismo sucede con la estética: ésta generalmente goza de total libertad y no es nada extraño que cambie de forma radical entre la promoción de un lanzamiento y otro. Con todo, a pesar de que ésta sea la «teoría», la realidad

[9] El *visual kei* se ha introducido y ha ido creciendo en popularidad fuera de Japón mucho tiempo antes de que se vendiera un solo disco o de que un grupo decidiera salir a tocar al extranjero. Esto indica claramente que en la actualidad los flujos culturales no sólo viajan y se transmiten a través de los flujos migratorios, ni tan siquiera de los flujos comerciales, sino sobre todo, y especialmente en este caso, a través de los flujos digitales, los cuales han tenido y tienen un efecto mucho mayor que difícilmente pueden controlar/imaginar los propios artistas. Un buen ejemplo de ello sería cuando un grupo con apenas centenares o incluso decenas de fans en Japón sale a tocar al extranjero y descubre la popularidad en paralelo de que estaban gozando en el resto del mundo.

Si el *visual kei* ha encontrado lugares en el extranjero en donde establecerse ha sido en gran parte gracias a una «cultura de la piratería musical», entendida no cómo un intento de evitar pagar los costes de su adquisición, sino que tiene que ver con una «democracia musical» que no considera la música como un bien sino como una expresión artística. Ian Condry, con la idea de que «[t]he ethics of file sharing depend not simply on whether or not we download music, but what happens afterwards» (2004:26), realiza una interesante comparación etnográfica sobre este tema entre Estados Unidos y Japón.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

evidencia que existen diferentes subgrupos tanto musicales, estéticos, como regionales, aunque lo cierto es que no están ni mucho menos tan reconocidos oficialmente como lo están por los fans.

Los primeros grupos que cumplían esta «simple» premisa que caracteriza al *visual kei* comenzaron a aparecer durante la década de 1980 y a menudo se considera la posterior década de 1990 como el apogeo de esta corriente. Efectivamente, ya existían grupos similares a X antes de su formación, pero una de las razones por las que no acabaron de tener éxito fue la discriminación que sufrieron por parte de los medios de comunicación que a menudo los «nominalizaban» en diversas categorías tales como *okeshō bando* お化粧バンド («grupos con maquillaje»), *kamitate kei 髪立て系 («grupos con los pelos de punta»), kurofuku kei 黒服系 («grupos con trajes negros») e iromono 色物 («trajes coloridos») (Inoue, 2003b:196).*

Luna Sea (1989-2000 y 2010-activo)

Además, a pesar de que antes haya utilizado la clasificación que hace Kitagawa sobre el criterio japonés —se entiende que elitista— de separar la música «japonesa» de la que no lo es, debo señalizar ahora que si bien en la mayoría de canciones de los grupos visual kei el requisito lingüístico se cumple sin problemas, el hecho asimismo «evidente» de que éstas están interpretadas por artistas japoneses parece tropezar con algunas trabas. La ecuación que utilizan algunos autores como Sugimoto (2006) para referirse al discurso exclusivista y asimilador del nihonjinron, el cual pretende argumentar cómo y quiénes son los japoneses, es la siguiente: N=E=C, en donde «N» se refiere a nacionalidad, «E» a etnicidad y «C» a cultura, si bien esta fórmula no es exhaustiva. Así pues,

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

estos artistas con apariencias estrambóticas —siempre en relación a lo que se considera como «normal»—, sí, son «nacionalmente» japoneses, pero por un lado, «étnicamente», esto es, estéticamente o visualmente, son algo «extraño» o en cualquier caso algo muy alejado a cómo «debería» ser un japonés; y por otro lado, lo que estos artistas proponen se aleja sobremanera a todo lo que una minoría intelectual clasifica como «cultura japonesa».

5. ¿Dónde se encuentra el límite entre lo representacional y lo personal?

El comentario que más repiten aquellos que por primera vez ven una foto o un vídeo de cualquier grupo visual kei no es otro que: «¿Cómo? ¿Qué son todos hombres? Y ahora me dirás que no son gays…». Ante esta reacción de incredulidad, cabe mencionar que por lo general la estética de estos artistas no guarda relación con su sexualidad, a diferencia de otras categorías transgénero en Japón, como por ejemplo los okama おかま, los gei bōi ゲイボーイ, los burū bōi ブルーボーイ o los nyū hāfu ニューハーフ (McLelland, 2000, 2004), o algunos artistas del glam o el glitter rock europeo como el archiconocido David Bowie.

Kagrra (2000-2011)

La imagen que estos artistas exhiben en público no es sino una simple representación, es la dimensión del omote 表 (la superficie, la apariencia, lo explícito) de que se sirven para reflejar su expresión artística y sus fines promocionales, así como para acicalar de alguna forma el trabajo «duro» que hay detrás de la purpurina. Por lo tanto, si tanto dependen profesionalmente de una representación que cuidan hasta el más mínimo detalle[10]*, no es de extrañar que por lo*

[10] De ahí que en la gran mayoría de conciertos o actos de encuentro con los artistas esté estrictamente prohibido el hecho de hacer fotos o grabar vídeos.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

general poco o nada se sepa de su dimensión ura 裏 (lo que hay detrás, lo que no se ve, lo implícito), como lo es su vida privada y sus consideraciones personales más allá de las que expresan bajo su nombre artístico. Y esto en Japón, a diferencia de muchos otros países, se respeta escrupulosamente tanto por los fans como por los medios de comunicación.

En relación con esta organización del «yo» —aunque bien podríamos hablar de los «yoes»— a través de una 85inàmica bipolar que separa trabajo y vida personal, no sorprende que los propios artistas decidan crear su alter ego mediante la creación de un grupo paralelo —normalmente temporal y de menor importancia, aunque no siempre— con el que pueden expresar todo aquello que no podían o no tenía sentido expresar con su grupo principal. Un buen ejemplo de ello son los miembros del grupo ナイトメア (Naitomea)[11]*. Si bien éstos suelen experimentar con un rock duro y una imagen seria, su alter ego, 仙台貨物 (Sendai kamotsu)*[12]*, representa todo lo contrario: un estilo punk y ska alegre que se mezcla con lo alocado, lo ridículo, lo gracioso y, por si fuera poco, numerosas referencias a temas homosexuales que hacen de todo en conjunto un gran absurdo absolutamente contradictorio respecto al grupo original en el que los fans participan sin preguntarse si esa otra cara del grupo representa o no su verdadera personalidad. Este «otro yo» dentro del «otro yo» que representa el grupo base no deja de ser una nueva alternativa identitaria deliberada del «yo» dentro de la dimensión omote, y, esta distinción, lejos de ponerse en duda, se recibe con total naturalidad.*

De cualquier modo, como apuntan algunas teorías ya desde principios del siglo XX pero sobre todo en las últimas décadas, quizá ni siquiera exista un único género en cada persona, sino que se posee un género biológico y otro(s) teatral(es), uno dado y otro(s) que se conforma(n). Es precisamente el segundo tipo el que se re-negocia constantemente, el que los artistas de esta corriente y los jóvenes en Japón y en todo el mundo están utilizando para expresar su voluntad de cambio. Es probable, pues, como indica Ashikari Mikiko, que «[t]he gender ideology is learned and understood through the

[11] Página web oficial: <www.nightmare-web.com>.

[12] Página web oficial: <www.sendaikamotsu.net>.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

body and through its representation in public, rather than simply being imposed» (2003:31).

Lareine (1994-2006)

6. ¿Se trata el *visual kei* de una comunidad homo-social?[13]

La escena musical del *visual kei* está protagonizada casi en exclusiva por el género masculino, y este protagonismo se ha conformado tal y como es no por una decisión propia del sexo masculino, sino por la composición de valores masculinos previa en el *rock* antes de su llegada a Japón.

Para desarrollar esta idea, debemos partir de la premisa de que el *rock*, y más aún sus versiones más duras como el *hard rock* y el *heavy metal*, se usan, se apropian, y por lo tanto se identifican con lo masculino. Un dato objetivo es que todavía el número total de mujeres que forman parte de grupos *rock* es relativamente inferior al de los hombres, independientemente del nivel de misoginia y sexismo en la industria musical. Sin embargo, el debate en el ámbito académico sobre este asunto ha girado más en torno a la pregunta de por qué los hombres forjan su identidad masculina a través del *rock*, por lo que a menudo se ha dejado de lado el debate referente a las restricciones socioculturales de género. Indistintamente de cuál sea el motivo de esta desigualdad, lo que parece claro es que durante la breve historia del *rock*, éste a menudo se ha asociado a las ideas de lo agresivo, lo violento, lo potente, lo sexual, etc., todas ellas atribuidas y proclamadas reiteradamente por el ámbito masculino, anclando así esta percepción en el imaginario colectivo.

Como he mencionado anteriormente, el *rock* depende de la tecnología, de ahí que con esta premisa las mujeres también deberían poder expresar tal «agresividad» en igualdad de condiciones. Pero esta evidencia no refleja el rol de éstas como artistas, ya

[13] Se trata de la tesis principal de Inoue. Por «homo-social», la autora hace referencia a una «new category of male aesthetics based on the appropriation of trans-gendered images even whilst producing the music of the existing masculine aesthetics» (2003b:199-201).

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

que la realidad nos dice que las mujeres suelen ocupar casi en exclusiva puestos como los de cantante o teclista. El caso de Japón no es una excepción, e Inoue argumenta que mientras que a las mujeres tradicionalmente se les ha apartado de la tecnología durante su periodo académico, a los hombres se les ha estimulado su conocimiento y control (2003b:269). Precisamente a ella se le enseñó a realizar tareas domésticas mientras que a los chicos de su misma clase se les instruía con el objetivo de dominar la tecnología.

Pero, si esto es así, ¿por qué los artistas del *visual kei*, quienes supuestamente están acentuando su masculinidad, deciden utilizar grandes dosis de maquillaje, elemento generalmente atribuido al sexo femenino? Una respuesta a esta pregunta parece más asequible si se invierte el orden de esta consideración: ¿por qué el hecho de maquillarse se considera una prerrogativa de la mujer? (Walser, 1993). Tradicionalmente han existido y existen numerosos ejemplos de representaciones en las que el hombre hace uso del maquillaje, como lo son la ópera europea o, en el ámbito de Asia oriental, el *kabuki* 歌舞伎 o la ópera de Pekín (*jingju* 京剧)[14]. Además, durante los siglos XVII y XVIII muchos de los europeos de clase alta utilizaban maquillaje de forma habitual. Es precisamente a través de un proceso de patriarcalización por el que la esfera estética del hombre —y por ende de la mujer— ha quedado limitada a lo que conocemos hoy.

No obstante, hoy en día el uso habitual de maquillaje y en general la existencia de una visión narcisista por parte de los hombres en Japón no sólo se ha popularizado entre los artistas del *visual kei*, sino también entre aquellos que nada tienen que ver con esta corriente, especialmente a través del éxito de aquéllos desde los ochenta. Algunos autores, sin embargo, lo atribuyen a la herencia del *kabuki* y a la influencia del *manga* para chicas (*shōjo manga* 少女漫画), así como otros explican el *visual kei* como el principio del fin de la hegemonía patriarcal en el *rock*. Si bien estas explicaciones pueden tener parte de razón, también se debe decir que

[14] Para conocer la relación que tienen estos dos géneros con el maquillaje pueden consultarse los ensayos, por ejemplo, de Miguel Astorga Hermida (2008) y Fernando Cid Lucas (2010), respectivamente, Este último, además, realiza una comparación semiótica del maquillaje entre ambos teatros que permite descubrir, además de sus diferencias, sus puntos en común a pesar de que no habrían mantenido contacto en el momento de su formación.

Número 24 (Julio 2012)

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

pecan por ser demasiado reduccionistas: la primera ignora que fuera de Japón los hombres también puedan llevar maquillaje, y la segunda no tiene en cuenta el todavía reducidísimo número de artistas femeninas en el *visual kei*.

Hombres y mujeres, al fin y al cabo, parecen ser más aliados que competidores a la hora de alcanzar nuevas identidades de género en un entorno de deslegitimación de las sociedades imaginadas que proponen las naciones-estado. Los jóvenes de ambos sexos parecen estar de acuerdo en rivalizar el ideal de *salaryman*[15] (*sararīman* サラリーマン), figura que personifica la des-erotización, proyectado también en la figura anti-estética del *oyaji* 親父 u hombre de mediana edad poco atractivo (Iida, 2004:4). «Hombres» y «mujeres» cada vez más dejan de considerarse mutuamente como tales de acuerdo a los valores establecidos y consideran más importantes otros criterios alejados de la cultura corporativista.

Versailles (2007-activo)

Paradójicamente, esta convergencia en la búsqueda de valores por parte de ambos sexos también ha propiciado de alguna forma el 88aràcter homo-social de la escena del *visual kei*. Si se tiene en cuenta la importación en Japón del *rock* más el afán de desarrollo económico y tecnológico del país —ambos con un fuerte discurso masculino incluido—, parece razonable que si alguna vez se producía una ruptura de valores estéticos de la forma en que el *visual kei* la ha llevado y está llevando a cabo, ésta probablemente tenía todas las de estar protagonizada —al menos inicialmente— por el género masculino, ya que sencillamente era éste el único que lo «podía» hacer. Esta es sin duda una de las explicaciones más razonables que explicarían la formación de esta homo-sociedad.

[15] Aunque en la actualidad representa menos de una cuarta parte de la fuerza de trabajo total, cuya inmensa mayoría está formada por hombres, sigue constituyendo el principal modelo de referencia para los jóvenes japoneses (Sugimoto, 2010:14).

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

7. ¿Feminización de la masculinidad o masculinización de la feminidad?

El debate sobre qué paradigma define mejor la tendencia reciente de ruptura en la dicotomía elitista masculino/femenino parece centrarse en la continua re-formulación de las preguntas que dan título a este apartado y que he sintetizado en las siguientes relaciones de orden: «M<F», donde la esfera de dominio[16] masculina tiende a la femenina de forma pasiva, de ahí que se trate de un proceso de subordinación o aceptación, y «M>F», donde la esfera masculina se agranda, incluso entra, de forma activa en la femenina, de ahí que se trate de un proceso expansivo o incluso de intrusión.

De cualquier forma, y dejando a un lado los diferentes cambios en las esferas de dominio de cada sexo, parece claro que, bien por sujeto paciente (M<F), bien por sujeto agente (M>F), los que están experimentando un mayor cambio son los hombres, si bien las mujeres no quedan al margen de esta reestructuración.

En primera instancia, se podría pensar que al menos uno de estos paradigmas integra esta realidad de cambio, sea más o menos preciso a la hora de explicar quién domina los flujos estéticos y hacia qué sentido se dirigen. No obstante, mantengo que ambos son inapropiados puesto que re-afirman y proclaman una dicotomía estética masculino/femenino, sea la establecida por una hipotética hegemonía, sea la del observador en particular. En otras palabras, si se dice que la masculinidad se «feminiza», esto no sólo implica que este cambio refuerza el discurso hegemónico sobre cómo debería ser la feminidad, sino que además da por hecho que existe tal feminidad con unas fronteras estéticas particulares e inamovibles que, de ser traspasadas, ya no se estaría hablando de algo femenino. Por el contrario, si se considera que la feminidad se «masculiniza», se establece un pacto con esta supuesta hegemonía sobre cómo debería ser la masculinidad y de paso se manifiesta la existencia de un contorno definido e inalterable. Así pues, en lugar de hablar de «una» dicotomía que define «un» género masculino y «un» género femenino como mutuamente exclusivos, parece más apropiado hablar de una gran esfera

[16] Se refiere a los símbolos y discursos que se articulan para definir qué es «masculino» y qué es «femenino».

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

en la que cada individuo se sitúa y se mueve a través de ella pactando y re-negociando su estética y sus interrelaciones con los demás sujetos de acuerdo con la situación de unos y otros.

Vidoll (2002-2011)

Retomando la idea de esferas de dominio, algunos autores como Inoue proponen que, en el caso del *visual kei*, el modelo M>F que he propuesto es el que expresa mejor la realidad subyacente, donde el hombre expande su esfera estética en detrimento de la mujer (2003a, 2003b). Siguiendo esta teoría, las nuevas categorías estéticas con las que experimentan estos grupos musicales son apropiadas y representadas únicamente por el género masculino. De esta forma, el género femenino se ve imposibilitado de participar en esta representación porque los contornos de su esfera estética parecen estar siendo circundados por la de los hombres, con lo cual lo único que éstas pueden hacer no es otra cosa que permanecer como simples fans, y así, fortalecer si cabe aún más la dicotomía masculino/femenino. Esto explicaría por qué la gran mayoría de artistas son hombres y la gran mayoría de fans son mujeres. Con esta idea, pues, parecería que los únicos beneficiarios del *visual kei* son los hombres, pero esto carece de coherencia de acuerdo a lo que verdaderamente sucede.

Sí parece ser cierto que *a priori* las mujeres tienen más dificultades que los hombres a la hora de formar (parte en) este tipo de grupos, pero la razón no se debe estrictamente a una prohibición de éstos, sino, como se ha propuesto antes, tiene que ver con la tradicional idea ilusoria de masculinidad anclada en el *rock*, es decir, a los vestigios de un modernismo masculinizado. A menudo se malinterpreta la idea de que los hombres adoptan «activamente» un discurso masculino —producir *rock*—, mientras que las mujeres toleran «pasivamente» un discurso femenino —«únicamente» ser fans mediante el consumo de lo que aquéllos producen y «únicamente» imitar su estética mediante prácticas como el *cosplay* (*kosupurē* コスプレ).

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

De nuevo, aunque el enfoque M>F parece ser la norma, la realidad es más compleja y se encuentra en pleno proceso de cambio hacia una relación hombre-mujer más justa. Cada vez más el género femenino en Japón encuentra nuevas formas estéticas alejadas de las que producen los artistas dentro del *visual kei* y que tampoco tienen nada que ver con los modelos que se exportan desde el exterior (Miller, 2004). Más aún, los grupos del *visual kei* formados íntegramente por mujeres, si bien todavía son una minoría, cada vez más están haciendo acto de presencia. Un buen ejemplo de esta tendencia es el gran éxito que están cosechado grupos como, por ejemplo, exist†trace[17], formado en 2003 y que acaba de hacer su debut *major* en junio de 2011.

Contrariamente, parece posible hablar, no obstante, de una feminización de la masculinidad como parte de la feminización de la cultura, entendida, en este caso, bajo una mirada marxista en base al aumento de la comercialización en un mundo capitalista que se encuadra en el contexto actual del posmodernismo[18].

La expresión «feminización de la cultura» se usó inicialmente para designar la 91àpida y mayor participación de la mujer en el mercado de trabajo a medida que aumentaban las jornadas a tiempo parcial, los empleos alejados de los sindicatos y el sector servicios, todo ello haciendo mucho más visible a la mujer (Iida, 2004:9). De esta visión comercial se puede deducir que, por un lado, existe una erosión continua de la elite, el modernismo y el patriarcalismo, y por otro, que la estética masculina está siendo mercantilizada y supeditada a una representación estilística de la misma forma que lo ha estado el género femenino. No se trata aquí de un fenómeno que «no debería estar sucediendo», en el que el género «superior» se está «degradando» al nivel del género «inferior»: ambos son víctimas en el momento en que se les considera una mercancía.

Ciertamente, la tensión constante entre lo masculino y lo femenino se

[17] Página web oficial: <www.exist-trace.com>.

[18] Parafraseando a Friedric Jameson, el postmodernismo se trata de la lógica comercial del capitalismo donde la esfera cultural cae bajo la mirada del capital y el materialismo, mientras que la historicidad y las relaciones dialécticas y temporales se evaporan (1991).

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

transforma a causa de un ritmo capitalista frenético, pero sólo en parte. El cambio sociocultural no es ni mucho menos unidireccional, sino que se trata de un interjuego de intenciones, estrategias y mensajes que van y vienen entre unos actores y otros, en donde todos participan a la vez como sujetos agentes y pacientes. Autores como Néstor García Canclini hacen hincapié en la racionalidad que existe entre consumidores y productos, lejos de las visiones marxistas que distinguen a los productores como únicos maquinadores de la oferta. Seguramente, dos de las líneas de entendimiento que propone este autor, y que más nos pueden ayudar a explicar el consumismo propiciado por la industria del *visual kei*, son los aspectos simbólicos y estéticos de la «racionalidad consumidora», la que condicionan nuestro estatus social, y la «racionalidad integrativa y comunicativa», incluida en aquélla y que le otorga lógica y sentido (2007:256). Autores como Pierre Bourdieu y su obra *La Distinction* dieron pie a la comprensión de que las relaciones sociales contemporáneas no se construyen tanto por la lucha de los medios de «producción» como por la de los medios de «distinción». Esta «distinción» sólo se puede conseguir si los bienes adquiridos son reconocidos por los miembros de una misma sociedad[19].

X-Japan (1982-1997 y 2007-activo)

Así pues, si el *visual kei* se ha distinguido y ha sabido articular una comunidad que, particularmente por su estética, está en contra de los valores establecidos por la elite, es precisamente porque ésta entiende su significado. Además, la periodicidad, la cantidad y el coste del consumo por parte de sus seguidores no vienen dados de forma arbitraria, sino que obedecen a un consumo ritualizado que da «sentido

[19] «[S]i los miembros de una sociedad no compartieran los sentidos de los bienes, si sólo fueran comprensibles para una elite o una minoría que los usa, no servirían como instrumentos de diferenciación» (García Canclini, 2007:256).

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

a [un] rudimentario flujo de acontecimientos» (Douglas y Isherwood, 1990:80), es decir, los «objetos rituales» o bienes no sólo sirven para suplir una necesidad o insatisfacción, sino que se emplean sobre todo para suplir una constante crisis de significación, siendo por ello «recursos para pensar el propio cuerpo, el inestable orden social y las interacciones inciertas con los demás» (García Canclini, 2007:257).

Por último, y terminando con esta visión del consumo, creo necesario dentro del proceso de globalización del *visual kei* considerar la idea de que el consumo en la actualidad estructura a sus implicados con mucha más eficacia que algunas unidades estructurales como la etnicidad, el territorio, la clase y la nación. Al fin y al cabo, «consumir es hacer inteligible un mundo donde lo sólido se evapora» (García Canclini, 2007:257).

En conclusión, el *boom* del *visual kei* durante la década de los 1990 no se debe tanto a una estrategia comercial que pretendió mercantilizar la estética masculina, como sí a una actitud mucho más racional que pretendió proseguir la ruptura y la libertad de valores encarnados inicialmente por el grupo X. El debate de este apartado es un debate por lo general externo a la propia escena del *visual kei* y sus seguidores, y esto es pertinente al observar que ninguno de estos dos grupos comparte los límites que comúnmente acotan las categorías de «feminidad» y «masculinidad», ya sean impuestas por una elite política o una estructura económica.

8. Comentario final

En este artículo he tratado de poner sobre la mesa algunas cuestiones que giran en torno al *visual kei*, una corriente musical y estética presente en Japón desde la década de 1980 pero que poco a poco, y sobre todo a partir de los años noventa, ha venido experimentado un proceso de globalización hasta tal punto que se hace inevitable ya no sólo conocerlo, sino tratar de interpretarlo de la manera más justa posible bajo una mirada que trate de sobreponerse a los numerosos prejuicios que lo revisten desde el momento en que se le dio nombre.

Ciertamente, quizá sea algo precipitado presentar debates sobre un tema que poco o nada se conoce. He tenido esta idea en mente antes, durante y tras la redacción de estas líneas; sin embargo, he creído oportuno darle este enfoque

Número 24 (Julio 2012)
ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

por diversos motivos. Primero, porque consideraba que nunca podría hacer «audibles» y «visibles» una retahíla de características dispuestas a modo de *tableau* en un artículo descriptivo mediante el único uso de las palabras. Para conseguir tal efecto, lo más sencillo —a mi juicio— sería que el lector curiosee unos minutos por la red y descubra, experimente y se cuestione sobre este objeto de estudio. Y segundo, porque de alguna forma quería incitar al lector a proseguir esta línea de investigación, cualesquiera que sea la dirección que escoja. En otras palabras, no quería simplemente «presentar» sino también —si se me permite la expresión— «incomodar».

Por último, y a modo de conclusión, me gustaría retomar brevemente el debate sobre la «japonesidad» de la música japonesa (¡gran paradoja!) recuperando las últimas líneas del excelente artículo de Gordon Mathews en torno a este mismo asunto. Ante el escepticismo de la mayoría de sus informantes, todos ellos músicos japoneses, sobre si su música puede/debe considerarse japonesa o no, el autor acaba con estas palabras: «These potential bearers of a new Japaneseness have not yet caught the imaginations of Japanese at large, enabling them to say, 'Oh, so this is what Japaneseness is…' When a particular musical group or genre emerges that can convince a broad range of people in Japan and throughout the world that it is 'Japanese', this will be the new Japaneseness» (Mathews, 2004:347). Este comentario en condicional —de hecho el autor no tiene esperanzas de que ello ocurra a corto plazo— parece ya una realidad en el caso del *visual kei*. Deseo, pues —y supongo que él también—, que este movimiento pueda proporcionar una percepción de la música, la estética y el arte en general desligado de cualquier tipo de fronteras políticas o económicas.

Sin duda, cualquier manifestación artística queda inexorablemente particularizada por aquellos miembros que la producen, transmiten y modifican, pero ello no quiere decir que tal o cual arte le pertenezca exclusivamente a tal o cual territorio. En este sentido, el arte no debería entenderse como una dialéctica cultural «entre» lo universal y lo particular, sino «en» ellos, en la Cultura en mayúscula y la cultura en minúscula, beneficiándose «con» ellas y no «de» ellas. Los problemas relacionados con la localización del arte se deben a la

Número 24 (Julio 2012)
ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

apropiación e inclusión de elementos externos al arte *per se* que no hacen sino delimitarlo y excluirlo, lo hacen entender no «con» las demás formas de arte, sino «en oposición» a ellas.

Referencias Bibliográficas

Ashikari, M. 芦刈 美紀子 (2003). Urban Middle-Class Japanese Women and Their White Faces: Gender, Ideology, and Representation». *Ethos, 31* (3).

Astorga, M. (2008). Kabuki: estilos y características principales del teatro japonés en época Edo. En P. San Ginés (Ed.). Nuevas perspectivas de investigación sobre Asia Pacífico. *Colección española de investigación sobre Asia Pacífico*, n.º 2, 2ª ed.. Granada: Editorial Universidad de Granada.

Cid, F. (2010). Una aproximación semiótica al maquillaje de la Ópera de Pekín: cuando el lenguaje se torna color. En C. H. Sierra y S. S. Hernando (Eds.). «Habitar la *Terra Incognita*. Experiencias, miradas, pensamientos sobre Extremo Oriente», *La Ortiga*, n.º 102-104.

Condry, I. (2004). Cultures of Music Piracy: An Ethnographic Comparison of the US and Japan. *International Journal of Cultural Studies, 7* (3).

Douglas, M. & Isherwood, B. [1979] (1990). *El mundo de los bienes. Hacia una antropología del consumo*. E. Mercado (trad.). México: Ediciones Grijalbo.

Funabiki, T. 船曳 建夫 (2006). Raons històriques del Nihonjinron. En B. Guarné (Ed.). Identitat i representació cultural: perspectives des del Japó. *Revista d'Etnologia de Catalunya*, (29). Barcelona: Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana.

García, N. (2007). El consumo sirve para pensar. En M. Boivin, A. Rosato y V. Arribas. *Constructores de otredad. Una introducción a la antropología Social y Cultural*. Buenos Aires: Eudeba.

Guarné, B. (2006). Presentació. En B. Guarné (ed.). Identitat i representació cultural: perspectives des del Japó. *Revista d'Etnologia de Catalunya*, (29). Barcelona: Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana.

— (2010). La lógica del (re)conocimiento: esencialismo y contraste en la representación cultural de Japón. En C. H. Sierra y S. S. Hernando (Eds.). Habitar la *Terra Incognita*. Experiencias, miradas, pensamientos sobre Extremo Oriente. *La Ortiga*, n.º 102-104.

Iida, Y.飯田 由美子 (2004). Beyond the 'Feminisation' of Culture and Masculinity: The Crisis of Masculinity and Possibilities of the 'Feminine' in Contemporary Japanese Youth Culture. En J. Holland y L. Hunter (Eds.). *Culturepoles: City Spaces, Urban Politics & Metropolitan Theory*. Canadian Association of Cultural Studies.

Inoue, T. 井上 貴子 *et al.* (2003a). *Vijuaru kei no jidai —rokku, keshō, jendā—* ヴィジュアル系の時代—ロック・化粧・ジェンダー—. Tokio: Seikyūsha 青弓社.

— (2003b). Constructing Male Aesthetics in Rock and Makeup: Gender Strategies by Musicians and Fans of Visual Rock in Japan. En Hayami Yoko速水 洋子 *et al.* (Eds.). Gender and Modernity:

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Perspectives from Asia and the Pacific. *Kyoto Area Studies on Asia*, vol. 4, Kioto y Melbourne: Kyoto University Press y Trans Pacific Press.

Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.

Kitagawa, J. 北川 純子 (2009). Music culture. En Sugimoto Yoshio 杉本 良夫 (Ed.). *The Cambridge Companion to Japanese Modern Culture*, Melbourne: Cambridge University Press.

Mathews, G. (2004). Fence, Flavor, and Phantasm: Japanese Musicians and the Meaning of 'Japaneseness'. *Japanese Studies*, *24*, (3).

Mathews, G. y White, B. (2004). Introduction: changing generations in Japan today. En G. Mathews y B. White (Eds.). *Japan's Changing Generations*. Londres y Nueva York: Routledge.

McLelland, M. J. (2000). *Male Homosexuality in Modern Japan. Cultural Myths and Social Realities*. Londres: Curzon.

— (2004). From the stage to the clinic: changing transgender identities in post-war Japan. En *Japan Forum*, *16*, (1).

Miller, L. (2004).Youth fashion and beautification. En G. Mathews y B. White (Eds.). *Japan's Changing Generations: Are young people creating a new society?*. Londres: Routledge.

Mouer, R. y Sugimoto, Y. 杉本 良夫 (1986). *Images of Japanese Society: A Study in the Social Construction of Reality*. Londres: Kegan Paul International.

Ochiai, E. 落合 恵美子 (2005). The *Ie* (Family) in Global Perspective. En J. Robertson (Ed.). *A Companion to the Anthropology of Japan*. Malden: Blackwell Publishing.

Robertson, J. (1992). The Politics of Androgyny in Japan: Sexuality and Subversion in the Theater and Beyond. En *American Ethnologist*, *19*(3), American Anthropological Association.

Sugimoto, Y. 杉本 良夫 (2006). Conflicte paradigmàtic en el discurs sobre "el Japó". En Blai Guarné (Ed.): Identitat i representació cultural: perspectives des del Japó. *Revista d'Etnologia de Catalunya*, (29). Barcelona: Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana.

— (2010). *An Introduction to Japanese Society*, 3ª Ed., Cambridge: Cambridge University Press.

Walser, R. (1993). *Running with the Devil: Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music*. Hanover: Wesleyan University Press.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

PUERTAS a la LECTURA

Traducir las onomatopeyas y las mímesis de manga: cómo recrear el simbolismo fonético japonés

Translate onomatopoeia and mimesis of manga: how to recreate the Japanese phonetic symbolism.

Hiroko Inose

Email: hin@du.se

Dalarna University, Suecia

Recibido: 26-01-2012

Aceptado: 23-06-2012

Resumen.

La entrada de las obras de manga a los países extranjeros se ha realizado a través de traducción del original a varios idiomas. En caso de la lengua española, al principio la traducción a través del tercer idioma (ej.: inglés) era bastante común. Sin embargo, con el desarrollo del mercado y de la “subcultura” de los aficionados que exige la recreación más fiel al original en todos los aspectos (incluso la dirección de la lectura y el tamaño del libro), hoy en día es más normal realizar la traducción del original, es decir, de la lengua japonesa.

En el presente artículo enfocamos en la traducción de las onomatopeyas y las

Abstract.

The entry of works of manga to foreign countries has been made through the original translation into several languages. If the Spanish language translation at first through the third language (eg English) was quite common. However, market development and the "subculture" of fans demanding as faithful to the original in every way (even the direction of reading and the size of the book), is now more normal conduct the translation of the original, ie the Japanese language.

In this article we focus on the translation of the Japanese onomatopoeia and mimesis in the works

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

mímesis japonesas que salen en las obras de manga. En la traducción de manga, las onomatopeyas y las mímesis japonesas escritas (o casi “dibujadas”) fuera de los bocadillos pueden ser problemas para los traductores. No es siempre fácil encontrar las expresiones equivalentes en otros idiomas, ni tampoco es fácil omitirlas, porque están escritas directamente dentro de las viñetas y, a veces es costoso o técnicamente difícil eliminarlas.

El uso de las onomatopeyas y las mímesis es una de las características más destacadas de la lengua japonesa y están profundamente relacionadas con el simbolismo fonético japonés. En el presente artículo, veremos estas expresiones y sus usos en manga muy brevemente, antes de examinar algunas técnicas de traducción de dichas expresiones. También veremos unos ejemplos de *iberomanga*, que es un género de manga creado por los autores hispanohablantes.

Palabras clave: Manga; Onomatopeyas; fonética Japonesa.

coming out wide. In the translation of manga, the Japanese onomatopoeia and mimesis written (or almost "drawn") out of the sandwiches can be problems for translators. It is not always easy to find equivalent expressions in other languages, nor is it easy to skip them, because they are written directly into the bullets and sometimes costly or technically difficult to remove.

The use of onomatopoeia and mimesis is one of the salient features of the Japanese language and are deeply related to the Japanese phonetic symbolism. In this article, we use these expressions and sleeve very briefly, before examining some translation techniques such expressions. We will also see examples of iberomanga, which is a genre of manga created by the authors speaking.

Keywords: Manga; onomatopoeia; Japanese phonetic.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

1. Las onomatopeyas y las mímesis japonesas

El uso de las onomatopeyas y las mímesis en la lengua japonesa es vasto. Se puede encontrarlas tanto en el lenguaje oral como escrito y, en casi todos los niveles del idioma con posible excepción de los documentos más oficiales. Son normalmente adverbios (aunque las mímesis pueden funcionar como adjetivos, subjuntivos y verbos también) y dan vivacidad a la lengua. Sin embargo, pueden causar problemas a los extranjeros aprendiendo japonés y a los traductores.

1) Ame ga *zaazaa* (to) furu. (Llueve *fuertemente*.)

2) *Nikoniko* (to) warau. (Sonríe *con mucha felicidad*.)

El ejemplo 1 anterior muestra una onomatopeya y el 2 una mímesis. Pueden describir estados, maneras, consecuencias de acciones o grados de algo. Las onomatopeyas imitan sonidos animados e inanimados, mientras las mímesis expresan estados que no producen sonidos, sean emociones, movimientos o las descripción de los estados de las cosas.

Estas expresiones están profundamente relacionadas con el sistema del simbolismo fonético japonés, que consiste de las asociaciones entre ciertos sonidos y ciertas imágenes. Gracias por este sistema, las onomatopeyas y las mímesis tienen muy alta productividad en la lengua japonesa, y las nuevas expresiones de este tipo se entienden casi inmediatamente entre los hablantes nativos japoneses. Sin embargo, aunque los nativos entienden este sistema casi inconscientemente, analizarlo sistemáticamente e identificar las relaciones concretas entre los sonidos y las imágenes es un reto tremendo. Existen varios estudios que han intentado analizar el simbolismo fonético japonés (Hamano 1998, Ivanova 2002, 2006, etc.) pero aquí, veremos un ejemplo de Ivanova (2002).

A diferente de otros autores, Ivanova argumenta que el simbolismo fonético en las mímesis japonesas existe en las sílabas japonesas y sus posiciones dentro de la palabra, más bien que en el nivel de las consonantes. Su enfoque es interesante, ya que en la lengua japonesa casi todas las sílabas son sílabas abiertas, es decir, terminan con las vocales. Normalmente son combinaciones CV, que es una consonante y una vocal. Parece más natural analizar en el nivel de las sílabas

Número 24 (Julio 2012)
ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

que en el nivel de las consonantes, como el sistema fonético japonés no separan las consonantes y las vocales. Así, por ejemplo los sonidos *ka, ki, ku, ke, ko* existen en las palabras japonesas, pero separar el sonido *k* y combinarlo con otras consonantes es imposible.

Para entender el ejemplo de Ivanova, es indispensable tener conocimiento de lo más básico sobre las formas de las onomatopeyas y las mímesis japonesas. Tienen formas muy distintas de otras categorías de palabras en japonés, que facilita identificarlas o crear nuevas expresiones. Hay muchas variaciones de dichas formas, pero lo más común es CVCVCVCV, como *nikoniko*, que hemos visto en el ejemplo 2) anterior. Ivanova (2002) argumenta que tanto las sílabas como sus posiciones en la expresión están asociadas con ciertas imágenes. Por ejemplo, si vemos la sílaba *ne*, Ivanova indica que si tenemos la sílaba en la primera y la tercera posiciones de una mímesis (es decir, *ne*CV*ne*CV), esta sílaba tiene asociación con la sensación de algo pegajoso o la tenacidad.

3)*ne*ba*ne*ba….pegajoso, aceitoso.

4)*ne*chi*ne*chi…pegajoso, persistente (Ivanova, 2002).

También existen expresiones como *netoneto* o *nechanecha*, y por cierto, son mímesis que describen algo pegajoso.

El anterior es solo un ejemplo, pero puede insinuar el sistema elaborado del simbolismo fonético japonés que yace detrás. Si existe la relación entre cada sílaba que está en cierta posición dentro de una expresión onomatopéyica o mimética y cierta imagen, no es difícil entender porque estas expresiones crean problemas para los extranjeros aprendiendo la lengua japonesa y a los traductores.

2. Las onomatopeyas y las mímesis en manga

Las onomatopeyas y las mímesis que aparecen en los textos habituales (como la novela, por ejemplo) se traducen como traducir otras categorías de palabras. Es decir, intentar mantener el sentido de la palabra más bien que sus efectos onomatopéyicos y miméticos. Por ejemplo:

5) Original: *Shikkari* to dakishimete ageru beki dattanoda. (Le debía haber abrazado *fuertemente*.) Traducción española:…estrecharla *fuertemente* entre mis brazos….

El ejemplo 5) anterior es una frase extraída de la novela de Haruki

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Murakami, *Sputnik no koibito* (1999) y su traducción española, *Sputnik, mi amor* (2002). La frase original utiliza la expresión mimética, pero inevitablemente, el efecto de simbolismo fonético se pierde en la traducción. Sin embargo, el traductor intenta mantener el significado de la palabra *shikkari*.

La situación cambia drásticamente a la hora de traducir el manga. Las onomatopeyas y las mímesis se utilizan en la manera independiente, es decir, no son elementos que construyen las frases y no tienen categorías gramaticales. Son simplemente efectos sonoros, o descripción de las acciones, emociones etc.

Imagen extraída de *Maison Ikkoku* de Rumiko Takahashi, 2002).

En la anterior Figura 1, la mímesis *sat(t)sat(t)* que describe los movimientos rápidos, silencios y repetitivos está escrita directamente dentro de la viñeta, indicando el personaje está moviéndose, limpiando el suelo. No es un adverbio que "añade matiz" al verbo principal, como podría ser en el caso del texto más habitual, sino es un elemento independiente, que describe el dibujo.

El uso de estas expresiones en el manga es bastante diferente si lo comparamos con sus usos en los textos habituales. Como hemos visto, se utilizan como elementos independientes, o efectos sonoros y, no son partes de las frases. En caso de la novela, es bastante común no traducir las onomatopeyas y las mímesis (Inose 2008), pero con el manga es más difícil técnicamente, porque hay que eliminar las letras escritas dentro del dibujo. La otra diferencia es la existencia del dibujo y otros códigos (las líneas, los tamaños de viñetas, las formas de bocadillos etc.) que ayudan a los lectores entender lo que está pasando en la historia. En otras palabras, las onomatopeyas y las mímesis posiblemente tienen menos importancia que en los textos habituales, ya que en el manga, existen otros códigos para trasmitir la información.

Los usos diferentes de estas expresiones en el manga comparado con la novela,

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

por ejemplo, resultan en las técnicas de traducción adoptadas distintas. Sus peculiaridades, como la presencia del dibujo, les permitan a los traductores optar por las técnicas muy poco habituales. En Inose (2009) se identificaron más de 15 técnicas entre las traducciones españolas e inglesas de varias obras de manga. En el presente artículo, veremos solo unos ejemplos de las técnicas más interesantes.

6) Original: *SUU SUU*

Traducción española: MUNIA MUNIA

El ejemplo 6) anterior es de la obra *Maison Ikkoku* de Rumiko Takahashi (2002) y su traducción al español. Aquí, una mujer está dormida y la onomatopeya original *SUU SUU* es el sonido de respirar mientras se duerme. Se traduce como MUNIA MUNIA en el español, que no es una onomatopeya española. Es otra onomatopeya japonesa, de alguien murmurando algo en su sueño. En realidad, simplemente trascribir las onomatopeyas y las mímesis japonesas es bastante común como una técnica de traducción de estas expresiones en el manga, pero aquí el traductor utilizó otra onomatopeya japonesa distinta, posiblemente porque MUNIA MUNIA ya ha aparecido en otras obras traducidas al español y, resulta más accesible para los lectores españoles.

Otra técnica parecida es el uso de las onomatopeyas de la tercera lengua, que es normalmente inglés. Es decir, para traducir las onomatopeyas japonesas, los traductores al español optan utilizar las onomatopeyas inglesas, por ejemplo TAP TAP para traducir numerosas onomatopeyas y mímesis japonesas que describen varias maneras de andar o correr (e.j. *TATATA*, *DOTA DOTA*, *TSUKA TSUKA*, *SUTA SUTA* etc.). Existe la tradición de dejar las onomatopeyas inglesas a la hora de traducir los cómics norteamericanos al español (Mayoral, 1984) y, es posible que ya los lectores españoles se han familiarizado con estas expresiones.

7) Original: *PORI PORI*

Traducción española: UFFF…

El ejemplo 7) anterior también viene de *Maison Ikkoku*. Aquí, una mujer acaba de levantarse, está bajando la escalera y en la versión española, está bostezando con la onomatopeya UFFF…. Sin embargo, en el original la mujer no está bostezando sino rascándose la cabeza, con la onomatopeya *PORI PORI*. Probablemente por no encontrar una onomatopeya equivalente en la lengua meta, el traductor utilizó una

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

onomatopeya de la lengua meta que no es equivalente del original en su significado. Sin embargo, el dibujo funciona perfectamente con ambas onomatopeyas.

8) Original: *PAT(T) PAT(T)*

Traducción española: FRUSH FRUSH

El ejemplo 8) anterior, también de la misma obra, muestra una técnica de traducción bastante común en el manga, pero casi imposible en la traducción de los textos habituales. La mímesis original describe el movimiento rápido de la mano, quitando polvo que ha caído al pelo. La traducción española es un neologismo, o una onomatopeya original del traductor. Sin embargo, gracias a la presencia del dibujo, el lector puede deducir qué acción indica la expresión.

Ya se ha mencionado (véase "Las onomatopeyas y las mímesis japonesas" anterior) que las onomatopeyas y las mímesis japonesas tienen muy alta productividad. Posiblemente esta característica se aprovecha en el manga más que en cualquier otro género. Fukuma (1993), en su estudio, lista términos como GUOOOOO o DODODODMU etc., como los sonidos de alguien corriendo, pero no son las onomatopeyas japonesas establecidas. Incluso se crean los sonidos impronunciables por jugar con las reglas de *hiragana* o *katakana* (alfabetos japonesas), añadiendo los símbolos a las letras inapropiadas. Según Fukuma, estas onomatopeyas/mímesis se interpretan lo mismo como símbolo visual que textual y, aunque los lectores no saben cómo pronunciarlas, se transmiten las emociones, los movimientos, etc.

Esta pauta no se encuentra solo en el manga japonés y, Jorden (1982) indica que los neologismos y las ortografías irregulares ocurren en las onomatopeyas del cómic estadounidense también. Es posible que las onomatopeyas y las mímesis en el manga o el cómic tienen la tradición de utilizar neologismos y, esta tradición se aplica a la traducción de las obras de manga.

Los ejemplos anteriores muestran las onomatopeyas y las mímesis que se han traducido en la versión española, aunque por varias técnicas de traducción extraordinarias. Es decir, las letras originales japonesas escritas dentro de las viñetas se habían eliminado y se han puesto los textos traducidos. Sin embargo, en muchas ocasiones las editoriales no eliminan las letras originales japonesas por varias

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

razones. Puede ser costoso hacerlo, o a veces los autores (y/o los lectores) requieren mantener estas expresiones originales.

No es inusual que encontramos viñetas con las expresiones japonesas sin tocar. Pero también es habitual que los traductores intentan trasmitir las informaciones a los lectores españoles, utilizando varias técnicas.

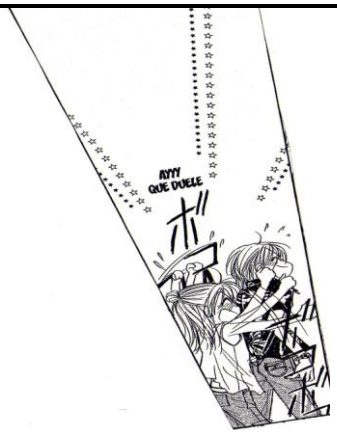


Imagen extraída de *Platonic Venus* de Yuki Nakaji, 2006).

La Figura 2 anterior viene de la versión española de la obra *Platonic Venus* de Yuki Nakaji (2006). Podemos ver que la versión española mantiene la expresión onomatopéyica original japonesa, que se lee *BOKO BOKO BOKO*, que es el sonido de golpear a alguien. El traductor añade un texto español "AYYY QUE DUELE", que no es la traducción de la onomatopeya original sino una paráfrasis explicativa, que ayuda a los lectores deducir el sentido de la expresión.

La técnica de añadir la información extra al original japonés se encuentra con bastante frecuencia. La información añadida puede ser una paráfrasis explicativa, una onomatopeya española o simplemente la trascripción del sonido original japonés.

Se han visto muy brevemente algunas técnicas de traducción de las onomatopeyas y las mímesis de manga. En el siguiente apartado, consideramos un poco sobre la influencia que han tenido estas técnicas a los autores españoles.

3. La influencia de la traducción de las onomatopeyas y las mímesis en manga

En el apartado 2 anterior, se ha mostrado la técnica de utilizar las onomatopeyas japonesas en la traducción española. Puede simplemente trascribir la onomatopeya japonesa o, utilizar una onomatopeya japonesa distinta al original. En cualquier caso, esta técnica funciona como la presentación de las expresiones japonesas a los lectores españoles. Puede ser una manera efectiva de "exportar" una expresión japonesa, ya

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

que por estar acompañada por el dibujo, sería fácil de deducir el significado.

Las expresiones escritas en japonés que se quedan en la versión traducida, con o sin alguna información añadida para los lectores españoles, también pueden ayudar a los lectores españoles para familiarizar con estas expresiones visualmente.

Es posible ver la influencia de la traducción (o la ausencia de ella) de estas expresiones en las obras de *iberomanga*, es decir, las obras de manga creadas por los autores hispanohablantes. El fenómeno de producir "manga localizado" es relativamente nuevo pero no es único en los países hispanohablantes, sino existen autores de manga en otras lenguas como francés, alemán etc. Las obras en lengua coreana (*manhwa*) o china (*manhua*) ya han encontrado sus caminos a los mercados extranjeros, incluso al mercado japonés.

El estilo de las obras de iberomanga es parecido al estilo de manga japonés. Es decir, el estilo de dibujos, viñetas, bocadillos y otros códigos son como las obras japonesas. Naturalmente, los autores de iberomanga utilizan con frecuencia las onomatopeyas y las mímesis fuera de los bocadillos. Aunque la mayoría de estas expresiones son en español, tampoco es infrecuente encontrar algunas expresiones japonesas, o incluso pseudo japonesas.

Imagen extraída de *Yaruki! St. Cherry High School* de AKANE).

La Figura 3 anterior viene de una obra de iberomanga. Existen muchos elementos japoneses, incluso los uniformes de instituto, aunque la autora es española. Como se ve en el ejemplo, la autora utiliza una mímesis japonesa, escrita en las letras japonesas. Es *DAT(T)*, que describe un movimiento rápido, como la salida de una carrera. Sin embargo, aquí se utiliza para describir el movimiento del chico sentándose con ruido. La onomatopeya típica para la situación será *GATAN*, que es el ruido de la silla.

Aunque en otras ocasiones la misma autora también utiliza las onomatopeyas

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

y las mímesis japonesas en la manera apropiada, lo que insinúa la Figura 3 anterior es la importancia de tener las expresiones escritas en las letras japonesas, como uno de los elementos que encuentran los lectores leyendo manga en la lengua española. En otras palabras, es más bien un elemento visual que el texto.

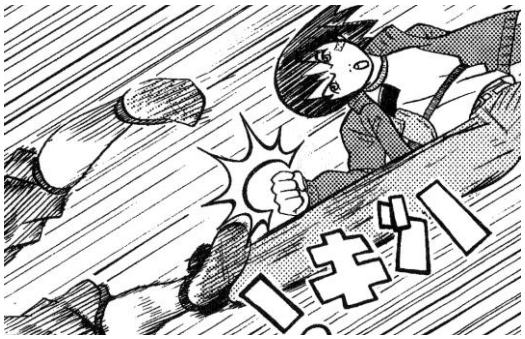


Imagen extraída de *Onegai Señorita* de Dani Bermúdez

La anterior Figura 4 es otro ejemplo interesante. En la viñeta, la onomatopeya japonesa *BAKI!* que es el sonido de romper algo violentamente, está utilizada. El uso es correcto, ya que el protagonista está dando patadas, pero la onomatopeya está escrita en letras inversas (pseudo japonés). Aquí, es posible asumir la influencia de las traducciones de manga al español; antes era bastante común cambiar la dirección de la lectura, ya que los libros japoneses tienen una dirección inversa a los libros españoles. Al traducirlos, era común copiar el libro entero de forma inversa, para poder arreglarlo como un libro español. Naturalmente en el proceso, todas las imágenes, incluso las onomatopeyas y mímesis, se invertían. Si la editorial optaba por no tocar a las onomatopeyas y mímesis y, las dejaba sin traducir, los lectores leían los mangas traducidos al español, con las onomatopeyas y mímesis en letras inversas japonesas. Aunque hoy en día casi todos los mangas tienen una dirección de lectura igual que en el original, es posible que algunos autores de iberomanga estén acostumbrados a ver las expresiones en letras inversas – posiblemente no notan la diferencia entre las letras inversas y las correctas – y utilizan las versiones inversas en sus obras para obtener el efecto de "manga japonés".

4. Conclusión

En el presente artículo, se ha enfocado en un aspecto muy específico de la traducción de manga, que es la traducción de las onomatopeyas y las mímesis japonesas. Estas expresiones están muy profundamente vinculadas al sistema de simbolismo fonético japonés

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

y tienen una gran importancia en las obras de manga y, los traductores utilizan una amplia variedad de técnicas para reproducir (o recrear) sus efectos. Debido a la limitación de espacio, se ha podido cubrir solo las técnicas de traducción más originales, como utilizar las expresiones japonesas, los neologismos, o añadir las paráfrasis explicativas junto con los textos originales, aunque existen numerosas otras técnicas.

El trabajo de los traductores tiene su influencia y, podemos encontrar cómo las onomatopeyas y las mímesis japonesas en manga entraron en las obras en español, sean traducciones u originales. La difusión de ciertas expresiones japonesas en la lengua española, por lo menos dentro de la subcultura de los aficionados de manga, es un fenómeno interesante y merece atención para nuevos estudios.

Referencias Bibliográficas

Akane, A.I. (2005). *Yaruki! St. Cherry High School 1º*, Madrid: Megara Ediciones.

Bermudez, D. (2007). "Onegai Señorita".*Manga UNE Magazine,* Nº Extra.

Fukuma, Y. (1993). "Manga ni miru giongo, gitaigo no tokuisei ni tsuite [Características especiales de las onomatopeyas y las mímesis en el manga]". *Kyushu daigaku ryugakusei center kiyou*, 5, pp.185-196.

Hamano, S. (1998). *The Sound Symbolic System of Japanese.* Stanford: CSLI.

Inose, H. (2008). "Translating Japanese Onomatopoeia and mimetic words" en Pym, A. y Perekrestenco,

Inose, H. (2009). *La Traducción de las Onomatopeyas y las Mímesis Japonesas al Español y al Inglés: Los Casos de la Novela y el Manga.* Tesis doctoral.

Ivanova, G. (2002). *On the Relation between Sound, Word Structure and Meaning in Japanese Mimetic Words.*

Ivanova, G. (2006). "Sound-symbolic approach to Japanese mimetic words". *Toronto Working Papers in Linguistics* 26, pp.103-114.

Jorden, E.H.(1982). "Giseigo, gitaigo to eigo" [Onomatopeyas, mímesis e inglés], en Kunihiro Tetsuya (ed.) *Hasso to hyogen.* Tokio: Taishukan Shoten: 111-140.

Mayoral, R. (1984). "Los Cómics: De la reproducción gráfica de sonidos a los verbos dibujados en inglés. Más sobre problemas de traducción". *Babel. Revista de la E.U.T. I de Granada,* 2: 120-130.

Murakami, H. (1999). *Sputnik no koibito* [*Sputnik, mi amor*]. Tokio, Kodansha.

Murakami, H. (2002). *Sputnik, mi amor* [traducción de *Sputnik no koibito* al español por Lourdes Porta y Junichi Matsuura]. Barcelona: Tusquets.

Nakaji, Y. (2006). *Platonic Venus* tomo 12 [traducción de *Venus wa kataomoi* al español por Daruma, Serveis Lingüístics, S.L.] Girona: Panini España, S.A.

Takahashi, R. (2002). *Maison Ikkoku*, tomo 1º (13ª edición). Tokio: Shogakukan.

Número 24 (Julio 2012) **ISSN Impreso: 1575-9997**
ISSN Digital: 2253-9328

Takahashi, R. (2004). *Maison Ikkoku*, tomo 1º [traducción de *Maison Ikkoku* al español por Marc Bernabé y Verònica Calafell]. Barcelona: Ediciones Glénat España.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

PUERTAS a la LECTURA

Del Bushi al Neosamurai: La vigencia del guerrero (y sus desviaciones) en el Manga y el Anime

Bushi of the Neosamurai: The validity of the warrior (and deviations) in the Manga and Anime

Fernando Cid Lucas
AEO. Universidad Autónoma de Madrid
Al Sr. Akira Yamada en agradecimiento

Recibido: 26-01-2012
Aceptado: 22-7-2012

Resumen.
Japón ha sido definido en incontables ocasiones como el lugar en donde lo tradicional y lo moderno conviven en perfecta paz y armonía. Así, pues, en el presente artículo nos disponemos a poner en relación la esencia de los antiguos guerreros samurái en el ámbito tan rotundamente vigente del *manga* y del *anime*, analizando para ello varios casos paradigmáticos, muy conocidos todos en nuestro país.

Palabras clave: Manga; Samurái; cultura de masa japonesas.

Abstract.
Japan has been described countless times as the place where the traditional and the modern coexist in perfect peace and harmony. So in this article, we have to relate to the essence of the ancient samurai warriors in the field so completely current manga and anime, including by examining several paradigmatic cases, all well known in our country.

Keywords: Manga; Samurai; Japanese mass cultura.

1. Introducción

Tal vez sea preciso comenzar este pequeño ensayo diciendo que el inmenso imaginario japonés se construye, desde Occidente, con muy potentes arquetipos; poderosos iconos que conformarían la pretendida idiosincrasia del País del Sol Naciente, que -dicho sea de paso- muy pronto se popularizarían fuera de sus fronteras. Tal fue el caso de la geisha y del samurái.

Dejaremos para otra ocasión la apreciación y la difusión de la realidad de la geisha (tan distorsionada y alejada de la verdad en ocasiones) para centrar nuestra indagación en el guerrero japonés por antonomasia, pero inserto ahora en formas tan populares como el *manga* o el *anime*. Aunque el camino de nuestro análisis comience antes, incluso, que la propia historia del cómic japonés.

2. El gran cambio tras la "Reinstauración Meiji".

Con la denominada "Reinstauración Meiji" (1866-1869) muchas cosas iban a cambiar en el País del Sol Naciente. A raudales llegarían las influencias artísticas o filosóficas que influirían sobremanera en la idiosincrasia del pueblo nipón. Muchas tradiciones centenarias se verían alteradas, lo mismo que varias figuras pertenecientes y muy afianzadas en la pirámide feudal, como el samurái, que tantos siglos de historia tenía ya a sus espaldas. Sin embargo, antes de la ruptura con el régimen aislacionista de los Tokugawa, se habían detectado ya ciertos síntomas de malestar entre la población japonesa para con los samuráis, que en ocasiones fueron vistos más como opresores de las clases sociales más bajas que como sus defensores en caso de guerra. La siguiente cita pertenece al pensador neoconfuciano Ogyu Sorai (1666-1728):

[…] *Se pasean por la ciudad con ese aspecto amenazador y se van abriendo paso a empujones. Con su fuerza, reprimen a la gente y crean el desorden en la sociedad* [...] *Simplemente estudian historias de guerra y métodos de combate. Tal vez crean que el mundo del guerrero sólo supone hacer alarde de unas destrezas profesionales.*[1] […]

Ante tal aseveración, no puedo por menos que pensar en una generación/generaciones de *bushi* que

[1] Turnbull, S. (1979). Samurai Armies, 1550-1615. Oxford: Osprey Publishing (p. 87).

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

habían perdido de vista el rígido código castrense (*bushidō*) que había regido en sus antecesores y que les había hecho dignos de la confianza de cualquier señor feudal. Sin embargo, tras varios cambios sociopolíticos, que les habrían hecho perder varios de sus privilegios, el samurái quedó, casi, como un bravucón que vivía del regusto de su pasado glorioso y de uno de sus símbolos: la *katana*. No en vano, Murata Seifū (1783-1855), samurái primero metido a político y a reformador político después, en los albores de la aludida "Reinstauración Meiji", se expresa de esta manera tan dura:

[…] *La espada colgada en el cinturón es lo único que les recuerda a los samuráis que lo son.*[2][…]

Ya no les definía el honor, la austeridad o la valentía, sino la espada. La fuerza. Lo único que podía quedarles tras un periodo de franco esplendor en donde fueron sinónimo de fidelidad, lealtad hasta sus últimas consecuencias y también de arte, ya que ellos propiciaron movimientos tan estéticos y refinados como el teatro *Nō* o la hierática ceremonia del té (*cha no yu*).

Sin embargo, con el establecimiento de un ejército profesional, equipado a la última gracias a las naciones occidentales, la sociedad empujaría bruscamente de la escena política Meiji al samurái, que se veía como un atraso, como rémora que seguía anclando al país en el Medievo.

Así, pues, no es exagerado afirmar que el poderoso resurgimiento del samurái vendría ayudado por los escenarios del país (esto es, de la ficción y no de la realidad), en una etapa interesante del teatro *Kabuki*, el desarrollado a principios del siglo XIX, en donde la elaboración literaria del texto pasó a un marcado segundo plano para que prevaleciese la acción sobre el escenario, con luchas y duelos a espada, en los que se empleaba, incluso, sangre de animal para que éstos resultasen más realistas.

Avanzando un poco en el tiempo, dramaturgos como Shōjirō Sawada (1892-1929), que apostaron por la renovación del teatro japonés y participaron de corrientes modernas, como el *Shinpa* o el *Shingeki*, se

[2] Turnbull, S. (1979). Samurai Armies, 1550-1615. Oxford: Osprey Publishing (p. 88).

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

decantaron por una forma de hacer teatro espectacular, que hacía enloquecer al público, que acudía para ver números de desafíos y de batallas, no para escuchar los elaborados parlamentos del pasado, como sucedía en las piezas de Monzaemon Chikamatsu, el denominado "Shakespeare japonés".

Sin embargo, la figura restablecida y redimida del samurái surgirá tras la derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial, cuando los valores más representativos del país vuelvan a brotar y con ellos sus viejos representantes, entre los que, por supuesto, se encontraban los samuráis. Es en este momento cuando los escritores más famosos de la época, entre los que Yukio Mishima tiene un lugar privilegiado, aboguen sin reparos en defender la figura del samurái desde las páginas de los *manga*.

Un paso "intermedio" -podríamos decir- entre los últimos "dramones" del teatro *Kabuki* de tipo histórico -o *jidaimono*- y los pioneros *manga* sería el popularísimo género cinematográfico *chambara*[3] o de espadachines, del que participarían directores tan reconocidos como el mismo Akira Kurosawa.

Este subgénero cinematográfico se hizo muy famoso después de la Segunda Guerra Mundial, y miles de personas asistieron a los pases de películas como *Los 47 samuráis*, de Kenji Mizoguchi, o *Rashomon*, del citado Kurosawa (con la que, por cierto, muchos españoles comenzaron a conocer el cine japonés), en donde se rememoraban los días del periodo Edo y, en especial, el quehacer de los samuráis, como representantes del honor y de la virtud y guardianes de los más débiles.

Las películas de corte *chambara* han sido catalogadas en su país de origen como subgéneros de las *jidaigeki*, en las que la atención se centraba en los nobles y en los habitantes de la corte, mientras que las primeras se enfocaban en sus sirvientes y, muy en especial, hacia sus leales *bushi*.

[3] La palabra *chambara* se forma con la conjunción de dos onomatopeyas japonesas: la contracción de *chanchan*, el ruido que hacen dos espadas al chocar, y *barabara*, empleada para expresar el sonido de la carne al ser despedazada.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

3. El Samurái y la temprana cultura de masas Japonesa

Si realizásemos una búsqueda exhaustiva y nos parásemos en un referente artístico japonés con el que muchos lectores occidentales estarán familiarizados, comenzaríamos a citar, muy a la carrera, en la lista de revisiones del samurái que aparecen en la cultura popular del país, alguna imagen creada por el genial grabador japonés Katsushika Hokusai (1760-1849), quien en muchos de sus cuadernos *manga* (terminó que se popularizó gracias a él por referirse a sus esbozos y planchas que tenían difícil catalogación) retrata de forma jocosa a estos guerreros.

Eran estos *manga* ilustraciones estrambóticas o de rasgos y ademanes exagerados. En más de una, como digo, podremos ver cómo el samurái respetable, de aire marcial en otras estampas, cambia su actitud desafiante y gallarda por la chocarrera y cómica, jugando, incluso, con su venerable *katana* como si fuera un malabar.

Del mismo modo, importantes en el salto definitivo del samurái al tebeo nipón fueron las ilustraciones incluidas en las publicaciones satíricas de las que *The Japan Punch* es su máximo exponente, en donde los grandes estereotipos nipones (como sus guerreros y cortesanas) se caricaturizaban de forma exagerada, acentuándose algunos de sus rasgos físicos (como sus dientes) o de su vestuario (abanicos, espadas, etc.).

4. El inicio del Manga de temática Samurái

Antes de comenzar con la enumeración de series y de autores que iniciaron el largo camino del *manga* en el país asiático, es de rigor citar, siquiera brevemente, las historietas cortas que aún no tienen que ver con la forma canónica del *manga* propiamente dicho, protagonizadas por Dango Kushisuke en los años veinte del pasado siglo XX y debidas a Shigeo Miyao (1902-1983). Éstas narraban los viajes prodigiosos de un samurái del periodo Edo a lo largo del país, y las muchas aventuras que le ocurrieron en su periplo. En estas imágenes el texto no aparece en los bocadillos, dentro del dibujo, sino en un lado, a la derecha del lector, por lo general, lo que nos recuerda las glosas caligrafiadas a muchos rollos de tipo

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

maki-e, de muy variada temática, que tuvieron su momento de esplendor durante los siglos XI al XIV.

En la obra de Miyao comprobamos, plenamente, cómo el *manga* nació de la expresión de gusto popular que fue el *ukiyo-e*, ya que el propio autor fue profesor de grabado y de impresión. Como hombre interesado en la cultura popular y en el periodo Edo que fue, su inmejorable manera de homenajear tanto a una como a otro fue la creación de Dango. Un *manga* que nació en la temprana fecha de 1924. En las ilustraciones aparece mostrando su habilidad con la *katana*, partiendo a la mitad a adversarios mucho más grandes que él (lo que nos recuerda a ciertas láminas *ukiyo-e* que representan el combate entre el bravo samurái Musashi Miyamoto y una ballena) o batiéndose con muchos enemigos él solo.

Aunque este simpático personaje representa un paso adelante en la evolución del tebeo japonés, hablamos aún de una etapa embrionaria, de un estilo inocente y experimental que se dirige hacia la plena conformación del género. Aunque, eso sí, ya podremos encontrar una bella estilización de los personajes "buenos", frente a los desfigurados y feos "malos". Una caracterización maniquea que continuará en décadas posteriores en otros muchos títulos más.

Ilustración de Dango Kushisuke, del dibujante tokiota Shigeo Miyao.

Hablando de *manga* propiamente dicho, como decano de los samuráis que aparecieron en las publicaciones de la década de los años cincuenta del pasado siglo XX ha quedado un personaje muy poco o nada conocido en Occidente, pero al que se le recuerda con cariño en Japón (sobre todo entre los lectores más talluditos), me estoy refiriendo a *Akadō Suzunosuke* (*Suzunosuke el del peto rojo*). Obra de Eiichi Fukui (1921-1954), es dicho autor uno de los magníficos *mangaka* que fueron eclipsados por la rutilante estela de Osamu Tezuka.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Fukui, que sólo pudo completar un volumen de las aventuras de Akadō antes de morir por agotamiento, es tenido como el padre de los tebeos con temática eminentemente samurái. Dicha entrega se publicó en 1954 en la revista *Shonen Gaho*, y sólo entre 1972-1973 este título vio su versión animada, con la que consiguió gran parte de su fama actual.

La trama es sencilla, pero no está exenta de ciertos elementos que nos llevarían directamente al añejo código de conducta samurái (tan temido y perseguido por los americanos). En efecto, Suzunosuke es todo un ejemplo de superación. El protagonista del *manga* en un joven (no es un robot, como *Astroboy*, sino alguien de carne y hueso), un muchacho que no representa el futuro del País del Sol Naciente, como lo hacía la visión futurista de la obra cumbre de Tezuka, sino sus raíces, su pasado y sus costumbres más arraigadas, como la práctica de la espada (*kendō*) o los guiños a la etiqueta nipona que aparecen en sus páginas. Así, Suzunosuke Kinno es un aprendiz de este arte, que vive y se forma en un *dojō*, donde lucha por convertirse algún día en el mejor espadachín del país, pero sabe aceptar la derrota y reconoce el honor y la virtud de sus (dignos) adversarios, a la par que condena la mala conducta o los atajos que llevan fácilmente al éxito, ya que, como se exigía en la proverbial formación de los samuráis de la antigüedad: "no hay logro sin sacrificio".

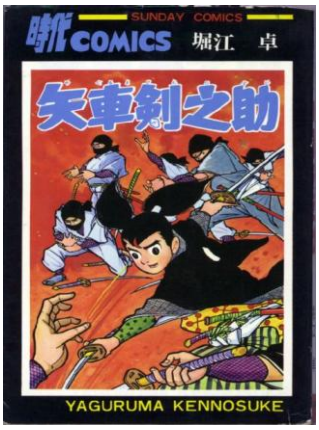
La historia de Fukui era, además, de las primeras tras la derrota japonesa en la Segunda Guerra Mundial que trataba abiertamente sobre la vida del samurái (aun en cómic), temas estos que quedaron proscritos por los censores estadounidenses por exaltar los valores antiguos que, por otro lado, habían favorecido la participación de la nación nipona en el conflicto bélico.

Tampoco hay logro sin sacrificio en un *manga* casi coetáneo a *Akadō Suzunosuke*, me refiero a *Yaguruma Kennosuke* (1960), de Horie Taku (1925-2007), que muy pronto tuvo su correspondiente versión animada. Taku debutó como dibujante en una notable revista de la época *Tsūkai Book*, donde las historias de samuráis tuvieron una gran cabida.

Yaguruma Kennosuke es una de las obras más reconocidas de dicho

Número 24 (Julio 2012)
ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

mangaka -junto a *Buruu Jetto* y *Shōnen Hōku*-; el protagonista también es un joven samurái, que debe enfrentarse al clan rival. Con este argumento resucita Taku las viejas historias de luchas entre poderosas familias rivales. Como no podía ser de otra forma, el citado maniqueísmo en la caracterización de "buenos" y de "malos" será la fórmula imperante en el *manga* de esta época; por ello, Kennosuke es un dechado de virtudes, un espejo en el que todos los jóvenes deberían mirarse y, por el contario, sus enemigos son todo lo contrario: tramposos y nada respetuosos para con el código del guerrero.



Portada japonesa de *Yaguruma Kennosuke*.

Refiriéndonos a los "recorridos hacia la perfección", idéntico sendero arduo encontraremos en otro *manga* (y en su consecuente adaptación animada), más actual que los títulos anteriormente descritos y más conocidos en nuestro país: *Yaiba*.

Yaiba es una serie donde convergen, como en Japón, la estética tradicional y la moderna. El protagonista de la obra es el joven Yaiba Kurogane ("Acero Negro"), un avispado muchacho que sueña con llegar a ser el mejor de los guerreros. Cada día se entrena en el noble arte del *kendō* con su padre, quien le inculca valores y rectitud. Todo va bien hasta que nuestro joven protagonista se encuentra un día con Takeshi, el flamante capitán de *kendō* del instituto en el que también estudia la enamorada de Yaiba. Tras retarse en duelo, el pequeño Yaiba consigue vencer a quien todos daban como seguro ganador. Lleno de ira, y sin poder aceptar la derrota (atributo esto del mal samurái), recurre a las artes oscuras para hacerse con una espada poderosa, perteneciente a su familia, con la que poder derrotar a Yaiba. Con este peligroso acto, Takeshi es poseído por el demonio que habita en la espada. Gracias a este temible aliado, Yaiba es fácilmente derrotado, pero, lejos de desanimarse, parte en busca de otra espada mágica que le otorgue fuerza y poder y, he aquí que el maestro en esta

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

nueva etapa de formación lleva el curioso nombre de Miyamoto Musashi, el que otrora fuese el samurái más famoso de todo Japón.

Musashi aparece en el *manga* como un guerrero de más de cuatrocientos años de edad, muy sabio y hábil en el manejo de las armas, empeñado en llevar por el buen camino al impulsivo Yaiba. Un homenaje interesante al sendero del samurái en Japón, incluyendo en las páginas del tebeo y en los fotogramas de la serie a quien tal vez sea el guerrero más famoso del País del Sol Naciente fuera, incluso, de sus fronteras.

En 1964 tuvo su inicio el que tal vez haya sido en Japón el *manga* más famoso de todos los tiempos con dicha temática: *Kamui-den* (*La leyenda de Kamui*). Una obra en la que no se ahorran escenas sangrientas, ajusticiamientos, mutilaciones, etc. Su protagonista, Kamui, es un ninja perteneciente a la clase social más baja y, desde el lugar que le ha tocado en suerte en la sociedad, pelea contra las injusticias sociales. Si analizamos esto con detenimiento, veremos que su dibujante, Sampei Shirato, "dispara con bala", y emplea el artificio de la sociedad feudal del Japón del siglo XV para hablar al lector del siglo XX de injusticias atemporales, del pueblo que sufre, que pasa hambre, etc. y de un "redentor" que surge de entre los más humildes con la única idea en su mente de un mundo mejor, aunque para ello tenga que usar, en más de una ocasión, su afilada *katana*.

De *Kamui-den* se han dicho muchas cosas, casi todas buenas. El traductor y experto en *manga* Marc Bernabé ha escrito de él que: "merece su fama y mucho más"[4]. En efecto, su lectura nos serviría para conocer muy bien la realidad social de todos y cada uno de los estamentos que conformaban la sociedad nipona medieval. Su autor se mueve por entre los palacios y las aldeas más míseras, entre los ceremoniales de los templos y la vida ordinaria de los campesinos. Tal vez una de sus grandezas resida en que varios de sus protagonistas (miembros de clases diferentes) no sean seres conformistas, sino que, apoyándose en su intelecto o en sus armas, buscan un mundo más justo en el que vivir.

[4] En: http://www.mangaland.es/2010/09/kamui-den-la-leyenda-de-kamui/

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Dando un giro radical en lo concerniente al tratamiento argumental, una serie aparentemente inofensiva, que mezcla la tradición con una estética decididamente futurista, es *Kyattou Ninden Teyande* o *Los gatos samuráis*, como se tradujo en español. Uno de los puntos fuertes de la serie, desde un punto de vista antropológico, reside en las diferencias en cuanto a valores o escrúpulos se refiere entre las dos castas de guerreros presentados en la serie: los samuráis por un lado y los ninjas por otro.

Por definición, los mininos son personajes de buen corazón, trabajadores abnegados de una pizzería que, además, velan a diario por la bulliciosa ciudad de Edoropolis (denominada así en la versión japonesa o Pequeño Tokio en la española). Como buena serie que homenajea la cultura del periodo Genroku (1688-1703), todo gira en torno a los habitantes de la metrópoli, a su clase media, más en concreto y, claro está, como sucedía en el viejo Japón, las casas de comida que tanta importancia tuvieron y que fueron escenarios, por ejemplo, para las novelas de Saikaku, quedan aquí reflejadas a la perfección con la figura de la pizzería.

En cuanto a su forma de lucha, los gatos han adoptado una técnica depurada, con diversos ataques especiales y poses que recordarían algunas *katas* de varias artes marciales, al contrario que sus enemigos, los cuervos ninja (nótese el vínculo entre el plumaje de este animal con la vestimenta con la que, tradicionalmente, aparecen representado los mercenarios nipones), que luchan de forma desordenada y casi como una masa que no muestra disciplina de ningún tipo, algo que se opone diametralmente al orden y a las reglas que debían regir la conducta (interior y exterior) del samurái.

Bajo forma animalizada aparece también *Usagi Yojimbo*, el conejo samurái. Un personaje creado por Stan Sakai que tras su apariencia inocente guarda un carácter que los más pequeños encontrarán, siquiera, "áspero", que ciñe sus dos espadas al cinto, viste la indumentaria propia de los samuráis de época Edo y que con sus orejas de conejo simula el peinado de estos guerreros. En una de sus muchas aventuras llega a cruzarse en su camino con otros animales practicantes

Número 24 (Julio 2012)
ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

de artes marciales nipona: las archiconocidas *Tortugas Ninja Mutantes*.

Siguiendo con series *manga* de apariencia inocua, hemos de aludir ahora a un título que tiene ya medio siglo a sus espaldas, pero que es relativamente joven en Occidente, me refiero a *Ninja Hattori-kun* (*Ninja Hattori*, en nuestro país). Obra del binomio *mangaka* que se esconde tras el pseudónimo Fujiko Fujio, en sus páginas el personaje del ninja pierde por completo todas sus connotaciones negativas y no deja de guardar ciertas concomitancias con los mismos samuráis (de no ser por su vestimenta y algunas armas características que emplea); como no podía ser de otro modo, encontramos aquí la relación indispensable de servidumbre entre el ninja para con su dueño; sólo que, en la obra de Fujio, el pequeño Hattori elige como señor a un niño apocado, que no tiene confianza en sí mismo: Kenichi.

Kenichi es un niño que muestra muchas carencias afectivas, que no se siente querido y que es incapaz de funcionar en la vida diaria hasta que Hattori se fija en él y decide, de forma altruista, ayudarle poniéndose a su completo servicio. A él se sumará luego su hermano pequeño, también ninja, Shinzo, pero, como es un ninja en fase de aprendizaje, en lugar de usar *shuriken* de metal los suyos son de madera (por si hiriesen a alguien). A estos dos pequeños se unirá Shishimaru, un perro glotón que también está aprendiendo el oficio de ninja. Ellos tres constituyen una especie de familia para Kenichi, son sus consejeros a veces, compañeros de juegos y se explota en la serie la filosofía tan propia de algunos *manga* de la época de la ayuda al más débil (sin ir más lejos, lo mismo sucede en *Doraemon*, debida a los mismos autores).

Pero, sin duda, la serie que ha popularizado la figura (muy adulterada, por otra parte) del ninja ha sido *Naruto*, de Masashi Kishimoto. *Naruto*, dejando ahora a un lado la presencia de la historia militar nipona en sus páginas, tiene importantes ingredientes tomados de las culturas tradicionales japonesa y china (lo mismo podríamos decir de la tan conocida serie *Bola de dragón*, de Akira Toriyama). Sin ir más lejos, su protagonista está poseído por el espíritu de *Kyūbi* (*Zorro demonio de nueve colas*), un mítico raposo de pelaje

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

blanco al que se le atribuían poderes sobrenaturales según la mitología china.

Naruto es, además, una historia de superación personal, ya que el joven ninja desea llegar a ser el líder de su aldea. Para ello tendrá que entrenar duro en la "academia ninja" y pelear luego con multitud de adversarios. El camino nunca será fácil, y a una dificultad vencida le seguirá otra (mayor, en ocasiones).

Fijándonos en otros aspectos, el régimen político imperante en la serie recuerda bastante (en lo central) al viejo feudalismo nipón, por lo que el oficio de ninja cobra especial relevancia en las pretensiones expansionistas o de defensa de los nobles. Sin embargo, no están -ni en el *manga* ni en su posterior adaptación animada- las indumentarias típicas que sí se dejaban ver en otros títulos anteriormente tratados, pero sí sus armas tradicionales, combinadas con técnicas especiales sobrenaturales y con capacidades extraordinarias para moverse, trepar, correr o esquivar, atributos que estaban íntimamente ligados a estos guerreros.

Samurai Chanpurū (*Samurai Champloo*), de Shinichiro Watanabe, también es una serie interesante, ya que presenta al samurái aliado con otros de su misma profesión para ayudar a los más desfavorecidos, al más puro estilo Kurosawa, lo que quiere decir también *Los siete magníficos*, de John Sturges. Sin embargo, entre los dos protagonistas masculinos (Mugen y Jin) surgirá una rivalidad feroz, a pesar de haber firmado una tregua para ayudar a la joven Fū.

En *Samurai Chanpurū* se realiza una genial mezcla, con elementos tomados de la historia japonesa, como la "Rebelión de Shimabara" (que enfrentó a cristianos japoneses contra el clan Tokugawa entre 1637/8) o la música *hip-hop*, por ejemplo, así como los grafiti o las estampas *ukiyo-e*. En mitad de todo este universo poliédrico nuevamente aparece la figura del famoso samurái Musashi Miyamoto, que vuelve a ser, una vez más, personaje de una serie nipona.

En definitiva, un lienzo inmejorable para comprobar cómo lo antiguo y lo moderno se dan la mano y constituyen una serie heterodoxa, capaz de agradar tanto a los que busquen lances y duelos al más puro estilo de *Chūshingura* y a los que se decanten por escenarios

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

futuristas, como los de *Cowboy Bebop* (también de Watanabe, que no podía dejar de rezar aquí, siquiera de soslayo).

Termino este trabajo aludiendo a una de las series que ha tenido una tremenda repercusión en nuestro país, primero en su versión animada (estrenada primero en canales autonómicos y luego en los nacionales), más tarde en el *manga* inicial y, finalmente, en el original japonés entre quienes comienzan a estudiar el idioma: *Kureyon Shin-chan* o, simplemente, *Shin-chan*, como se ha distribuido en España.

En numerosas aventuras del *manga*, como en otros tantos capítulos de la serie animada, los protagonistas viajan al pasado o se encuentran realizando actividades propias del periodo Edo. El ámbito de los ninjas y samuráis no le iba a ser ajeno tampoco a nuestro desvergonzado protagonista. Una de sus películas lleva por nombre, precisamente, *Crayon Shin-chan: Arashi wo yobu - Appare! Sengoku Daikassen*, lo que se tradujo (con poca fortuna, por cierto) al español como: *Shin-chan, el pequeño samurái* (de 2002). En ella, a través de una misteriosa carta que Shin-chan y su perro Nevado encuentran en su jardín, viajará hasta el pasado, hasta el periodo Sengoku (1467-1568), más en concreto, cuando tuvieron lugar cruentas guerras intestinas en Japón. A partir de ahí -y luego de que el resto de su familia viaje también al pasado- se obrará una incesante serie de guiños a la vida militar del país, desde los ejércitos disciplinados que se movían como un solo elemento hasta el uso de la *katana* por parte de los samurái como su arma más emblemática.

Una segunda trama paralela en esta película es la que nos muestra el amor imposible entre un samurái y una cortesana, por pertenecer éstos a clases sociales diferentes. En relación a este asunto, no estará de más añadir que no son pocas las obras de teatro *Kabuki* o *Bunraku* que versan sobre esta dificultad, que desembocará en el suicidio ritual de los enamorados (*shinjū*). Evidentemente, en la película animada los personajes no tendrán este fin, pero queda muy clara la relación entre nobles y vasallos, por muy valientes y leales que sean estos.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Fotograma de *Shin-chan, el pequeño samurái*.

Concluyo aquí, apuntando tan sólo que estos potentes iconos de la cultura japonesa han cristalizado pronto en Occidente y han servido de inspiración para muy conocidos cómics o series de dibujos animados, que alcanzaron gran fama pronto entre los más jóvenes, como las ya aludidas *Tortugas Ninja Mutantes*, *Samurai Jack*, *Samurai John Barry* o la descacharrante serie española *Shuriken School*; aunque, como el lector bien entenderá, esa es ya otra historia que contar.

Referencias Bibliográficas

Berndt, J. (1996). *El fenómeno manga.* Barcelona: Ediciones Martínez Roca.

Di Mattia, L. (1990). *Samurai*, *Rônin* e *Ninja*: alcune considerazioni. En G. Pittau et alt. (Coords.). Da Sendai a Roma. Un´ambasceria giapponese a Paolo V. (pp. 51 a 58). Roma: MOVE.

García, S. (2010). *La novela gráfica.* Bilbao: Astiberri Ediciones.

Machiyama, T. (1989). *Otaku no hon.* Tokyo: Takarajimasha.

Nitobe, I. (2006). *Bushido: el código ético del samurái y el alma de Japón*. Madrid: Miraguano Ediciones.

Riera, J. (1996). *Videoguía manga*. Valencia: Midons.

Santiago, J.A. (2010). *Manga*. *Del cuadro flotante a la viñeta japonesa.* Pontevedra: Dx5.

Turnbull, S. (1979). *Samurai Armies*, 1550-1615. Oxford: Osprey Publishing.

Yūzan, D. (1998). *El código samurái: el espíritu del Bushido japonés y la Vía del guerrero*. Madrid: Edaf.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

PUERTAS a la LECTURA

The Postmodernism in The Melancolía of Haruhi Suzumiya

Andrea de Pablo Rodríguez
Universidad de Zaragoza

Recibido: 26-01-2012
Aceptado: 16-06-2012

Resumen.
El presente trabajo tiene como objetivo primordial demostrar la relación de la obra de animación japonesa *La Melancolía de Haruhi Suzumiya* con la estética posmoderna. No pretendemos referirnos sólo al hecho de que este *anime* sea un producto de la cultura popular nipona, si no que a lo largo de nuestra disertación vamos a ir retomando una serie de características propias del arte y pensamientos posmodernos que no sólo se hayan presentes dentro en la serie sino que dichos elementos entrelazados producen el sentido mismo de la obra que nos ocupa. De esta forma comprenderemos que el Posmodernismo en *La Melancolía de Haruhi Suzumiya* no es

Abstract.
The present work has like paramount aim show the relation of the work of Japanese animation The Melancolía of Haruhi Suzumiya with the aesthetic posmoderna. We do not pretend to refer us only to the fact that this encourage was a product of the Japanese popular culture, if no that along our dissertation go to go restarting a series of own characteristics of the art and thoughts posmodernos that no only have present inside in the series but said elements interwoven produce the same sense of the work that occupies us. Of this form will comprise that the Postmodernism in The Melancolía of Haruhi Suzumiya is not merely superficial if no that this is due to the question that this series does meramente superficial si no que este se

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

debe a la interrogación que esta serie hace de los propios procesos narrativos y ficciónales que parecen sustentarla, con el fin de crear una nueva forma de contar una historia.

Palabras clave: Posmodernismo; manga; Haruhi; Szumiya.

of the own narrative processes and ficciónales that seem sustentarla, with the end to create a new form to explain a history.

Keywords: Postmodernism; manga; Haruhi; Szumiya.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

1. Presentación de la serie

En el año 2003, Nagaru Takigawa irrumpió con gran éxito en el mercado japonés de las *Light Novel*,[1] con *Suzumiya Haruhi no Yûtsu* o *La Melancolía de Haruhi Suzumiya*. Esta obra sería la primera de una colección de diez volúmenes basada en el mismo personaje. A causa de su éxito, pasó a ser adaptada a otros formatos, algo muy habitual en el mercado editorial japonés. De esta forma la historia cuenta con varias adaptaciones al *manga*, dándose la primera versión en 2004 por parte de Mizuno Mikoto y la siguiente sería la de Gaku Tsugano en 2005. Esta última retomaría el aspecto del que la ilustradora original de las novelas, Noizi Ito, había dotado a los personajes. Finalmente, en 2006, la obra fue adaptada al *anime*, en una primera temporada de 14 capítulos que serían completados con una segunda temporada en 2009[2]. Este será nuestro el objeto de estudio que vamos a analizar. Mientras tanto, el fenómeno Haruhi no ha dejado de ganar adeptos dentro y fuera de las fronteras niponas.

2. El capítulo como fragmento

Tal vez el lector que no esté familiarizado con el fenómeno del *manga* y el anime sepa se extrañe en un primer momento al leer la afirmación de que esta serie de animación es un claro ejemplo de cultura posmoderna. De esta forma, vamos a empezar recodando brevemente el concepto de Postmodernidad, siguiendo la definición de Eagleton, según la cual: "es un estilo de pensamiento que desconfía de las nociones clásicas de verdad, razón, identidad y objetivad, de la idea del progreso universal o de emancipación, de las estructuras aisladas, de los grandes relatos o los sistemas definitorios de explicación.[3]"

Esta afirmación podría parecer venirle grande a un aparente simple instrumento de entretenimiento como parece ser *La Melancolía de Haruhi Suzumiya*, sin embargo tal vez debamos resaltar que una de las características de la cultura posmoderna es la ruptura de barreras entre el alta y la baja cultura.

[1] Musso, Federico (2010). "Las *aclas*" en Ito, Noizi, Tanigawa, Nagaru y Tsugano, Gaku, *Haruhi Suzumiya*. Volumen 1. Barcelona: Ivrea.: Las *Light Novel* son novelas ligeras con alguna ilustración esporádica.

[2] Por cuestiones de tiempo y espacio hemos restringido nuestro análisis a la primera temporada.

[3] Eagleton, Terry (1996). *Las ilusiones del postmodernismo*. Buenos Aires: Paidós, p. 11.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Así, uno de los rasgos que más llama la atención del espectador cuando emprende el visionado de esta serie, es el orden no necesariamente cronológico de la misma. Es decir, en la emisión original japonesa el orden de los capítulos respondía a un sistema casi aleatorio que alternaba los capítulos pares con los impares. Sin embargo el aficionado español recurre a Internet para su visionado, pudiendo optar en muchos casos entre ver la serie en el orden original o en el correcto desde el punto de vista cronológico.

En este sentido, se podría apreciar otro rasgo propio del Postmodernismo: la ruptura del orden lineal, algo que ya hicieron en la literatura autores como Julio Cortázar en *Rayuela* y ya ha sido utilizado en otras series televisivas como *Perdidos*. No debemos olvidar que "Si la década de los ochenta fue la apoteosis del look posmoderno, la fiesta del fragmento (…) los noventa nos viene ofreciendo la cara bárbara y brutal de esa fragmentación.[4]" No debemos precipitarnos en esta primera impresión, ya que este fragmentarismo podría no ser tan deliberado como pudiéramos pensar en un primer momento.

Si ahondamos en la historia de la publicación de la novela vemos que: "se serializaron las historias cortas que conformarían la tercera novela en la revista *Sneaker* de la editorial Kadokawa y casi en simultáneo salió directamente en libro la primera novela."[5] Podría pensarse que este desorden en la recepción, debido a cuestiones meramente editoriales y por lo tanto de mercado, causó una impresión similar a la sentida por el espectador. Esto mismo se ve apoyado por el hecho de que si comparamos ambos ordenes de visionado, con la trama de las novelas, nos damos cuenta de que estos se han dedicado a la adaptación de novelas distintas, lo que daría lugar a la alternancia entre los argumentos de *La Melancolía* y el *Aburrimiento de Haruhi Suzumiya.*

3. La deconstrucción del género

Otro elemento que nos remite a este mismo postmodernismo sería la ruptura de las normas propias de un género. En este sentido, nos vamos a centrar primero en estudiar el género narrativo

[4] Rodríguez Magda, Rosa María (1998). "Transmodernidad, Neotribalismo y Postpolítica", en ed. Rodríguez Magda Rosa María y Vidal, Mª Carmen África. *Y después del Postmodernismo ¿qué?*. Barcelona: Anthropos y Generalitat: Conselleria de Cultura Educació i Ciencia, p.51.

[5] Musso, Federico (2010). "Las aclas" en Ito, Noizi, Tanigawa, Nagaru y Tsugano, Gaku, *Haruhi Suzumiya.* Volumen 1. Barcelona: Ivrea.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

al que parece remitir *La Melancolía de Haruhi Suzumiya*, el *Gakuen manga* o historias de estudiantes de instituto. De esta forma, el capítulo 2, empieza ya dando pistas acerca del género en que nos vamos a mover. En el minuto 00.06 aproximadamente de la serie se retoma los primeros párrafos de la novela mientras vemos como en un plano detalle como un copo de nieve que alude a la perdida de la creencia en Santa Klaus que nos narra una voz en off, se convierte al instante en una pétalo de flor de cerezo. Esta metáfora nos hace darnos cuenta de que estamos en primavera, la época de inicio del curso escolar en Japón. A través de esta escena se van alternando una serie de planos generales y panorámicos que Kyon, el personaje sin nombre que nos introduce en la trama, se dirige al instituto. En ella se expresan la expresión de creencias sensatas sobre la vida de la vida, mientras que los planos más cortos, especialmente cuando el personaje interrumpe su marcha y se gira hacia atrás con gesto contemplativo tiene que ver con los pensamientos más íntimos del mismo (01:10): "Dentro de mi corazón esperaba que aliens, viajeros en el tiempo aparecieran frente a mí de repente", ya que como nos cuenta este chico "En esas cosas seguí creyendo durante bastante tiempo" (…)Al final uno acaba aceptando las leyes que marca la física, así que el hecho de haber aceptado la realidad y cambiado mis convicciones es un signo de madurez (1:20) [6]. Del mismo modo, a lo largo de este episodio se nos van presentando todo un elenco de tópicos del *Gakuen Manga* o manga estudiantil que el espectador habituado reconocerá al instante. Un ejemplo sería la parodia que se hace de la teórica costumbre de dejar notas de amor en los cajones donde cada alumno deposita el calzado de calle antes de entrar en el centro: "¿Qué pasa? ¿Es que está de moda dejar notitas donde ponemos los zapatos?" (Capítulo 10, 15.47). De esta forma, se enfatiza la ficcionalidad de este acto. Es decir, se nos presentan toda esta serie de tópicos, no para seguirlos a rajatabla como se pudiera pensar en un primer momento, si no para distorsionarlos, ya que "a lo largo de la Historia dichas disciplinas han ido configurando universos basados en diferentes elementos (…) de tal modo que la idea de la literatura no siempre ha sido

[6] Para el visionado de la serie se ha optado por la versión original subtitulada al castellano por *Anime Underground Fansub*, a cuya traducción nos remitimos.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

resultado de los mismos planteamientos ni ha respondido a los mismos intereses."[7]

Sin embargo, quién va a contradecir de forma radical las reglas no escritas del instituto, tanto las ficticias como las reales, va a ser la famosa Haruhi Suzumiya. Ya en el capítulo 2, con ocasión de su presentación al resto de compañeros, este personaje sobresale por encima de la masa de estudiantes: "Haruhi Suzumiya, de la escuela del Este. No tengo interés en los insignificantes humanos. Si hay algún alien, viajero en el tiempo, fantasma o alguien con poderes paranormales aquí, por favor uníos a mí." (01: 34- 1:51). Durante esta manifestación de intenciones vemos como la sintaxis de los distintos planos nos da a entender la relación que más tarde se dará entre Haruhi y Kyon, especialmente en lo referente a los grandes primeros planos de parte del rostro de Haruhi y la confrontación de esta con Kyon que se gira para mostrar un plano contrapicado de nuestra protagonista en una posición de clara superioridad. Es también en este momento, cuando el tono azulado, y por lo tanto idealizado de las imágenes desaparece, y es sustituido por la coloración normal que nos acompañará durante el resto de la serie (1:56). A partir de este momento, Haruhi protagonizará una serie de actos considerados "extravagantes".

Así mismo, el amigo de Kyon, Taniguchi que ejerce en esta historia a modo de *vox populi*, le narra algunas otras anécdotas de Haruhi que podrían entenderse como "una gran celebración de lo marginal y minoritario como positivos en sí mismos, una perspectiva suficientemente absurda, por supuesto, dado que los marginales y las minorías habitualmente incluyen (…) cazadores de OVNI.[8]" Esta extravagancia entra en oposición directa con la actitud del resto de estudiantes que, salvo algunos personajes muy destacados, son tratados como una masa uniforme, apenas definida o individualizada.

Esto viene apoyado por el gran peso que tiene el edificio del instituto como entidad espacial. No es casual que se está aludiendo constantemente a este espacio, ya que, debido a los condicionantes del género, es aquí donde se localiza la acción. Sin

[7] Saldaña, Alfredo (2008) *Un lugar en construcción: crítica y cultura en la postmodernidad*. Zaragoza: Ediciones de la librería Cálamo, p. 45.

[8] Eagleton, Terry, *Las ilusiones del posmodernismo*, Buenos Aires: Paidós, 1996, p. 19.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

embargo, los constantes planos panorámicos picados acompañados de movimientos de cámara descendentes logran que el espectador se quede con la idea del Colegio como un ente opresor y homogeneizador. De hecho, en un interesante plano panorámico del capítulo 13 (2:31) se nos muestra el colegio a través de unas rejas con pinchos, lo que enfatiza ese carácter de cárcel disimulada. Incluso cuando se intenta representar el prototipo de un mundo nuevo, se recurre también a este espacio tan conocido por los personajes. (Capítulo 14, 15:02)

Volviendo a la extraña conducta de Haruhi, esta suele ser un objeto de reflexión de Kyon. No puede entender por que su compañera, quién potencialmente podría adaptarse de forma muy satisfactoria a las convenciones sociales: "No puedes ser que haya misterios raros en este pequeño instituto. Lo entiendes ¿verdad? Lo que pasa es que sigues con esas tonterías de niña pequeña y tu inquietud te está llevando por caminos nada adecuados. ¡Crece de una vez! ¿Qué te parecería conocer a un chico guapo y te acompañe caminando a casa? ¿O que vayáis a ver una peli juntos algún domingo? Únete a algún club de deportes y disfruta. Te aceptarían como miembro enseguida." (Capítulo 3, 17: 16-17:37) Así mismo, el colegio sigue siendo un objeto destacado de esta reflexión en voz en off, ya que al mismo tiempo se nos muestra una serie de planos de la habitación desde fuera de la ventana, y panorámicos de los edificios, como si el colegio estuviese hablando por voz de Kyon.

Una de las principales rarezas de Haruhi es su completo desinterés acerca del sexo opuesto, a pesar de que una de las funciones básicas de este género es la narración de historias de amor entre estudiantes. Pese a ser atractiva, Haruhi es famosa por rechazar a todos sus pretendientes por insulsos y poco originales. Esta se defiende de forma tajante e incluso convincente: "Sentirse enamorada es sólo un estado de confusión mental. Incluso yo me he sentido afectada alguna vez. Después de todo, soy una chica joven que goza de buena salud. (…) Pero, ¿sabes? No soy tan tonta como para dejar que un momento de confusión me haga cargar con algo que no deseo." (Capítulo 10, 1:10-1:15).Si tenemos en mente todo esto, no nos debe sorprender que Haruhi cometa el descaro de cambiarse de ropa delante de sus compañeros varones,

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

como si estos fueran "como simples patatas" (Capítulo 2, 7:43-8:10). Esto es, Haruhi es un elemento disonante, profundamente descontento con el entorno que le ha tocado y apenas si habla sólo con Kyon. A lo largo de una de estas extrañas conversaciones, acerca de la frustración de Haruhi, Kyon abre, sin saberlo, la caja de Pandora: "Si no existe no se puede hacer nada, Al final el ser humano tiene que aceptar la realidad. Si piensas en ello te darás cuentas de que los humanos no pueden aceptar eso: fueron los que hicieron descubrimientos, inventaron cosas e hicieron avanzar a la humanidad. (…) Sin embargo, no todo el mundo puede aplicar estos conceptos y tener ideas tan innovadoras. En otras palabras, los genios lo hicieron posible y las personas sin madera como nosotros, es mejor que vivamos nuestra vida normal."(Capítulo 14: 21-14:46). Sin embargo, Haruhi responde de forma completamente contraria, creando su propio club, la Brigada S.O.S o *Sekai wo Ooni Moriagerutame no Suzumiya Haruhi* (Brigada de Haruhi Suzumiya para salvar al mundo con una sobredosis de diversión).

Constatamos entonces que "los dos modelos responden a actitudes posmodernas igualmente lícitas y extendidas se distinguen por presentar distintas ideas del mundo.[9]" Así, Kyon "es reflejo de una postmodernidad acomodaticia, dócil, irreflexiva, sumisa y acrítica[10]", mientras que Haruhi es "resultado de una posmodernidad crítica, reflexiva, inconformista, inquieta y deseosa de transformaciones, no sólo se dedica a describir ese mismo caos teórico sino que también lo denuncia y trata de promover alternativas[11]".

Más adelante, una serie de personajes se terminan reuniendo en este extraño club. La primera en aparecer es Yuki Nagato, un personaje que se caracteriza por un mutismo y escasez de reacción casi inhumanas además de por su pasión por la lectura. Esto en principio la convertiría en la encarnación de una empollona asocial arquetípica, lo que parece confirmarse con los infructíferos esfuerzos de Kyon por establecer una conversación banal con Yuki. Pero todo no es tan sencillo. Curiosamente, esta chica sí que es capaz de ponerse en contacto con Kyon a través de una nota

[9] Saldaña, Alfredo (2008) *Un lugar en construcción: crítica y cultura en la postmodernidad*. Zaragoza: Ediciones de la librería Cálamo, p.51.
[10] *Op.cit*, p. 51.
[11] *Ibidem*, p.51.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

en un libro que le deja, un libro sobre ufología (Capítulo 3, 18: 46-18:47). En esta cita, Yuki le lleva a su casa, escena nocturna protagonizada por planos muy amplios que subrayan lo pequeño de los personajes y contraponen la oscuridad de la noche con la luz artificial del edificio. También asistimos a una escena de ascensor que recuerda a otra mucho más larga del clásico *Neo Genesis Evangelion* (Capítulo 3, 19: 25), para terminar aterrizando en una amplísima habitación donde sobresale caracterizada por el blanco *Zen* y un *kotatsu*[12] central. En ella, los personajes parecen desprender una luz propia.

Es en esta escena, que va del plano contra plano cada vez más cortos cuando Yuki (19:30-20:01), le cuenta a Kyon la verdad: "Suzumiya Haruhi y yo no somos seres humanos normales. Ella y yo somos totalmente diferentes a la mayoría de los humanos como tú. Una forma de vida con aspecto humano para poder contactar con los humanos, creada por la Entidad Responsable de la Integración de Datos que cuida de esta galaxia. Esa soy yo." Ahora, estamos en condiciones de entender que todas las referencias a la luz antinatural que parecía provenir de ninguna parte, que se han ido configurando en torno a este personaje, nos remitía a su naturaleza etérea y también a su origen extraterrestre. Por otra parte, también se puede apreciar un notable parecido físico de este personaje con Rei Ayanami de *Neo Genesis Evangelion*, caracterizada por su escasa expresividad y por su origen no humano. En el capítulo 5, cuando se retoma esta escena vemos como de pronto una serie de complejos términos científicos brotan de la hasta entonces casi estéril boca de Yuki. Así mismo, en una escena llena de imágenes deformadas gracias a una angulación exagerada, en las que también se introducen elementos alegóricos de fantasía como la aparición del globo terrestre en la ventana de la habitación (Capítulo 5, 00.05-3.12), esta nos explica que esta pertenece a una especie atascada por su propia auto evolución que hace tiempo detectó en el insulso planeta azul una inédita creación de datos nuevos, hace unos tres años. La responsable de esta explosión de información es la mismísima Haruhi. Interesada en ella, esta Entidad creó a Yuki para poder vigilar a Haruhi sin que esta lo supiera puesto que esta, a diferencia de los aliens y el resto de los humanos, sí es capaz de manejar la

[12] *Kotatsu:* especie de mesa camilla japonesa.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

información de su entorno a su antojo. De hecho, se insiste en que es necesario que Haruhi no sepa jamás qué es capaz de hacer, para que así no se altere la observación. Obviamente, Kyon no la cree, hasta que Ryoko Asakura, delegada de clase y teórico ejemplo de estudiante ideal, revela ser otro ser enviado por la misma Entidad y, contrariando las órdenes dadas, se atreve a intentar asesinar a Kyon para ver cómo la muerte de este último podría afectar a Haruhi. De este modo, la alumna perfectamente adaptada al medio estudiantil resulta ser una extraterrestre paradójicamente inadaptada.

Yuki la vence a través de conjuros basados en comandos informáticos, lo que pone de manifiesto la relación de este personaje con el lenguaje y su poder sobre el mundo. Esto puede recordarnos a la Teoría de Wittgenstein, según la cual: "nuestro lenguaje se corresponde de alguna manera con la realidad[13]" Igualmente, el hecho de que Yuki sea un ente corporizado como forma de adaptarse al lenguaje humano puede servirnos para traer a colación a Derrida, quién: "contra la platonización del significado y contra la descorpolizada interiorización de su expresión lingüística, quiere hacer valer el inextricable entrelazamiento de lo ininteligible con el sustrato sígnico de su expresión e incluso el primado trascendental del signo frente al significado.[14]" No son pocas las ocasiones en las que Yuki se niega a explicarle algo a Kyon simple y llanamente por que no podría entenderlo sólo a través de palabras.

El segundo personaje en entrar al club es Mikuru Asahina, secuestrada por Haruhi con un propósito muy claro. "Básicamente en cualquier historia en la que pasa algo raro, siempre hay un personaje encantador con aspecto de lolita" (Capítulo 2, 19:54-19:56), explica Haruhi mientras muestra a cámara dos revistas de manga. Del mismo modo, el aspecto adorable de Mikuru, entronca con la tradición de *moe*: "entendido como fetiche o interés por un objeto o una característica determinada"[15]. De esta forma queda patente cómo Haruhi intenta configurar su club en torno a una serie de lugares

[13] Eagleton, Terry (1996). *Las ilusiones del postmodernismo*. Buenos Aires: Paidós, p. 67.

[14] Habermas, Jürgen (1991). *El discurso filosófico de la modernidad*. Madrid: Taurus, p. 209.

[15] Santiago, José Andrés (2010). *Manga: Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Pontevedra: Universidad de Vigo, p.310.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

comunes de ese mundo de fantasía transmitido por el *manga* y el *anime*, produciéndose un curioso juego de ficciones, ya que, aunque Haruhi. Mikuru pasaría entonces a ser un personaje muy sexualizado, algo que queda enfatizado por las reacciones que otros personajes tienen para con ella. En primer lugar, Haruhi, la considera una "mascota" y no duda en utilizarla para sus fines: "La cosificación a través del kawaii (…) se convierte en la instrumentalización de la mujer para perpetuar su sumisión."[16] Por otro lado, Mikuru también remite a la mujer tradicional perfecta, es decir, Mikuru que venía del club de caligrafía, tiene mentalidad de *Nadeshiko*, lo que podíamos apreciar cuando en un primer plano contrapicado desde el rostro de Kyon le dice: "Si acabo no siendo digna para el matrimonio, ¿tú me aceptarías?"(Capítulo 3, 15:09-15:19). Otro personaje que ayuda a delinear la sensualidad de Mikuru es Kyon, quién a través de sus pensamientos en voz en off, la describe como: "el ángel del club". Además, la victimización de Mikuru por parte de Haruhi, hace que Kyon intente erigirse como su protector para terminar demostrando su hipocresía: "Lo siento. Para ser sincero me encanta ese disfraz. No puedo luchar contra mis instintos." (Capítulo 3, 13:05-13:12).

Sin embargo, cuando la Brigada SOS sale en busca de entes paranormales, y para disgusto de Haruhi, Mikuru y Kyon hacen equipo, esta le explica, que ella es una viajera en el tiempo, enviada para vigilar a Haruhi, ya que esta última es el núcleo de un bucle temporal que se remonta a tres años atrás desde el momento presente. Podemos apreciar la simultaneización de planos panorámicos y generales que se van imponiendo progresivamente uno a otro cuando todavía quedan vestigios del anterior en la pantalla y que se contraponen a planos detalle de una hoja de árbol cayendo por una pequeña cascada como metáfora del paso del tiempo: "El tiempo no se puede considerar algo que fluye continuamente. Es, sin embargo, una acumulación de planos temporales puntuales. Es como una animación. Da la impresión de que se mueve pero en realidad esta compuesta por una secuencia de frames." (Capítulo 5, 12:09- 12:09). Téngase en cuenta que se

[16] Bogarín Quintana, Mario Javier (2009). "Kawaii y cosificación de la mujer en el manga/anime". *Societarts*. <http://societarts.com/2009/01/03/kawaii-y-cosificación-de-la-mujer-en-el-manganime/>, consultado el 2/11/20.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

está haciendo una metáfora metalingüística del género.

Más tarde, en el capítulo 10, Kyon se encuentra con una extraña mujer que le recuerda mucho a Mikuru, pero que tiene un aspecto mucho más adulto. Se trata de la versión adulta de la misma que también ha viajado al pasado y que pone de manifiesto otra cara de la atracción sexual, la *onee-san* o hermana mayor, más adulta. La forma en la que saluda a Kyon y se acerca a los trajes de criada, implican una cierta melancolía de la época estudiantil ya pasada. A pesar de crear involuntariamente ciertas paradojas temporales, la Mikuru adulta ofrece a Kyon una pista cuya importancia queda remarcada por un gran primer plano de su interlocutora: "¿Conoces Blancanieves?" (Capítulo 10, 18:40).

El último personaje en llegar al club parece responder a los deseos expresos de Haruhi, a la hora de recrear un elenco de personajes surgidos de las convenciones del manga y el anime: "¿No es increíble? ¡Por fin tenemos al estudiante misterioso! ¡No hay ninguna duda! (…) ¿No te lo había dicho? Hay informes que dicen que un estudiante que es transferido a mitad de curso, tiene muchas posibilidades de ser un estudiante misterioso."(Capítulo 5, 5:34-5:48), y es que en los *mangas* para estudiantes con elementos fantásticos, es habitual que algunos personajes fantásticos se hagan pasar por estudiantes transferidos para vigilar al protagonista. Por otro lado, Itsuki Koizumi, es un chico que sobresale por su sonrisa diplomática que en algunos casos también caracteriza a personajes que tienen algo que ocultar.[17]

A diferencia de lo que había ocurrido con Yuki y Mikuru, es Kyon quién decide confrontarse con Itsuki en busca de respuestas. En el caso de Itsuki, este chico con poderes pertenece a una organización secreta que se dedica a vigilar a Haruhi Suzumiya, quién hace tres años recreó el mundo de la nada: "Puede que este mundo sea sólo el sueño de algún ser superior, y como es un sueño, crear y alterar lo que pasa en este mundo es como jugar con los sueños para ese ser. Los humanos han definido a ese ser como Dios."(19:26-19:51). Del mismo modo, existe el peligro de que a este Dios ya no le guste el mundo presente y desee rehacerlo

[17] Brenner, Robin E (2007). *Understanding Manga and Anime*. London : Libraries Unlimited, p.42: "If a reader encounters a character with relatively narrow eyes, including a hero, this usually indicates a certain level of amorality."

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

otra vez. Así mismo, los poderes de Itsuki dependen en gran medida de Haruhi, ya que esta, cuando se irrita crea unos espacios alternativos en los que grandes gigantes dan rienda suelta a su estrés destrozando edificios. Por un lado estos gigantes casi amorfos, recuerdan a monstruos clásicos como *Godzilla* o incluso al espíritu del Bosque de *Mononoke Hime* de Hayao Miyazaki, símbolos del ciclo de construcción y destrucción naturales. Por otra parte, los poderes que exhibe Itsuki recuerdan a la cultura popular en lo referente a los superhéroes y a los protagonistas de los *shônen manga* pero la fragilidad con la que se entremezclan vida cotidiana y fantasía, cómo se crean vasos comunicantes entre mundos recuerda al neo-fantástico o incursión y aceptación del elemento insólito en la vida cotidiana como apertura, como pasaje hacia nuevas realidades en las que lo cotidiano toma un rumbo distinto"[18] , de forma que ambos tipos de ficción se diluyan. Esto último nos hace reflexionar sobre la delgada línea que hoy separa el alta y la baja cultura: "Si el postmodernismo cubre todo, desde el *punk rock* hasta la muerte de la metanarrativa, desde las revistas de historietas hasta Foucault, entonces resulta difícil ver cómo un único esquema explicativo puede llegar a hacer justicia a una entidad tan raramente heterogénea.[19]"

En otras palabras, estos personajes hacen su entrada fingiendo acercarse a un arquetipo concreto para terminar siendo algo completamente distinto, o más concretamente, siendo uno de los seres que Haruhi busca desesperadamente. Los tres han sido enviados a investigar un fenómeno extraño que ocurrió hace tres años y está relacionado con Haruhi. Los tres la consideran un ser especial según su punto de vista pero ninguno de ellos se atreve a decirle nada a la gran protagonista de la historia.

Si bien, toda la serie gira en torno de Haruhi, es Kyon quién nos la narra, puesto que, como recordaremos, fue el quién nos introdujo en ella desde sus primeros momentos. Este narrador cumple funciones netamente literarias, lo que a su vez nos remite al origen novelístico del argumento[20]. Desde este

[18] Morales Benito, Lidia. (2011) "La búsqueda de una nueva verosimilitud. Literatura neofantástica e patafísica". *Carnets III*, p. 132.

[19] Eagleton, Terry (1996). *Las ilusiones del postmodernismo*. Buenos Aires: Paidós, p. 45.

[20] Nos gustaría resaltar que la novela inicial también está narrada desde la perspectiva de Kyon. Véase Tanigawa, Nagaru (2010). *La*

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

punto de vista, podemos ver como la voz en off de Kyon ayuda a expresar el paso del tiempo, haciendo especial hincapié en los momentos más importantes del curso: "El tiempo pasaba y volvimos de la Golden Week" (capítulo 2, 8:36) y también explica una serie de matices que se prestan menos a una narración meramente visual: "A pesar de mis quejas, me lo pasé bastante bien haciendo la web" (Capítulo 3, 9:22). Incluso llega a realizar reflexiones y anticipaciones sobre la propia trama: "Si hubiera tenido el don de la precognición y hubiese sabido que algo increíblemente extraordinario pasaría al día siguiente, no hubiese estado tan tranquilo."(Capítulo 13, 22:24-22:26). Igualmente, Kyon se dirige muchas veces al espectador: "¿Os suena un insecto llamado grillo? Si no es así, aquí tenéis uno bien hermoso." (Capítulo 7, 16:11-13). Sin embargo, Kyon no responde al modelo de narrador omnisciente clásico, ya que mucha de la información nos aporta está teñida del subjetivismo del Kyon personaje. Así, a la hora de presentar al resto de personajes, en numerosas ocasiones, simplemente Kyon nos da su opinión sobre los mismos: "Mira, bonita. Si tuviera que escribir todas las quejas que tengo sobre ti, acabaría llenando un folio A4 por los dos lados."(Capítulo 7, 5:09-5:20); "Su sonrisa era tan radiante, que cualquier persona se hubiera enamorado de ella."(Capítulo 10, 20:26-20:30). Esto se ve apoyado en los planos en los que vemos los personajes a través del hombro de Kyon, como si este tuviese la cámara justo detrás de él.

Por otra parte, Kyon tiende a dotar de su narración de ciertas notas de ironía, lo que implica que este narrador-personaje no se limita a transmitir la historia sino que interactúa con ella:"En contra de mi voluntad acabé cogiendo el *Retrato de una tenia* de la genial artista Haruhi Suzumiya y (…) la metí en el directorio y actualicé la web" (Capítulo 7, 4:21-4:30) Incluso, llega a parodiar algunos tópicos de la narración: "Por un momento, me pareció que el tiempo se había detenido. ¡Es coña! Aunque me acordé de la presentación de Haruhi cuando empezó el curso."(Capítulo 5, 7:17-7:26). Del mismo modo, la voz en off, ayuda a que el espectador sea consciente de algunas reflexiones personales de Kyon, en tanto que personaje: "Si yo tuviera que elegir un

Melancolía de Haruhi Suzumiya. Barcelona: Ivrea.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

sitio para hibernar no sería la Tierra. Me iría a sobar por Neptuno o así."(Capítulo 7, 19:40). De esta forma podemos observar como este recurso refleja la naturaleza de Kyon en tanto como narrador que también es personaje, algo que recuerda al modo de narración propio de *La Invención de Morel* de Bioy Casares.

4. Diálogo con otros discursos

No son estos los únicos momentos, en los que se puede observar la influencia de la literatura en esta serie de animación, sino que también aparecen en los diálogos referencias a *El pájaro azul de la Felicidad* de Maurice Maeterlink (Capítulo 5, 17:43-17:56) cuya moraleja acerca de lo cerca que suele estar aquello que buscamos con ahínco, entronca con la búsqueda de seres fuera de lo común por parte de Haruhi, y al mito griego de Sísifo (Capítulo 3, 0:20). Formalmente, el texto aparece como apoyo expresivo en la escena en la que Yuki explica su verdadera naturaleza (Capítulo 5, 2:16-3:41). Una vez se vuelve a los *mangas*, cuando Kyon intenta darle una excusa convincente a Taniguchi acerca de por qué estaba sentado en el suelo del aula junto a Yuki Nagato, por medio ello de imágenes estáticas y secuenciadas tratadas con un estilo un tanto *naïve* e incluso se utiliza los bocadillos al final de la escena. (Capítulo 14, 1:42-2:22). Siguiendo con el arte popular, también se hace alusión, en medio de una batalla, a los recursos típicos de los videojuegos, especialmente a la utilización de rótulos: "¡El escarabajo cura tus heridas!" (Capítulo 7, 17:46). De esta forma, podemos encontrar la simulación de formas expresivas propias de la fotografía (Capítulo 4, 8:17-8:29), los titulares periodísticos (Capítulo 7, 9:53-9:59), la nieve de la televisión (Capítulo 5, 3:20) o incluso el Messenger. Este último es el método que utiliza Yuki para comunicarse por última vez con Kyon (Capítulo 14, 13:24-14:34).

Si tomamos en consideración la continua mezcla de géneros en el propio imaginario de la cultura popular japonesa(el *gakuen manga* y las historias con elementos fantásticos, más propio del *shônen manga* de aventuras), de baja y alta cultura y de distintos tipos discursivos, podemos apreciar: "la disolución del canon clásico de belleza (eclecticismo, mezcla, collage, parodia, pastiche, elaboración de productos híbridos caracterizados a veces por el

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

empleo de distintos lenguajes), la quiebra y descomposición de la unidad y totalidad de la estructura orgánica de la obra(…) y la muerte del sujeto(como productor, personaje y objeto de representación).[21]" Más allá de los discursos artísticos, estaría la inclusión de los discursos científicos como la psicología: "¿¡Qué mierda era ese sueño!? ¡Freud habría disfrutado con esto!"(Capítulo 14, 19:30-19:35), la física, tanto por la mención del Principio Antrópico (Capítulo 13, 10:54- 12:05) como por la alusión simbólica a las principales teorías de la física como la Teoría de la Relatividad en las imágenes que acompañan la canción de entrada o la neurología: "¿Sabéis porqué la gente sueña?" (Capítulo 14, 7:06-7:18).

5. La melancolía posmoderna

Pero si hay algo especialmente posmoderno es la esencia misma de la melancolía que da título a la serie. Llegados casi al final de la misma, en un momento de especial paz, cuando Haruhi y Kyon están atravesando un paso de nivel, la primera espeta sin venir al caso: "¿Alguna vez te has planteado lo insignificante que es tu experiencia en este planeta?" Las idas y venidas del tren y de las señales de tráfico, pasarán a encuadrar un singular *flasback* alegórico que explicará el comportamiento estrambótico de Haruhi, debido a la asistencia a un partido del deporte de masas japonés por excelencia, el béisbol: "Miraras donde miraras, estaba lleno de gente. Los que estaban justo al otro lado parecían granos de arroz apelotonados."(6:33-34). Es decir: "La cultura de masas cumple varios objetivos a la vez: sume a una comunidad en un estado de narcolepsia, debilita la sensibilidad y el espíritu crítico de sus miembros, ejercer un férreo control social y se hace presente como un mecanismo de neutralización de las diferencias entre clases y colectivos sociales en conflicto."[22]

Es ahora cuando vemos un amplio plano en el que una especie de Haruhi infantil parece perdida en la oscuridad que la rodea: "Se me pasó por la cabeza que toda la gente de Japón estaría en ese estadio, así que le pregunté a mi padre cuanta gente había en el campo. Mi padre me contestó que si estaba lleno,

[21] Saldaña, Alfredo (2008) *Un lugar en construcción: crítica y cultura en la postmodernidad*. Zaragoza: Ediciones de la librería Cálamo, p.56.

[22] *Op.cit* ,p. 14.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

habría cincuenta mil personas. Después del partido, el camino a la estación estaba abarrotadote gente. El ver a tanta gente me hizo sentir muy pequeña." (6:34-7.06) En estos momentos filas de gente color sepia surgen en la parte superior del plano, encima de la niña, caminando de izquierda a derecha. "(…) Me sentí muy pequeña. No sólo era una milésima parte en el mar de gente de ese estadio, es que ese mar de gente era sólo una gota en el océano." (7:10-7:31)

Después de un fundido en negro vemos a esta misma niña columpiándose en la oscuridad, sola y lentamente, como imagen de desolación y tristeza infantil: "Yo pensaba por aquel entonces que era una persona especial. Me encantaba estar con mi familia, y sobre todo, pensaba que en mi clase estaba la gente más interesante del mundo. Pero entonces me di cuenta de que eso no era así. (…)Cuando me di cuenta de eso, vi que las cosas a mi alrededor habían empezado a perder su color. Y si había tanta gente en el mundo, seguro que había alguien viviendo una vida interesante fuera de lo normal. ¿Por qué no era yo esa persona?" (7:34-8:42)

Después de oír el ruido del tráfico, volvemos a la realidad de esta ficción para encontrarnos con un primer plano de perfil de la Haruhi adolescente: "No va a ser nada divertido si te quedas esperando a que pase, así que en Secundaria decidí cambiar de actitud. Quería demostrarle al mundo que no estaba dispuesta a esperar que las cosas simplemente vinieran a mí. Así que actuaba de acuerdo a esa filosofía."(8:42-9:03) Tras esta impactante confesión, Kyon se ve incapacitado para responder a su interlocutora una vez haya pasado el tren. Es esta la escena que da sentido no sólo al argumento de la serie sino a la idea de Haruhi como parámetro del postmodernismo, ya que "el sujeto posmoderno, a diferencia de su antecesor cartesiano, es uno cuyo cuerpo está integrado a su identidad.[23]"

La Haruhi niña habría perdido, entonces, su identidad integrada en el instante en que se enfrenta a las masas: "La razón centrada en el sujeto queda confrontada con lo absolutamente otro de la razón. (…) La vía para escapar de la modernidad ha de consistir en rasgar el principio de individuación."[24] No es de extrañar que toda la singularidad de la que la Haruhi niña se sentía orgullosa

[23] Eagleton, Terry (1996). *Las ilusiones del postmodernismo*. Buenos Aires: Paidós, p. 109.

[24] Habermas, Jürgen (1991). *El discurso filosófico de la modernidad*. Madrid: Taurus, p.122.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

se venga abajo al tomar conciencia de que sólo es una gota de agua en un océano de gente: "La globalización neoliberal no se plantea la construcción desde abajo de un escenario complejo, policéntrico, multiétnico y multicultural sino como la imposición de un imaginario ideado a la medida del pensamiento único.[25]" Es por esto, que todo aquello que le parecía lleno de color, termina, después de esta experiencia, tiñéndose de gris: "Los valores ya no son universales sino locales, ya no son absolutos sino contingentes. (…) El mundo en sí es un asunto mucho más brutal, inerte y sin significado y el valor es una imposición sobre él.[26]"

Con todo esto en mente, estamos en condiciones de afirmar que Haruhi es un personaje de raíces profundamente posmodernas, algo que también podemos observar en algunos de sus rasgos más característicos como las contradicciones en su filosofía personal, reflejo de la ruptura de los grandes relatos[27]: "¿Me estás diciendo que te haga caso o que tenga iniciativa? ¡A ver si te aclaras!"(Capítulo 7, 4:14-4:21). Así mismo, Haruhi representa la ruptura espontánea de las normas imperantes:

"KYON: ¡Déjalo ya! ¿Vale? Como sigas así, no va a quedar leyes que puedas infringir.

HARUHI: ¿De qué leyes me hablas?" (Capítulo 5, 8:52-9:05), si bien, lo más destacable de Haruhi es su naturaleza de individuo autodirigido capaz de interactuar con su medio hasta cambiarlo, una especie de *Übermen*, aunque sea de forma inconsciente: "El poder es aquello con que el sujeto opera en el mundo cuando sus acciones tienen buen suceso.[28]", como si de una diosa se tratara.

6. Reconstrucción vs. Destrucción

La fragmentación del sujeto de Haruhi deberá resolverse al final de la serie. Recordemos, cómo al principio de la historia, nuestra protagonista manifestaba un fuerte desprecio hacia el género masculino. Sin embargo, en el capítulo 14, Haruhi acaba echando violentamente a Kyon de la habitación, al constatar la indiferencia de este,

[25] *Op.cit*, p.17-18
[26] Eagleton, Terry (1996). *Las ilusiones del postmodernismo*. Buenos Aires: Paidós, p.146.
[27] *Op.cit*, p. 102.
[28] Habermas, Jürgen (1991). *El discurso filosófico de la modernidad*. Madrid: Taurus, p.329.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

cuando le anuncia que se va a cambiar. Esto puede sorprender si recordamos que Haruhi había sido capaz de quitarse la ropa delante de los chicos de su clase. Igualmente, Haruhi se muestra muy irritada, algo que según Itsuki propiciaba la creación de un espacio alternativo en el que la diosa pudiese desahogarse a través de los gigantes azules.

La situación parece no ir a más, hasta que Kyon despierta de su sueño, no en su habitación, sino en el suelo del patio del colegio y a los pies de una Haruhi que no sabe por qué se encuentran en un mundo grisáceo que se parece a su instituto. La pareja se encuentra atrapada en esta nueva dimensión y es en este momento cuando Kyon recibe la ayuda de los tres personajes que le han introducido en la otra realidad que rodea a Haruhi Suzumiya. En primer lugar, aparece Itsuki cuyos poderes se hallan muy mermados, anunciando que lo peor que podía ocurrir está pasando: "El mundo en el que os encontráis es la manifestación que más cercana está de lo que Haruhi desea, aunque no estamos seguros de qué es lo que quiere." (Capítulo 14, 11:37-11:50). Ante esta afirmación, Kyon se sorprende de ser el único que acompañe a Haruhi en vez de alguno de esos seres que esta ha estado buscando: "¿Es que no lo sabes? Has sido elegido por Suzumiya-san." (11:50- 12:08). Para terminar de aclarar esta cuestión se vuelve a mostrar en planos detalles los carteles de los cuartos de baño: "Adán y Eva. Si os reproducís lo bastante, os irá bien."(12:15-12:20).

Finalmente, Itsuki transmite las palabras de sus otras dos compañeras: "Asahina Mikuru quería disculparse: "Lo siento. Todo es culpa mía". Nagato Yuki dijo que encendieras el ordenador." (12:49-12:54) Es entonces, cuando Yuki, que ha perdido su corporeidad, tiene su última conversación con Kyon mediante mensajería instantánea, y le da la última pista: la bella durmiente. Mientras tanto, los gigantes azules surgen de la nada para sorpresa de una extasiada Haruhi, que está disfrutando con este espectáculo de destrucción: "El carácter destructivo es joven y alegre. Por que destruir rejuvenece (…) El carácter destructivo no ve nada duradero. Pero por eso mismo ve caminos por todas partes. Donde otros tropiezan con muros o montañas, él ve también un camino. Y como lo ve por

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

todas partes, por eso siempre tiene algo que dejar en la cuneta.[29]"

Frente al éxtasis de Haruhi, Kyon decide llevársela corriendo, huyendo de esta misma destrucción, al mismo tiempo que intenta convencerla de que el antiguo mundo merece ser salvado: "Puede que tú no sepas nada, pero se podría decir que el mundo gira a tu alrededor. Tú no sabías nada pero el mundo se movía en una dirección muy interesante." (Capítulo 14, 17:40-17:50). Mientras tanto, en la mente de Kyon se está desarrollando una curiosa batalla alegórica que tiene como objetivo la definición de Haruhi desde el punto de vista de nuestro narrador: "Nagato dijo "la clave de nuestra auto-evolución". Asahina dijo que era el núcleo de un bucle temporal. Koizumi la llamaba "Dios"." (17:57-18:07) Frente a los trípticos de los otros personajes, para la visión de Kyon se utilizan una serie de *collages* también en blanco y negro de imágenes de Haruhi: "¿Y qué pasa conmigo?" Esta sucesión de imágenes multiplicadas llegará a su fin cuando Kyon, recuerde las pistas que tanto Mikuru como Yuki le han dado: *Blanca Nieves* y *la Bella Durmiente*. (18:37- 18:43): "Muchos cuentos de hadas hacen hincapié en las grandes hazañas que deben realizar los héroes para encontrarse a sí mismos; en cambio *La Bella Durmiente* subraya la también necesaria, prolongada e intensa concentración en sí mismo.[30]", lo que en la vida real se corresponde con "un largo período de sopor al comenzar la pubertad[31]" y en lo que respecta a esta historia, con la melancolía de Haruhi. Igualmente, "una reacción lógica ante la amenaza de tener que crecer y madurar es alejarse del mundo que impone tales dificultades.(…) El mundo se convierte, entonces, para la persona en algo carente de vida.(…) Y ese mundo sólo vuelve a la vida cuando aparece la persona que despierta a la muchacha.[32]" En el caso de Haruhi, esta persona, su elegido, sería Kyon: "El apacible encuentro del príncipe y de la princesa, su mutuo despertar, es un símbolo de lo que comporta la madurez; no sólo la armonía dentro de uno mismo, sino también con el otro.[33]"

Como no podía ser de otra forma, Kyon besa a Haruhi, restaurando la identidad fragmentada de su compañera y salva el

[29]Benjamin, Walter (1990). *Discursos Interrumpidos*. Madrid: Taurus, pp. 159-161.

[30]Bettelheim, Bruno (1988). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Critica, p. 303.
[31] *Op.cit*, p. 303.
[32] *Op.cit*, p. 314-315.
[33] *Ibidem*, p.315.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

mundo. Podemos pensar que esta es la máxima expresión de una forma distinta de narrar lo mismo que narraban las historias de instituto japonesas pero desde una óptica distinta y renovada, pero queremos ir todavía más allá, ya que como sugiere Itsuki al día siguiente: "No podemos desechar la idea de que este mundo fuera creado anoche."(20:51- 20:57). Así, a la idea de deconstrucción o destrucción posmoderna, se contrapone la idea de reconstrucción transmoderna: "La única manera, en mi opinión, de salir de la crisis de la modernidad, y de la tentación postmodenista (…) consiste en la reconstrucción, no a partir de la imagen de la sociedad sino a partir de una imagen del sujeto personal y de la relación con el otro reconocido como sujeto.[34]" Es así como una aparentemente inocente serie de animación japonesa, relaciona la crisis de la adolescencia con la crisis de la modernidad y la fe en la razón.

Sin embargo, no podemos terminar este artículo sin hacer mención a un aspecto terriblemente posmoderno de *La Melancolía de Haruhi Suzumiya* y es que, debido a haber sido creada en un contexto neo-capitalista esta es un objeto artístico pero también un producto. De este modo, somos testigos de cómo este anime se ha hecho espectacularmente popular no sólo en su país de origen sino también en todo el mundo gracias a Internet: "La reproductibilidad técnica de la obra artística modifica la relación de las masas para con el arte.[35]"Así mismo, el merchandising de *Suzumiya Haruhi no Yûtsu*, diversificado en miles de productos como figuritas de los protagonistas puede ser adquirido en cualquier rincón del planeta, y por supuesto, en la famosa Ebay.

La canción de cierre de esta serie, junto con su famoso baile, el *Hare Hare Yukai* está empezando a adquirir proporciones de himno y es representada por jóvenes de todo el mundo. Es posible que estos aficionados no sean conscientes de la profundidad del mensaje de la serie, que simplemente disfruten de las divertidas aventuras de Haruhi y sus amigos. Sin embargo, después del análisis que hemos estado realizando, no podemos

[34] Tourraine, Alain (1998) "¿Después del Postmodernismo? La Modernidad". ed. Rodríguez Magda, Rosa María y Vidal, Mª Carmen África. *Y después del Postmodernismo ¿qué?*. Barcelona: Anthropos y Generalitat: Conselleria de Cultura Educació i Ciencia, pp. 25-26.

[35] Benjamin, Walter (1990). *Discursos Interrumpidos*. Madrid: Taurus, p. 44.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

negar que *Suzumiya Haruhi no Yûtsu*, como toda obra perdurable, está dotada de numerosos planos de profundidad y se presta a diversas interpretaciones.

Figura 1. Presentación de Haruhi

Figura 2. Haruhi y Mikuru vestidas de conejitas.

Referencias Bibliográficas

Benjamin, W. (1990). *Discursos Interrumpidos*. Madrid: Taurus.

Bettelheim, B. (1988). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Critica.

Bogarín, M. J. (2009). Kawaii y cosificación de la mujer en el manga/anime. *Societarts*. Recuperado el 2/11/20, de http://societarts.com/2009/01/03/kawaii-y-cosificación-de-la-mujer-en-el-manganime

Brenner, R. E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. London: Libraries Unlimited.

Eagleton, T. (1996). *Las ilusiones del postmodernismo*. Buenos Aires: Piados.

Habermas, J. (1991). *El discurso filosófico de la modernidad*. Madrid: Taurus.

Morales, L. (2011). La búsqueda de una nueva verosimilitud. Literatura neofantástica e patafísica. *Carnets III*., 131-146.

Musso, F. (2010). *"Las aclas" en Ito, Noizi, Tanigawa, Nagaru y Tsugano, Gaku, Haruhi Suzumiya.* Volumen 1. Barcelona: Ivrea.

Rodríguez, R. M. (1998). Transmodernidad, Neotribalismo y Postpolítica. En R. M. Rodríguez y M.C. A. Vidal (Eds.). *Y después del Postmodernismo ¿qué?*. Barcelona: Anthropos y Generalitat: Conselleria de Cultura Educació i Ciencia.

Saldaña, A. (2008). *Un lugar en construcción: crítica y cultura en la postmodernidad*. Zaragoza: Ediciones de la librería Cálamo.

Santiago, J. A. (2010). *Manga: Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Pontevedra: Universidad de Vigo.

Número 24 (Julio 2012)

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Tanigawa, N. (2010). *La Melancolía de Haruhi Suzumiya*. Barcelona: Ivrea.

Tourraine, A. (1998) "¿Después del Postmodernismo? La Modernidad". En R. M. Rodríguez y M.C. A. Vidal (Eds.). *Y después del Postmodernismo ¿qué?*. Barcelona: Anthropos y Generalitat: Conselleria de Cultura Educació i Ciencia.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

PUERTAS a la LECTURA

"Otras opciones con identidad propia: el Manhwa Coreano"

"Other options with its own identity: the Korean Manhwa"

Esther Torres Simón

Investigadora International Research Group (Universitat Rovira i Virgili)

Grupo InterÀsia (Universitat Autònoma de Barcelona)

Recibido: 26-01-2012

Aceptado: 30-03-2012

Resumen.

El cómic coreano, el cómic japonés y el cómic chino comparten, entre otras cosas, caracteres (漫 畫) y una creciente presencia en el mercado mundial del cómic, aunque, no nos engañemos, a diferentes niveles.

En castellano, a menudo estas palabras no solo representan la nacionalidad de la ilustración sino que también implican una serie de características que provocan que se considere el manhwa (o el manga) como un género en sí mismo. Esta visión dista mucho del significado que se le da a la palabra manhwa en Corea.

En coreano, manhwa no se refiere únicamente al cómic nacional sino a todo tipo de ilustración gráfica

Abstract.

Korean comics, Japanese comics and comic Chinese share, among other things, characters (漫 畫) and a growing presence in the global market of comics, though, make no mistake, at different levels.

In Castilian, often these words not only represent the nationality of the artwork but also involve a number of characteristics that cause them to consider the manhwa (or manga) as a genre in itself. This view is far from the meaning given to the word manhwa in Korea.

In Korean manhwa refers not only to national comics but to all types of graphic illustration regardless of country of origin. Thus, the trauma is

independientemente de su país de origen. Así pues, el webtoon coreano *Trauma* es manhwa, el último número de *Naruto* es manhwa, *Garfield* es manhwa y si *El Capitán Trueno* fuera conocido en Corea también sería manhwa.

De cara a presentar el manhwa, nos centraremos en la definición más estricta, "narración ilustrada de origen coreano". A continuación, esbozaremos brevemente su historia y evolución, revisaremos sus características en comparación con el manga, “narración ilustrada de origen japonés” y finalizaremos analizando su mercado y más concretamente su introducción en el mercado español.

Palabras clave: Manga; cómic; Corea.

webtoon Korean manhwa, the latest issue of Naruto is manhwa, manhwa and if Garfield is Captain Thunder was known in Korea would also manhwa. In order to present the manhwa, we focus on the strictest definition, "illustrated narrative of Korean origin." Then briefly outline its history and development, review their features compared to the manga, "illustrated narrative of Japanese", finishing analyzing your market and more specifically its introduction into the Spanish market.

Keywords: Manga; comics, Korea.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

1. Breve historia del manhwa, breve historia de Corea

Es complicado confirmar el inicio de un fenómeno cultural moderno. Si bien la semilla de una expansión concreta o de la creación de un rasgo distintivo se puede llegar a localizar, suele haber una base previa, una tierra fértil, cuya definición causa controversia.

Debido a la larga historia común de Corea y Japón, no es de extrañar que la historia de sus representaciones gráficas se entrecruce, entrelace o incluso se complemente. Igual caso ocurre con la definición del origen de sus viñetas gráficas.

Dentro del desarrollo del manga, algunos como Schodt (1986), Ito (2004) o Kern (2006) consideran fundamental el rol del ukiyo-e por su aportación al uso de espacio libre en el plano y por su falta de profundidad, mientras otros como Murakami (2005) o Tatsumi (2008) entienden la situación de derrota tras la Segunda Guerra Mundial como el verdadero plantel del manga.

En el caso de Corea, la estrecha relación entre el grafismo caligráfico y el dibujo procedente de la dinastía Tang puede considerarse una base importante del desarrollo posterior. Pinturas de poesías con paisajes de fondo normalizaban la simbiosis entre letra y dibujo y se consideraba que "una pintura es una poesía sin palabras" (Parramón 1993:28). Desde un punto de vista más técnico, la pintura china, gran influencia del arte coreano, se concebía en plano y en ella dominaba el dibujo, de colores muy suaves, procurándose evitar la sombra como medio de producir la ilusión de espacio. (Angulo 1973: 196).

La técnica oriental clásica basada en el trazo y el vacío se combina con las técnicas de retrato, en que predominan facciones más suaves. Desde la época más antigua, se representa la figura humana en todas las actitudes y posiciones. La perspectiva no la marcan los puntos de fuga sino como la lejanía producida por la neblina que, además, sugería el "chi" o aliento vital que anima la naturaleza. (Iñiguez 2011). Esta técnica es desarrollada extensivamente por los artistas coreanos.

Por última, la narrativa popular tradicional aporta características diferenciadas al manhwa. El *pansori*, una forma de canto narrativo con un único intérprete, y el *japga*, canciones populares de finales de Joseon, así como los espectáculos de clown de la misma época se caracterizan por un

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

ritmo, un humor y un espíritu crítico presente en el manhwa.

Se suelen citar tres obras como el primer "manhwa". En primer lugar se destaca *Bomyeongsipudo* (보명십우도/普明十牛圖), diez ilustraciones narradas que muestran un monje en busca de la verdad, datado en la época de Goguryeo (37aC a 668dC). En segundo lugar, *Samganghengsildo* (삼강행실도/三綱行實圖), libro budista de 1431 (dinastía Joseon) que enseña los tres principios morales básicos mediante fábulas ilustradas. Y por último, suele mencionarse la posterior *Euiudo* (의우도 / 義牛圖), cuatro viñetas de 1745 (dinastía Joseon) sobre una vaca fiel, en que una vez más la hoja se divide en "cuadrados" y la imagen ilustra el texto.

Pero es durante el siglo XIX cuando se asientan las bases del manhwa moderno. En Japón, la influencia americana recibida durante la época Meiji y en especial publicaciones como *Japan Punch* (1862-1887) habían delineado las bases de los primeros manga. Las técnicas de historieta son adoptadas y adaptadas por artistas japoneses que publican en revistas como *Tokyo Puck* (1905). Este es el caso del primer manga *Tagosaku to Mokube na Tokyo Kenbutsu* de Rakuten Kitazawa (1905).

Al otro del mar, Corea había firmado los primeros tratados comerciales con Japón y había reconocido al Emperador de Japón (1876) como soberano libre. Empieza un periodo de influencia japonesa. En sus inicios, la relación es fluida y copiando el modelo japonés aparece el primer diario coreano *Hanseongsunbo* (1883). Estos diarios complementan las noticias con abundantes ilustraciones. En 1909, ya bajo protectorado japonés, aparece el diario *Daehanminbo* y en primera página el primer manhwa *Saphwa* de Lee Do-Yeong, que apela a la resistencia del pueblo coreano criticando el funcionariado pro-japonés e ilustrando la realidad que se cierne sobre el país de la mañana en calma. La publicación duraría un año: la ocupación japonesa de 1910 pone fin al diario como a cualquier otra forma de expresión coreana. No sería hasta superado el alzamiento del 1 de marzo de 1919 que el gobierno japonés relajaría su control sobre la prensa coreana y permitiría la aparición de nuevos manhwa. Numerosos premios y concursos fomentarían este medio, que según se relaja la censura se convierte

Número 24 (Julio 2012)
ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

en una importante arma para criticar el yugo japonés.

A principios de los años 20, con el desarrollo del manga infantil se incorpora el uso de bocadillos en Japón. En 1924, este avance llega a Corea en una de las colecciones nuevas presentadas en el popular diario *Chosun Ilbo*, la serie *Meongteongguri* de Noh Su-Hyeong. El manhwa sutilmente crítico convive con las tiras cómicas publicadas por el gobierno japonés para fomentar la producción de arroz o la incorporación al ejército.

Este periodo de fuerte influencia japonesa termina con la llegada de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Si bien el cómic se usa en ambos lugares con fines propagandísticos, el manga bélico promueve el coraje japonés, mientras que el manhwa funciona para instigar la resistencia.

Durante la Guerra de Corea (1950-53), el manhwa se usa con fines propagandísticos por ambas bandos. Prospera el manhwa bélico por una banda, en que se exaltan los valores de los soldados, y por otro el manhwa infantil, que sirve como uno de los pocos recursos de ocio. En la dura posguerra, la búsqueda de una forma de entretenimiento barato propicia la instauración del cómic moderno. Si en Japón, el manga moderno se había fraguado tras la derrota en la Segunda Guerra Mundial, en Corea, el manhwa se consolida tras la Guerra de Corea.

Aparece el *ttakji* manhwa (딱지만화),

revistas baratas de unas veinte páginas con historias basadas en países exóticos (occidente) publicadas en Busan con papel de mala calidad, por lo que sobreviven pocos ejemplares. El *ttakji* manhwa permite la presentación de nuevos autores y la diversificación, adaptándose a los gustos de los lectores, cada vez más numerosos y heterogéneos, aunque los géneros más críticos son controlados por la censura y la justicia, que impone duras condenas a las voces discordantes. En esta época, el manhwa adopta finalmente la forma contemporánea con viñetas y globos.

Es durante estos prolíficos años tras la guerra y hasta mediados de los sesenta que se desarrollan las peculiaridades del mercado del manhwa. En primer lugar aparecen las bibliotecas de manhwa, manhwa*bang.* que permiten alquilar y leer manhwa, y logran un éxito inmediato ofreciendo acceso a multitud de títulos y revistas. En segundo lugar, aparecen editoriales especializadas e independientes como Manhwa *Segyesa*

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

o *Arirang* que publican tomos con historias completas parecidos a los "tomos rojos" del manga pero con menor éxito. Unos y otros permiten el desarrollo de nuevos géneros. De las tradicionales tiras cómicas para adultos de Kim Yong-hwan o Kim Seong-hwan (o *myeongrang* manhwa), se ha pasado al manhwa fantástico de Park Ki-dang, el manhwa femenino de Choi Sang-rok (o *sunjeong* manhwa) y el manhwa histórico de Park Ki-jeong.

Esta época dorada acaba con el golpe de estado de Park Chung-hee en mayo de 1961: la censura imposibilita la creatividad y la editorial oficial Habdong Munhwasa absorbe autores y editores hasta instaurar un monopolio editorial en 1966. Los géneros distribuidos son el manhwa infantil y las novelas históricas. Este género cumple una doble función: por una parte favorece la reconstrucción histórica de Corea tras la ocupación japonesa y por otra parte, autores como Lee Doo-ho o Go U-Yeong critican subrepticiamente el poder por comparación con las luchas contra el feudalismo.

En 1981, Kim Su-jeong publica *Agigongnyong dooly (Dooly, el pequeño dinosaurio)* basado en un manhwa infantil de los setenta convirtiendo a Dooly en el primer protagonista de una animación basada en el cómic, la primera imagen del merchandising y el primer anti-héroe del manhwa.

El poder comercial del manhwa empezaría a explotarse a raíz de una publicación de 1982: *Gongpoui Oeingudan* (*Terrorífico equipo de Béisbol* /공포의 외인구단) de Lee Hyung-se. Esta larga historia de superación dividida en múltiples tomos relanza los manhwa*bang* que funcionan como escaparate de nuevos autores. Así estas bibliotecas promocionan nuevos autores, que dan el salto a las revistas y de ahí a las editoriales. Esto da relativo poder al autor, que ya ha probado su valía y puede negociar sus propios criterios sobre la trama y los personajes o incluso funcionar alejados del mundo editorial, al contrario de Japón donde las editoriales tienen mayor poder de decisión tras el éxito de sus "libros rojos" en las décadas anteriores.

Tras la rendición de Japón y el fin de la anexión japonesa en 1945, el manhwa había seguido un curso independiente del manga hasta 1987, año que pondrá fin a la prohibición de importación de manga a Corea instaurada tras la ocupación como medio para recuperar la identidad propia. Debido a un declive

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

en la calidad del manhwa, el manga, mucho más consolidado, se impone poco a poco logrando grandes éxitos y convirtiéndose en un invitado constante de las listas de ventas. El mercado y los autores coreanos no se conforman con esta situación y planean su resurgimiento. Se crean revistas como *IQ Jump* o *Young Champ* siguiendo el modelo japonés.

No sería hasta la crisis del 97, cuando las editoriales japonesas reducen sus exportaciones, que las editoriales coreanas recuperan parte del mercado. Esta recuperación se fomenta en los años siguientes con el inicio de la exportación con éxito de productos culturales coreanos, el *hallyu*, la ola coreana. Así, en la actualidad, el manhwa coreano intenta durante el siglo XXI consolidar su internalización con dos nichos de mercado en los que cuenta con poca competencia: los webtoons y las historietas educativas. El gobierno coreano ha invertido 96,9 millones de dólares en un plan de cinco años para cultivar la industria (MCST 2010).

2. Manhwa vs. Manga: similitudes y diferencias

¿Cómo distinguir un manga de un manhwa? Hay tres reglas básicas: los manhwa están escritos de izquierda derecha, siguiendo el orden natural del hangeul; los nombres de los autores suelen componerse de tres sílabas (con contadas excepciones como Kara, que es un seudónimo); y si hay onomatopeyas, estarán, obviamente en coreano.

Más allá de estas reglas obvias, un estudio en mayor profundidad revela diferencias en la trama, el dibujo y su comercialización.

Respecto a la trama, cualquier narración refleja hasta cierto punto una situación socio-cultural y, pese a las similitudes formales entre Corea y Japón, como el comer con palillos, la baja delincuencia o lo avanzado de la tecnología, su cercana situación geográfica no impide una variación sustancial en las expectativas culturales, las relaciones sociales y la visión histórica que queda reflejada en argumentos, giros y personajes.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

En este contexto, las historias coreanas tienen marcada tendencia hacia la tragedia. En el manhwa, al igual que en otras expresiones culturales actuales como el cine o la literatura, no es raro que el protagonista sufra un sinfín de desgracias sin alcanzar jamás un final feliz. Aunque en ocasiones los trágicos desenlaces son una forma de sorprender al lector, muy a menudo parten de un sentimiento característico de la tradición coreana, el *han*. Sin una traducción clara, es un sentimiento de fatalidad romántica, una tristeza profundamente enraizada en que se acepta el peor de los destinos por un bien común o por mantener una pequeña llama de esperanza.

Tal vez para equilibrar la fatalidad, tal vez como evolución de los cantos populares en que se mezclaban diferentes realidades, es habitual la convivencia de muchas tramas en una misma historia, quedando inacabadas algunas al finalizar la trama protagonista.

Por último, las diferentes épocas de censura en Corea y una conciencia general más conservadora influyen en la presentación de la sexualidad de los personajes, con una dosis de erotismo muy inferior a la del manga.

Respecto al dibujo, este suele ser más realista en el manhwa que se permite menos licencias estéticas que el *manga*. Esto se observa, en primer lugar, en el diseño de los personajes, que suelen ser más proporcionados evitando personajes de talla gigante y de talla minúscula (Torres 2008). El realce de otras características faciales hace que sea más fácil distinguir la edad de los personajes (donde los personajes maduros lo parecen), pero a veces más difícil distinguir chicos y chicas.

Esta tendencia realista también se ve en el diseño de pelo y ojos. Los peinados de manhwa son más naturales, con cabelleras lacias que caen sobre los hombros por efecto de la gravedad en vez de convertirse en pinchos y peinados imposibles. Además, el brillo de la melena se difumina, al contrario que en el *manga* que se realza (Hart 2004 23-25). Los ojos siguen siendo grandes, pero comparten protagonismo con labios más rellenos y perfilados. Una mayor moderación en el tamaño del ojo, con un iris más redondo que ovalado, contrasta con unas pestañas larguísimas.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Cabe destacar que, mientras que algunos géneros como el manhwa histórico llaman la atención por sus fondos detallados, otros como el *sunjeong* presenta escenarios poco detallados y una separación entre escenas poco clara, incluso a veces difícil de seguir. Esta dificultad se acentúa con la coexistencia de tramas antes mencionada.

Curiosamente la puesta en escena del manhwa no suele ser en forma de animación (con la excepción de *Dooly* o *Fly!Superboard*), sino en formato culebrón (*Full House*, *Goong*, *Sad Love Story...*), videojuego (*Ragnärok*, *IDentity*), musicales (*The Great Catsby*) o en películas con personajes de carne y hueso (*Chunchu*, *Priest*, *Tazza: Money Wars*).

Además de estas diferencias formales, hay otras de carácter económico. A nivel nacional, las industrias de ambos países funcionan de modo muy diferente debido a sus respectivas trayectorias históricas: el poder de las editoriales japonesas sobre las tramas y la continuidad de las series no es tan palpable en Corea, donde otras plataformas de distribución han permitido al autor un mayor control sobre sus creaciones. Esto permite mayor variedad de productos pero provoca la finalización abrupta de colecciones cuando el manhwa*ga* decide embarcarse en nuevos proyectos. Además, en Corea el extendido uso de internet como vehículo de presentación de nuevos personajes y dibujantes alimenta el flujo de sangre nueva a la industria.

A nivel global, la internacionalización de un producto y otro son, hoy por hoy, incomparables. El manga no es solo una serie de viñetas, es un embajador veterano de una marca que ya tiene adeptos de por sí: Japón. La mayor experiencia y la fuerza de una marca-país tras el manga, hace que sus condiciones de exportación y la situación de su mercado sea más sólido que el del manhwa.

El demonio. Seok Jeong- Hyun

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

3. Mercado del manhwa y su llegada a España

Según la Korean Creative Contente Agency (KCCA), si en 1999 solo se habían registrado $240.000 por ganancias de licencias de manhwa y exportación, en 2004 esta cifra había alcanzado los $1,9 millones (ver tabla) y ha seguido creciendo hasta llegar a los $4,2 millones en 2009 (MCST 2010; KCCA 2010: 550). El principal importador de cómic coreano es Europa, seguido de cerca por Estados Unidos, Japón y el sudeste asiático.

Año	2005	2006	2007	2008	2009
Ventas nacionales (millones de won)	436.235	730.072	761.686	723.286	739.094
Exportaciones (millones de dólares)	3.268	3.917	3.986	4.135	4.209

Tabla 1: Ventas nacionales y exportaciones de manhwa (KCCA 2010)

En el *Estudio sobre la Industria del Manhwa en Europa 2010-2015* que publica la KCCA, se entiende que hay poco interés por el manhwa en España y que el mercado donde el manhwa tiene más que ofrecer, el mercado electrónico, está mucho menos desarrollado que en otros países europeos (KCCA 2010b: 8).

Bicicleta roja

Lo cierto es que, tras una primera apuesta fuerte por el manhwa en 2007 y 2008 por parte de varias editoriales, el poco éxito de las obras seleccionado y la explosión de la "burbuja del manga" (Bernabé 2011) ha erradicado casi completamente el manhwa del mercado español. En 2010, había solo tres novedades - los tres tomos de *El Sonido del Pueblo* publicados por Planeta - y en 2011 solo se prevén dos publicaciones - los dos tomos de *Priest: Purgatorio* editados por Norma. En total el número de manhwa traducidos y publicados en España en los últimos 8 años no llega a los 200 volúmenes (ver tabla 2), una

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

cifra ridícula si los comparamos con los 431 nuevos manga solo en 2010, un año de espectacular crisis editorial (Bernabé 2011)

Año	Novedades manhwa	Novedades manga	Editoriales que publican manhwa
2004	3	481	La Cúpula
2005	17	615	La Cúpula
2006	18	613	La Cúpula
2007	62	679	La Cúpula; Ivrea; Pippermint; Glénat
2008	56	679	Planeta; Panini; Glenat; Ivrea; La Cupula; Medea; Dreamers; Pippermint;
2009	25	649	Planeta; Norma; Panini;
2010	3	428	Planeta
2011	2	...	Norma

Tabla 2. Manhwa publicado en España (cifras de manga de Bernabé 2009, 2010 y 2011)

¿Se puede considerar, entonces, que el manhwa no tiene futuro en España? Ciertamente, las cifras son tan poco optimistas como la situación editorial actual. Sin embargo, tal vez se pueden aprovechar los aciertos de unos y otros para dar una segunda oportunidad al manhwa más adelante.

En primer lugar, hay que ser realistas con la situación. Como ya hemos comentado antes, el manhwa no posee una marca-país fuerte detrás. Si bien muchos adeptos al manga han descubierto a posteriori Japón, también hay muchos fascinados por Japón que han descubierto a posteriori el manga. Corea no ha logrado un efecto semejante todavía, aunque el hallyu rozara levemente las costas españolas. Por tanto, la importación de *sunjeong* sin mayores características distintivas se ha visto abocada naturalmente al fracaso. Series como *MoonBoy*, *INVU* o *K2* muestran que publicar manhwa aprovechando el tirón del manga no da buenos resultados. Incluso tomos bien cuidados y con buenas reseñas (*Sad Love Story*, *Banya: mensajería urgente*) han tenido dificultades para hacerse notar en un mercado lleno de novedades japonesas. Crear una marca, un nombre, es complicado y aún no hay suficiente conocimiento de Corea en España como para fomentarlo.

En segundo lugar, Corea y España comparten el infame honor de ser líderes en piratería. Es posible que las "scanlations", traducciones amateurs de escaneos de cómics, hayan exportado casi tantos manhwa como las vías oficiales.

De hecho, un tercer factor es que las vías oficiales de exportación no siempre funcionan correctamente. En ocasiones,

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

las relaciones entre editoriales ha provocado el retraso e incluso propiciado la cancelación de series. Esto se argumentó para dejar *Metal Heart* (Ivrea) en 7 volúmenes de 12 o *Mil y Una Noches* (Planeta) en 8 de 11.

Esta situación hace que sea difícil conseguir un superventas. El tirón de culebrones, películas o anime puede ayudar a comercializar la forma escrita. En España, Norma apostó por *Priest* hace años, pero la película basada en el cómic, cuyos derechos ya había adquirido Hollywood se retrasó y el manhwa no tuvo el éxito esperado. Este año por fin se estrena *Priest* en 3D y Norma ha relanzado un pack de la obra original y los volúmenes nuevos basados en la película, *Priest: Purgatorio*. Es un acierto apostar por una serie bien hecha con una película que puede promocionarla y además ha apostado por ambos manteniendo a los lectores informados sobre la evolución de rodaje, derechos, etc.

Esta actitud también es un acierto a imitar. A menudo se presentan las novedades coreanas sin pena ni gloria: apenas una mención en la página web de la editorial. La Cúpula fue valiente en los inicios, pero tal vez no cuidó mucho la difusión de las obras más curiosas, situadas dentro de la colección novela gráfica, que apenas cuentan con reseñas.

El mundo de la traducción literaria de productos culturales del lejano oriente a menudo carece de editores competentes tanto en idioma como en comprensión de mercado. Este es sin duda el caso de Corea. Por ello, a menudo se aprovecha la experiencia de los manhwa en otros mercados europeos para seleccionar las obras o las grandes editoriales negocian derechos de traducción más extensos. Panini se ha fijado a menudo en el mercado italiano para la selección de obras. Planeta ha hecho lo propio con Francia y Alemania. Pese a que es una buena estrategia, para la selección hay que tener en cuenta las diferencias del mercado español con el resto de mercados.

Por tanto, para que el manhwa tenga un mercado debería empezar por crear un nombre distintivo. Apostar por novelas gráficas cuidadas, promocionarlas y dirigirlas a un público más reducido puede ser un primer paso para crear la marca “manhwa”. Títulos como *Historias Color Tierra* (Planeta) o *El Gran Catsby* (Glénat) deberían ser

Número 24 (Julio 2012)
ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

ejemplos de selección, tanto por su dibujo como por su historia. Se buscaría presentar el manwha como género de autor en vez de cómo un "manga diferente", al fin y al cabo, los primeros manga también eran de autor.

La otra opción es apostar por la novedad en que Corea es pionero: la experiencia de los webtoons y el manhwa en el móvil. Aunque para ello tal vez habría que revisar, por una parte la visión de la industria sobre internet, y por otra, la de los lectores sobre el "todo gratis".

Sea por un medio u otro, esperamos que en un futuro no demasiado lejano, el manhwa sea una presencia constante en las estanterías de las librerías junto al manga japonés, cómics estadounidenses, tebeos españoles y novelas gráficas europeas y ¡por qué no! una aplicación en el ordenador, el teléfono móvil o la *tablet*.

Referencias Bibliográficas

Angulo, D. (1973) *Historia del Arte.* Tomo 1. Oñate: IISA.

Bernabé, M. (2009). Estadísticas Manga y Manhwa 2008. En *Mangaland.* http://www.mangaland.es/2010/01/estadisticas2008/ (Visitado septiembre 2011)

Bernabé, M. (2010). Estadísticas Manga y Manhwa 2009. En *Mangaland.* http://www.mangaland.es/2010/01/estadisticas2009/ (Visitado septiembre 2011)

Bernabé, M. (2011). Estadísticas Manga 2010. En *Mangaland*. http://www.mangaland.es/2011/01/estadisticas2010/ (Visitado Septiembre 2011)

Hart, C. (2004) Manhwa*mania: How to draw Korean comics*. New York: Watson-Gupkill.

Iñiguez, L. (2007). El dibujo en Extremo Oriente. http://dibujo1.lacoctelera.net/post/2007/07/24/el-dibujo-extremo-oriente-china-y-japon (Visitado Agosto 2011)

Ito, K. (2004). Growing up Japanese reading manga. *International Journal of Comic Art*, 6:392-401.

Kern, A. (2006). *Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyoshi of Edo Japan.* Cambridge: Harvard University Press.

Korean Creative Content Agency. (2010). *[국내] 만화산업 통계 총괄표 (2005~2009)* http://www.kocca.kr/knowledge/trend/stats/search.jsp (visitado 15 de septiembre de 2011)

Korean Creative Content Agency. (2010). *[해외] 유럽권 만화시장 규모 및 전망(2005~2015)* http://www.kocca.kr/knowledge/trend/stats/search.jsp (visitado 15 de septiembre de 2011)

Ministerio de Cultura Deportes y Turismo de Corea. (2010). ¡Magia! ¡Romance! ¡Drama! El manhwa se enfrenta al mundo. http://www.mcst.go.kr/spanish/culture/01/cultureView.jsp?pSeq=17 (Visitado 28 de diciembre de 2010)

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Murakami, T. (2005). *Little Boy: the Arts of Japan's Exploding Subculture*. New York: Japan Society.

Norma Cómics Sabadell: http://www.libreriamanga.com/index.asp?idp=0 (visitado 28 de septiembre de 2011)

Parramón, J.M. (1993). *El gran libro del dibujo*. Madrid: Parramón.

Schodt, F.L. (1986). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics.* Tokyo: Kodansha.

Tatsumi, T. (2006). *Full Metal Apache: Transactions between Cyberpunk Japan and Avant-Pop America*. Durham, NC: Duke University Press

Torres Simón, E. (2008). Manhwa vs Manga - Sunjeong vs Shojo. En *Cynical Orange vol.5*. Torroella: Panini.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Entrevista a JM Ken Niimura

Datos biográficos:

Ken Niimura (fotografía de Julie Artacho)

En la encrucijada entre la tradición japonesa, europea y americana, JM Ken Niimura ha desarrollado un auténtico estilo propio, dinámico, vibrante y humorístico. Sus comics han sido traducidos a seis idiomas y sus ilustraciones han sido vistas en otros tantos países. Activo en el campo de la autoedición, también ha ganado numerosos concursos. La publicación de *I Kill Giants* (*Soy una matagigantes*) le introdujo en el mercado americano, siendo, tanto él como el guionista Joe Kelly, nominados a los premios Eisner y Eagle y ganador del "5th International Manga Award".

JM Ken Niimura vive actualmente entre Madrid y Tokyo.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Pregunta: Para comenzar, creo que sería más que justo tener una definición de manga, pero no la que uno puede encontrar en un libro, sino la suya, su personal definición de *manga*.

Respuesta: Para mí *manga* se refiere al cómic hecho en Japón. Lo utilizo más para definir su procedencia, a sabiendas de que, de cualquier forma, estamos hablando de cómic.

P: En el inicio del manga parece que fue crucial la figura de Hokusai ¿es así?

R: Lo fue sólo porque a él se debe el término *manga* en si, gracias a su *Hokusai Manga*, porque en realidad creo que los primeros dibujantes de cómic japoneses estuvieron más influenciados por las tiras cómicas y satíricas que publicaban periódicos extranjeros.

P: ¿Y la de Osamu Tezuka?

R: Él sí que es un autor que marca un antes y un después, ya que con su obra señala un punto de inflexión entre lo que es el cómic japonés hasta la Segunda Guerra Mundial, similar, en muchas formas, al cómic extranjero y lo que con el tiempo se convertirá en el lenguaje gráfico propio del *manga*, además de sus temas o la forma de su industria.

P: Como sucede en otras manifestaciones artísticas contemporáneas en Japón ¿cree que también el *manga* ha recibido las influencias de las artes antiguas?

R: Más o menos que lo que haya podido influir Goya, Cervantes o Velázquez a un dibujante español, por formar parte de la cultura propia del país.

P: ¿Cree que hay una concepción diferente de *manga* en Japón y en España? ¿Hablamos, quizá, de tipos diferentes de lectores de *manga*?

R: El término *manga* en Japón se usa para denominar al cómic en general, mientras que en España se usa para hablar de cómic japonés. En Japón el sector de lectores es muy amplio, dada la enorme envergadura de su mercado y la variedad de temas que se tratan, frente a un público lector mayoritariamente joven en el caso de España.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

P: ¿Y la importancia del *manga*/cómic en el ámbito editorial de cada país?

R: El cómic ocupa una parte muy destacada de la producción editorial japonesa, mientras que en España el mercado es mucho menor. Son dos circunstancias completamente distintas.

P: Aunque pueda parecer difícil de responder, nos gustaría mucho que nos indicase, según su opinión tres momentos clave en la historia del manga japonés.

R: Personalmente, enumeraría la aparición de los primeros periódicos satíricos en Japón, la publicación de *Shin Takarajima*, de Osamu Tezuka y la de *Akira*, de Katsuhiro Otomo.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

P: ¿Sería capaz de realizar el mismo ejercicio con el *manga* publicado en España?

R: No conozco muy a fondo la historia de la publicación del manga en España, pero diría la publicación de historias cortas de Yoshihiro Tatsumi en *El víbora*, la publicación de *Dragon Ball*, de Akira Toriyama y la de *Adolf*, de Osamu Tezuka.

P: ¿Cree que es un ingrediente verdaderamente influyente en la sociedad nipona de hoy? ¿Y en la española?

R: En Japón sí, sin duda. Es un medio más dinámico que la industria del cine o la de la música, con lo que sigue produciendo obras que están en fase con la sociedad actual. El *manga* es parte del panorama cultural japonés, hasta el punto de que es difícil hablar de cultura japonesa contemporánea sin referirse a él.

En España es una parte importante del mercado del cómic, pero, salvo por obras muy puntuales, creo que no tiene calado más allá de las fronteras del mundo del cómic. Por suerte, la tendencia está cambiando poco a poco.

P: Es casi un hecho probado que existe una honda relación entre el *manga* y el *anime* ¿le parece así? ¿Qué se debe y que se aportan ambas manifestaciones?

R: Esto es así desde los tiempos de Osamu Tezuka, que fue de los primeros (si no el primero) en realizar adaptaciones a dibujos animados de sus propias obras. Es importante porque permite dar a conocer las obras a un público mayor (como fue el caso de España, donde el cómic japonés comenzó a ser conocido primero a través de sus adaptaciones a dibujos animados).

Siendo dibujante de cómic, personalmente prefiero siempre la versión original en cómic a su adaptación a dibujos animados, que, en el fondo, no es más que una adaptación, pero comprendo su importancia a nivel de promoción y de mercado.

P: Es cierto que el *manga* en Japón cuenta con un amplio recorrido, que existen títulos para chicos, chicas, jóvenes, adultos…incluso *manga* para hombres de negocios ¿Qué concepto cree que aún no ha llegado a nuestro país?

R: Precisamente ése, el de ir publicando *manga* dirigidos no sólo a un lector mayoritariamente joven, si no por sectores de edad concretos o por temáticas precisas. Hay muchísimos *manga* sin publicar aún, con lo que entre todos ellos hay muchas obras de calidad.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

P: Y, para terminar ¿se atrevería a realizar augurios sobre cuál será el futuro del *manga* en Japón? ¿Y en España?

R: En Japón, como en todo el mundo, el futuro del mercado depende de su paso de lo analógico al formato digital, y de cómo se va adaptando a la nueva demografía, donde hay cada vez menos jóvenes.

Como creador, no obstante, el reto sigue siendo el mismo de siempre: hacer obras de calidad.

P: ¿Cómo comenzó usted en el mundo del cómic?

R: Dibujaba y escribía pequeñas historias en cómic desde que comencé a poder leer. Por alguna razón la mezcla de elementos del lenguaje del cómic y todo lo que tiene que ver con la propia publicación me atrajo desde muy pequeño, así que, incluso en la escuela primaria hacía una revista de cómic con mis amigos. Con quince años comencé a hacer fanzines más en serio, que han sido mi verdadera escuela.

P: ¿Y sus influencias directas?

R: Aunque trato de leer el máximo posible, mis referencias se encuentran en el cómic europeo y japonés. Ahora mismo me encantan las obras de Kerascoët, Bastién Vivès, Taiyou Matsumoto, Hanakura Yuusaku, Asakura Sekaiichi, Miguelanxo Prado…

P: Volviendo a su obra ¿Cómo definiría su estilo?

R: He nacido y crecido en España, siendo hijo de un japonés y una española. Mi estilo de dibujo se parece mucho a mi.

P: ¿Tiene algún título fetiche o del que se sienta especialmente orgulloso?

R: Sin duda *I Kill Giants*, que hice en colaboración con Joe Kelly. Sigue siendo, a día de hoy, el mejor trabajo que he hecho.

P: ¿Y alguna noticia o idea sobre el título que aún está por llegar?

R: Estoy trabajando en *Spicy Tuna*, un proyecto que guionizo y dibujo.

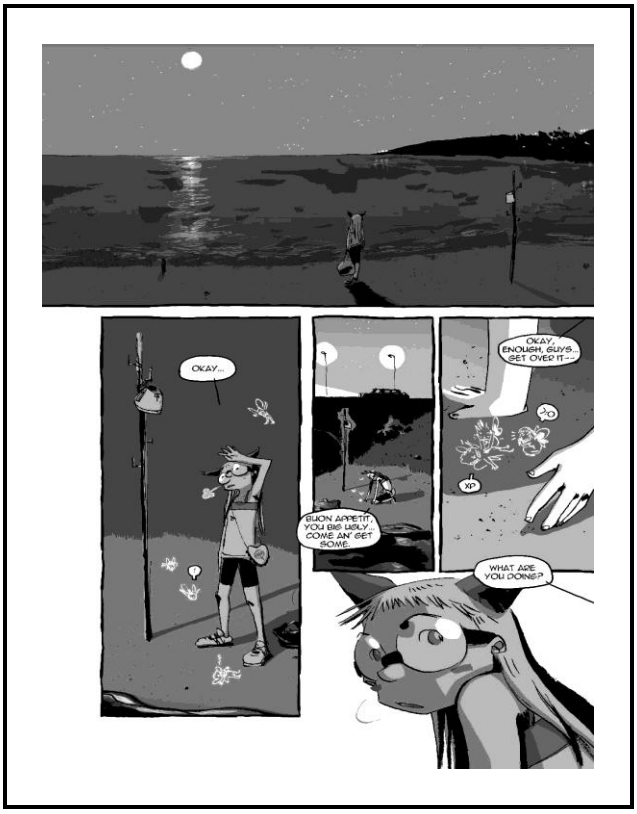
P: ¿Y podría avanzarnos algo sobre él?

R: Es una historia sobre un grupo de tunos en Japón, inspirado, en parte, en unos amigos tunos que tengo en Tokyo.

P: En algunos foros en internet he podido leer que su estilo se compara con el de Hayao Miyazaki ¿reconoce esta influencia? ¿Diría que es una influencia "obligada" o generacional?

Número 24 (Julio 2012)
ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

R: En mi caso sí. Teníamos en casa VHS con películas de Miyazaki, que veíamos sin parar. He crecido con sus películas, así que es, en cierta medida, parte de mi educación.



P: ¿Qué consejo daría a quien decidiera iniciarse como *mangaka*?

R: Que se divierta con el proceso, de otra manera no merece la pena el esfuerzo.

P: ¿Se imagina realizando otro trabajo que no sea este?

R: Ahora mismo no. Incluye tantas facetas (historia, personajes, dibujo, diseño…) que es difícil cansarse.

-Muchas gracias por todo, Ken, ha sido un placer entrevistarle.

-Gracias a vosotros, el placer ha sido mío.

Irene Criado López

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

PUERTAS a la LECTURA

Hacia la literatura japonesa por el camino del manga (y viceversa): La época de Botchan, de Jirō Taniguchi y Natsuo Sekikawa

To the Japanese literature by the way of the manga (and the other way around): The period of Botchan, of Jirō Taniguchi and Natsuo Sekikawa

David Almazán Tomás*

Universidad de Zaragoza

*****Proyecto del Ministerio de Educación y Ciencia I+D HUM2008-05784, Grupo consolidado H03, Universidad de Zaragoza y Gobierno de Aragón.

Resumen.

Desde la apertura de Japón a mediados del siglo XIX, Occidente se ha dejado seducir por la atracción de su arte, su literatura y sus tradiciones. Se denomina *Japonismo* (Lambourne, 2005) al movimiento cultural occidental que encontró en Japón una nueva fuente de inspiración. No es una exageración afirmar, por ejemplo, que sin la influencia de las estampas japonesas *ukiyo-e* en artistas como Monet o Van Gogh, la historia del arte europeo hubiera sido distinta.

Abstract.

From the opening of Japan around the middle of the 19th century, Occident has left seduce by the attraction of his art, his literature and his traditions. It designates Japonismo (Lambourne, 2005) to the western cultural movement that found in Japan a new source of inspiration. It is not an exaggeration to affirm, for example, that without the influence of the Japanese images ukiyo-and in artists like Monet or Van Gogh, the history of the European art had been distinct.

Palabras clave: Literatura japonesa; manga; Botchan; de Jirō Taniguchi; Natsuo Sekikawa.

Keywords: Japanese Literature; manga; Botchan; of Jirō Taniguchi; Natsuo Sekikawa.

1. La constante seducción de la cultura japonesa

Desde la apertura de Japón a mediados del siglo XIX, Occidente se ha dejado seducir por la atracción de su arte, su literatura y sus tradiciones. Se denomina *Japonismo* (Lambourne, 2005) al movimiento cultural occidental que encontró en Japón una nueva fuente de inspiración. No es una exageración afirmar, por ejemplo, que sin la influencia de las estampas japonesas *ukiyo-e* en artistas como Monet o Van Gogh, la historia del arte europeo hubiera sido distinta. En la segunda mitad del siglo XIX, en París se consideraba a Katsushika Hokusai (1760-1849) como el mejor artista japonés de todos los tiempos, sobre todo gracias a su célebre, difundido e influyente *Manga*[1]. Toda persona culta conocía la obra de Hokusai y la mayoría de los artistas coleccionaban sus obras y se inspiraban en sus libros, especialmente el *Manga*. Hoy utilizamos la palabra *manga* como sinónimo de cómic japonés. Originalmente, *manga* fue un conjunto de bocetos y varios artistas, además de Hokusai, publicaron sus dibujos en libros bajo este título. En nuestra opinión el interés por el *manga*, los videojuegos y la moda por lo japonés de nuestros días está muy relacionada con la visión de lo japonés creada desde el Japonismo. Libros recientes han mostrado la continuidad de Hokusai, e incluso artistas más anteriores, con el *manga* actual (Koyama-Richard, 2008). En cierto modo, el éxito comercial audiovisual japonés de hoy puede ser considerado como un nuevo *Neojaponismo*, que adapta a nuestros días esta constante seducción que nos produce Japón (Almazán, 2010).

Desde este planteamiento inicial, proponemos aprovechar el éxito de la cultura visual japonesa actual en una amplia audiencia como una oportunidad y un recurso didáctico, pues se puede orientar la afición del *manga* y el *anime* hacia el estudio de la historia, la historia del arte, la literatura y otras manifestaciones culturales[2]. Del mismo

[1] El *Manga* de Hokusai fue publicado entre 1817 y 1878 en quince pequeños volúmenes, de los cuales dos son póstumos. Más de dos mil dibujos de gran creatividad e imaginación componen esta gran enciclopedia gráfica del universo visual japonés.

[2] En nuestra práctica docente en el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza, tanto en asignaturas como en conferencias de divulgación

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

modo, pensamos que el conocimiento de la huella de Japón en nuestra cultura de masas es un tema tan importante como la aproximación a la cultura clásica japonesa. Tan necesario es conocer a Murasaki Shikibu y a Matsuo Bashō, como valorar a Osamu Tezuka y a Hayao Miyazaki. Asimismo, tan importante es que el público juvenil de acerque al *Genji Monogatari* o al *haiku*, como que los admiradores del Japón clásico extiendan su interés hacia los genios del Japón actual. Ni la cultura clásica es aburrida ni todo el *manga* y el *anime* es banal. Esta dicotomía nos impide apreciar en su totalidad los frutos que nos ofrece la cultura japonesa y la extensión de su enriquecedora influencia en el mundo.

Por otra parte, es muy habitual que nuestras visiones y ensoñaciones del Japón se ambienten en la época de los samuráis. Sin embargo, justo ahora que conmemoramos el centenario del final de la era Meiji (1868-1912), nos parece oportuno señalar la gran importancia histórica de este periodo, que supuso la vertiginosa modernización de Japón y el inicio del Japón que hoy conocemos. Por todas estas razones, presentamos este estudio sobre *La época de Botchan*, un *manga* dibujado por Jirō Taniguchi con guión de Natsuo Sekikawa que se ambienta en la era Meiji y que tiene como argumento la vida, obra y círculo literario del escritor Natsume Sōseki, autor de la novela *Botchan*. No es un argumento fácil, ni comercial. *La época de Botchan* se dirige a un lector de *manga* maduro, que valore los recursos estéticos del dibujo y el lirismo del guión. Este tipo de público se sentirá pronto cautivado por la historia y, tras su lectura, posiblemente se decida a seguir algunas de las recomendaciones literarias que ofrecidas al final de este texto. Por otra parte, esperamos que los lectores de Sōseki, o los interesados el la historia del era Meiji, se adentren en la sección cómics de las librerías y localicen *La época de Botchan*. Seguro que disfrutaran con la documentada ambientación histórica y la capacidad

consideramos que el Neojaponismo es una llave para profundizar en la historia de las relaciones interculturales y en el estudio del arte y la literatura japonesa. En este sentido, por ejemplo, como introducción al Budismo, solemos acompañar un amplia selección bibliográfica académica con la recomendación de leer los diez libros del *manga* de Osamu Tezuka titulado *Buda*. Es una satisfacción que participen en nuestras actividades culturales un tipo de público, habitual en los salones de *manga*, que asiste por vez primera a una conferencia universitaria por su interés en el tema.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

para presentarnos el ambiente cultural del Japón de finales del siglo XIX y principios del XX.

2. Jirō Taniguchi, un *mangaka* de culto

Nacido en 1947, la carrera profesional de Jirō Taniguchi se inició a mediados de los años sesenta, trabajando en sus propias series desde mitad de los setenta. Desde el comienzo de su carrera, Taniguchi se ha desenvuelto con soltura en casi todos los géneros gracias a su extraordinaria versatilidad. Habitualmente colabora con distintos guionistas, especialmente con Natsuo Sekikawa. Uno de sus trabajos más representativos de esta colaboración es *La época de Botchan. Esta ambiciosa serie*, cuyo título original es *Botchan no jidai, se publicó en Japón* durante doce años desde 1986 *con éxito de crítica y público.* En cierto modo, *La época de Botchan* ha marcado la producción de Taniguchi hacia un estilo pausado, personal e intimista, como se aprecia en *El caminante*, *El almanaque de mi padre* y *Barrio lejano*. En esta línea, ha presentado recientemente *Un zoo en invierno*, una obra con tintes autobiográficos, y *Los años dulces*, una recomendable adaptación de la maravillosa novela *El cielo es azul, la tierra blanca* de Hitomi Kawakami.

Taniguchi es el *mangaka* del silencio, los sentimientos sutiles, la introspección. Su inconfundible estilo es descriptivo y realista. Su dibujo es claro y limpio. La composición de las escenas es inteligente y ordenada. Las viñetas presentan un gran sentido narrativo, en concordancia con el guión, y alternan planos panorámicos que oxigenan la trama con primeros planos que retratan psicológicamente a los personajes. Tanto por su tendencia hacia las historias personales e intimistas, como por su característico trazo limpio influenciado por la *ligne claire* franco-belga, Taniguchi ha sido incluido en el movimiento *nouvelle manga* que ha impulsado Frédéric Boilet. La *nouvelle manga* es una heterogénea corriente, compuesta por dibujantes europeos y nipones, que se mantiene al margen de los discursos comerciales y las tendencias de mercado y defiende un *manga* de autor.

La difusión de la obra de Taniguchi en España se inició a comienzos de los años noventa, cuando la editorial Planeta de Agostini apostó por la edición de *Hotel Harbour View* y, más tarde, de *Almanaque de mi padre*. No

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

obstante, la clave del éxito de este artista se enmarca en el contexto del interés por la *nouvelle manga* y por la acertada política editorial emprendida por Ponent Mon[3], que desde 2003 hasta la actualidad ha publicado más de una docena de obras de Taniguchi.

3. Una lectura de *La época de Botchan*

La serie *Botchan no jidai, dibujada por Jirō Taniguchi con guión de Natsuo Sekikawa, fue publicada originalmente en Japón por la editorial Futabasha en cinco grandes volúmenes, en blanco y negro, entre* 1987 y 1997, después de haberse iniciado en 1986 su publicación por entregas en la revista *Manga Action*. Los lectores españoles hemos conocido esta obra por la editorial Ponet Mon que publicó *La época de Botchan* entre 2005 y 2008, con traducción de Shizuka Shimoyama y Miguel Ángel Ibáñez Muñoz. Por cuestiones comerciales, la versión española, a diferencia de la edición original, se publicó en siete tomos[4] en lugar de cinco. Para respetar la composición del original japonés, la editorial española publicó estos tomos encuadernados con el lomo a la derecha y paginando a la japonesa, de atrás a delante. Cada tomo presenta un interesante epílogo[5] que aporta valiosa

[3] La editorial Ponent Mon ha publicado *Barrio Lejano, El caminante, El olmo del Cáucaso, Tierra de sueños, El rastreador, El viajero de la tundra, La cumbre de los dioses, Seton, La montaña mágica, Un zoo de invierno, Mi año, Blanco, Sky Hawk, Los años dulces* y *Cielos radiantes.* La editorial Otakuland ha publicado *K* y la editorial Astiberri, *El gourmet solitario*.

[4] De este modo, los tomos primero y segundo y los tomos tercero y cuarto de la versión española se corresponden, respectivamente, con los tomos primero y segundo de la versión original.

[5] El del tomo primero está escrito por el importante crítico de manga Fusanosuke *Sōseki*, nieto del propio Natsume *Sōseki*. El tomo segundo presenta dos epílogos escritos por el propio guionista Natsuo Sekikawa con los títulos "¿Cómo llegamos a crear *La época de Botchan*" y "El 38º año de la era Meiji y la elaboración de *Soy un gato*". El tomo tres no tiene textos adicionales, pero el cuarto presenta otros dos breves escritos de Sekikawa, "Antes en Japón había auténticas palabras" y "Sobre *La Bailarina de otoño*". El quinto tomo presenta otros dos textos del mismo autor, "Abril del 42º año de la era Meiji. El Tokio de Takuboku" y "Sobre *En aquel cielo azul*" y el sexto, los textos "Sobre la *Lluvia de estrellas fugaces de la era Meiji*" y "El llamado *Caso de Alta Traición* y su contexto histórico". Sekikawa concluye el último tomo con los escritos "*Fin de La época de Botchan*" y "La estancia de *Sōseki* en Shuzenji y sus impresiones sobre la experiencia de la muerte".

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

información sobre la génesis y repercusión de *La época de Botchan*. La obra es completa, compleja, documentada y emotiva. Por ello, *La época de Botchan* permite varias lecturas. En estás páginas propongo su lectura como un recorrido para iniciarse en el ambiente literario de la era Meiji. También, como un pretexto para abordar la literatura japonesa de esta época, pues asistimos a un florecimiento de la buenas traducciones de títulos muy recomendables.

La época de Botchan no es la adaptación gráfica de la novela *Botchan* de Natsume Sōseki, sino el retrato de toda una generación, la de la era Meiji, un tiempo de profundos cambios en la sociedad japonesa (Beasley, 1995 y 2007). El guionista Natsuo Sekikawa se ha sentido atraído por la era Meiji porque allí se manifiestan ya los sufrimientos y contradicciones del Japón actual. La vida de Sōseki y sus relaciones con otros escritores son el hilo argumental que articulan la obra. La historia se inicia en 1905, el año de la victoria nipona en la Guerra Ruso-japonesa, en el momento en el que Natsume Sōseki, con síntomas de neurosis y después de haber publicado *Soy un gato*, decide frente al jardín de su casa convertirse en novelista y escribir *Botchan*. En la actualidad Sōseki es considerado el escritor más importante del siglo XX y *Botchan* es todavía hoy la novela preferida para muchos jóvenes japoneses para iniciarse en la literatura. La vida de Natsume Sōseki (1867-1916), prácticamente se superpone al reinado del reformista emperador Meiji (1868-1912). Originario de una familia de samuráis venidos a menos participó en la occidentalización de Japón estudiando literatura inglesa en la Universidad Imperial de Tokio y realizando una larga estancia de dos años y medio en Londres. Occidente le hastió y su vida fue una constante pugna en la búsqueda de su identidad, entre los valores tradicionales y los nuevos modelos importados. Fue un hijo de su tiempo. Su obra literaria, que consiste fundamentalmente en catorce novelas y varias recopilaciones de poemas, refleja esta contradicción que gestó un nuevo humanismo japonés. En la Universidad Imperial de Tokio sustituyó como profesor a Lafcadio Hearn[6] (1950-

[6] Nos limitamos a enumerar las primeras publicaciones de Lafcadio Hearn en español, consciente de que son ya obras para bibliófilos difíciles de localizar para el lector actual:

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

1904), también conocido como Koizumi Yakumo, un occidental profundamente cautivado por el viejo Japón (vol. 1, p. 80)[7]. Sin embargo la docencia apenas le interesó, dedicándose por completo a la literatura y colaborando con revistas culturales como *Hototogisu* o el diario *Asahi*.

El gran logro de *La época de Botchan* es la habilidad con que los episodios biográficos se diluyen en el contexto general de la era Meiji, como la Guerra Ruso-japonesa, el inicio del imperialismo y la aparición del socialismo y los movimientos de defensa de los derechos civiles. Algunos de los grandes protagonistas de la política y el ejército de la era Meiji aparecen con frecuencia en *La época de Botchan*, sobre todo Arimoto Yamagata (1838-1922), Tarō Katsura (1848-1913) y Nogi Maresuke (1848-1912). También aparecen episodios trascendentales de la política interior, como el conocido "Caso de alta traición al Emperador" de 1908 (vol. 5, p. 153), un plan para atentar contra el emperador Meiji en el que el gobierno implicó a los líderes de los movimientos de izquierdas. El anarquista Denjirō Kōtoku (1871-1912) y su esposa Suga Kanno (1881-1911) fueron condenados a muerte y ejecutados junto con otros diez procesados, con gran escándalo en

(c.1900) *Fantasmas de la China y el Japón*. Madrid: Editorial América; (1907) *Kokoro. Impresiones de la vida íntima del Japón*. Madrid. Daniel Jorro; (c. 1917) *Fantasmas de la China y el Japón*. Madrid: Pueyo; (1921) *El Romance de la Vía Láctea*, Madrid: Espasa Calpe, 1921; (1922) *Kwaidan*, Madrid: Calpe. Mucho más modernas, pero complicadas de localizar: (1986) *Kokoro. Ecos y nociones de la vida interior japonesa*. Madrid: Miraguano; (1991) *El secreto de la muerta y otros cuentos japoneses*. Madrid: CECI; (1996) *Historias misteriosas*. Kamakura: Luna Books y (1998) *La linterna de peonía y otras historias misteriosas*. Kamakura: Luna Books. Las recientes publicaciones, en el siglo XXI, de Lafcadio Hearn en nuestro país han sido: (2002) *En el país de los dioses*. Barcelona: Acantilado; (2004) *El romance de la Vía Láctea*. Madrid: Alianza Editorial; (2004) *El niño que dibujaba gatos y otros cuentos japoneses*. La Coruña: Ediciones del viento; (2006) *Relatos chinos de espíritus*. Madrid: Miraguano; (2007) *Kwaidan: cuentos fantásticos del Japón*. Madrid: Alianza Editorial; (2008) *En el Japón espectral*. Barcelona: Barataria; (2008) *El Japón fantasmal*. Gijón: Satori; (2009) *Japón, un intento de interpretación*. Gijón: Satori; (2010) *En la cueva de los espectros infantiles y otros relatos*. Palma de Mallorca: Olañeta y (2011) *Sombras*. Gijón: Satori.

[7] Con el fin de agilizar la lectura, abreviamos las citas de referencia concretas de *La época de Botchan* indicando entre paréntesis el volumen de la edición española y la página.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

la opinión pública internacional pero sobre todo con un gran desencanto por parte de los intelectuales reformistas. En lo referente al contexto socioeconómico, Sekikawa y Taniguchi transmiten magistralmente y con gran detalle la noble pobreza con la que los maestros, literatos y estudiantes se enfrentaban al precio de la vida cotidiana. Como dice el poeta Takuboku, "La pobreza es mi enfermedad y también la de este país" (vol. 5, p. 190).

El joven poeta Takuboku, agobiado por las deudas y los problemas familiares.

Otro aspecto interesante, que tiene un gran protagonismo en el discurso gráfico, es el contraste en las modas y costumbres. En *La época de Botchan* los protagonistas visten *yukata* y kimono, comen con palillos y duermen en el futón; pero fuman cigarrillos, beben cerveza, hablan por teléfono y van al cine. Las páginas más dinámicas nos muestran el desarrollo de combates de judo, un arte marcial que practican varios de los personajes. En las pausadas vistas panorámicas de Tokio, Taniguchi reproduce con gran precisión algunos de las construcciones occidentales que sobresalían en la trama urbana. En esas viñetas el lector se encontrará la inconfundible silueta del Ryōunkaku, de 1890, considerado el primer rascacielos de Tokio (vol. 5, pp. 16 y 206), así como algunos edificios de estilo occidental del arquitecto británico Josiah Conder (1852-1920), como el Rokumeikan (vol. 3, p. 37) de 1890, o la Catedral ortodoxa de San Nicolás (vol. 1, p. 71), de 1891. También aparece el Palacio de Asakasa (vol. 6, p. 69), una réplica de Versalles construida en 1909 por Katayama Tōkuma (1854-1917) y el famoso puente de piedra de Nihonbashi (vol. 6, p. 147) que había sustituido al célebre puente de madera de la antigua Edo. Asimismo, encontramos algunos de los primeros monumentos públicos en bronce, como la conocida escultura del "último samurái" *Saigō Takamori* (vol. 5, p. 73) en el parque de Ueno, que

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

realizó Takamura Kōun (1852-1934) en 1898. Estos edificios y monumentos son los símbolos de la transformación de Japón. Otro signo de ambientación histórica se percibe en las referencias a la fotografía antigua japonesa. Con el fin de acentuar el valor documental y el carácter realista de la obra, Taniguchi no solamente se inspira el los retratos de la época, sino que, también, en ocasiones los reproduce en una viñeta, como podemos constatar en el caso de Lafcadio Hearn con su familia (vol. 1, p. 80), de Shimei Futabei con Shōyo Tsubouchi y su esposa (vol. 4, p. 31) o de Takuboku con su paisano Kyōnosuke Kindaichi (vol. 5, p. 39). En la renovación visual de la era Meiji, además de la fotografía, también fue importante la influencia de algunos dibujantes europeos que trabajaron como corresponsales en Tokio, como el francés Georges Bigot (1860-1927) quien, a modo de homenaje, aparece como personaje de *La época de Botchan* (vol. 3, p. 75 y vol. 4, pp. 3 y 4).

Naturalmente, en este *manga* se nos ofrece algunas notas de la novela *Botchan*, como su génesis o la asociación de los personajes del círculo de Sōseki que pudieron inspirarle. Como es sabido, *Botchan* narra la historia de un joven maestro solitario, íntegro y cabezota, que se enfrenta a su primer destino docente en una remota aldea de la isla de Kyūshū. El propio Natsume Sōseki trabajó en su juventud en un instituto semejante, por lo que la obra presenta alguna nota autobiográfica.

Natsume Sōseki inicia la redacción de la novela *Botchan*.

Botchan trata de integrarse en la escuela rural, pero se encuentra con la hostilidad de algunos compañeros mezquinos y de las bromas de los estudiantes. Botchan pone motes a sus colegas: “Mapache” al director, “Camisarroja” al jefe de estudios, “Calabaza” al profesor de estudios clásicos, “Puercoespín” al profesor de ciencias, etc. El desencadenante de la trama es el descubrimiento de un triángulo amoroso en el cual

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

"Camisarroja" se interpone entre el apocado "Calabaza" y la bella "Madonna". Botchan representa una natural honestidad, frente a las malas artes de los dirigentes de la escuela. Taniguchi y Sekikawa establecen los paralelismos de estos personajes[8]. En el último de los tomos de la serie, Sōseki moribundo sufre alucinaciones en las que superpone a literatos conocidos con sus personajes de *Botchan* y se sobreentiende que el lector debe conocer la novela para seguir esta parte del *manga* (vol 7, pp. 107-155 y 209-229).

Pero *Botchan* no es la única novela que requiere conocerse en este *manga*. En la parte central de *La época de Botchan* se produce un *flash back* al año 1888 para presentarnos al novelista y médico militar Ōgai Mori (1862-1922), otro de los protagonistas culturales del periodo Meiji, con una trayectoria algo parecida a la de Natsume Sōseki. Ambos prefirieron enraizar en sus orígenes que cubrirse de las modas europeas, aun reconociendo la necesidad de la occidentalización del país. Ambos enriquecieron la literatura nipona asimilando elementos nuevos del extranjero. Ōgai Mori también disfrutó, tras su graduación, de una estancia en Europa, concretamente en Alemania, desde 1884 a 1888. Este viaje y su romance con una joven bailarina alemana llamada Elise Weigert aparece en la trama de *La época de Botchan* para subrayar el conflicto entre Japón frente Occidente y el peso de la organización familiar frente a la libertad individual, uno de los temas más característicos de la literatura de la era Meiji (vol. 3 y 4). La novela autobiográfica de Ōgai Mori *La bailarina* (1890) narra este conflicto personal que le impidió casarse con su prometida extranjera.

[8] El personaje de "Madonna" se inspiró en la poetisa Raishō Hiratsuka, "Calabaza" en Sōhei Morita y "Camisarroja en el policía Ijuin. Frente a la joven "Madonna", Sōseki se inclina por las virtudes del modelo tradicional femenino, representado en la novela por la servicial y protectora Kiyo. Los dirigentes de la escuela en ocasiones se equiparan a los dirigentes del país. En otros capítulos se identifica a Botchan con Chūzaburo Ōta y a "Puercoespín" con Shirō Hori.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Ōgai Mori se despide de Elis, protagonista de la novela *La bailarina*.

El poeta Ishikawa *Takuboku (*1886-1912), algo más joven que Natsume Sōseki y Ōgai Mori, es el tercero de los principales protagonistas de *La época de Botchan*. Takuboku puede ser considerado el poeta japonés más popular del siglo XX. Fue un renovador de la forma clásica *tanka* (breves poemas de cinco versos, con 31 sílabas y sin rima) que dedicó sus versos a la tristeza de vivir. La trayectoria de Takuboku se narra en la última parte de *La época de Botchan*. Una viñeta resume su vida: "La poesía me sale por las orejas… pero con el dinero… no hay manera" (vol. 7, p. 246). También pasean por las páginas de *La época de Botchan* otros intelectuales y escritores que conforman el panorama literario de la era Meiji. Muchos de ellos aparecen en el funeral de Shimei Futabatei (1864-1909), autor de la influyente novela *Ukigumo* (1887). Otros destacados novelistas que nos vamos encontrando en los distintos capítulos, como ocurre con Roka Tokutomi (vo. 1, p. 125) y Tōson Shimazaki (vol. 2, p. 57).

4. Invitación a la literatura japonesa del periodo Meiji

La capacidad de Taniguchi y Sekikawa para ambientar la cultura de la época Meiji convierte a *La época de Botchan* en una excelente invitación para adentrarse en la literatura japonesa contemporánea. Curiosamente, las fechas de publicación de este *manga* en nuestro país, entre 2005 y 2008, han coincidido con un espectacular aumento de las traducciones de la novela japonesa de la era Meiji. Para darnos cuenta del alcance del excepcional momento que disfrutamos, es suficiente indicar que en 1990, cuando el gran Antonio Cabezas publicó su libro *La literatura japonesa*, apenas pudo citar alguna versión en castellano de las obras literarias del periodo Meiji, salvo el caso del poeta Takuboku, que él

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

mismo había traducido años atrás[9]. Por el contrario, en 2007, Carlos Rubio, en su imprescindible *Claves y textos de la literatura japonesa*, ya ha podido ofrecernos un recorrido por una panorama mucho más generoso, del cual es también artífice. A modo de guía para el lector interesado, ofrecemos una relación de las obras japonesas que se pueden encontrar traducidas al español. Muchas se encuentran ahora en el escaparate de novedades de las librerías. Aportamos también algunos datos bibliográficos, no por erudición, sino por que nos proporcionan valiosos indicadores para comprender la difusión actual de la literatura japonesa en nuestro país. El análisis de las fechas de edición nos revela que nunca como hasta ahora hemos tenido tantos títulos disponibles a nuestro alcance. La referencia a las editoriales nos informa de la aparición de un sector editorial especializado en cultura japonesa. Finalmente, la mención de los traductores no es sino un justo reconocimiento al impulso de la Japonología en España por parte de una irrepetible generación de pioneros que ha sabido crear escuela en las jóvenes generaciones.

Para el caso de Natsume Sōseki[10], *Botchan* ha sido uno de los títulos más afortunados. El dominico Jesús González Valles, junto a sus estudios sobre Filosofía nipona, nos dejó una

[9] Takuboku (1976). Un puñado de arena. Madrid. Hiperión.

[10] *Sōseki*, Natsume (1969). *Botchan. El joven mimado* (traducción de Jesús González Valles). Tokio: Sociedad Latino-Americana; (1974) *Yo soy un gato. La vida humana vista por un gato* (traducción de Jesús González Valles). Tokio: Universidad de Seisen; (1991) *Mon* (traducción de José Kozer). Madrid: Miraguano; (1997) *Botchan* (traducción de Fernando Rodríguez-Izquierdo). Kamakura: Luna Books; (1997) *Yo, el gato* (traducción de Jesús González Valles). Madrid: Trotta; (1997). *Soy un gato* (traducción de Monte Watkins). Kamakura: Luna Books; (2003) *Kokoro* (traducción de Carlos Rubio). Madrid: Gredos; (2005) *Almohada de hierba* (traducción de Monte Watkins y Shigeko Suzuki). Kamakura: Luna Books; (2008) *Botchan* (traducción de José Pazó Espinosa). Madrid: Impedimenta; (2008). *Almohada de hierba* (traducción de Amalia Sato). Buenos Aires: Kaicrón; (2009) *Kusamakura. Almohada de hierba* (traducción de Emilio Masiá y Moe Kuwano). Salamanca: Sígueme; (2009) *Sanshiro* (traducción de Yoshino Ogata y Angélica López). Madrid: Impedimenta; (2010) *Shumi no iden. La herencia del gusto* (traducción de Emilio Masiá y Moe Kuwano). Salamanca: Sígueme y (2011) *El caminante* (traducción de Yoko Ogihara y Fernando Cordobés). Gijón: Satori.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

temprana edición publicada en Tokio del año 1969. El gran traductor y especialista en *haiku* Fernando Rodríguez-Izquierdo también tradujo *Botchan* en 1997, en una interesante editorial ubicada en Kamakura llamada Luna Books. Estos libros son hoy difíciles de encontrar, pero, afortunadamente, desde 2008 tenemos una recomendable versión de José Pazó Espinosa que resulta el complemento perfecto para la lectura de *La época de Botchan*. Otra exitosa novela de Sōseki ha sido *Yo soy un gato*, que ha tenido dos ediciones de Jesús González Valles, una de 1974 y otra de 1997. En este mismo año, Monte Watkins publicó su versión en Luna Books. Otra novela, *Mon* se tradujo desde el inglés en 1997. Ya en los últimos años, el panorama se ha enriquecido notablemente con las traducciones directas de *Kokoro*, por Carlos Rubio (Gredos, 2003). *Almohada de hierba* ha sido ttraducida por Montse Watkins y Shigeko Suzuki (Luna Book, 2005), por Amalia Sato (Kaicrón, 2008) y, también, por Emilio Masiá y Moe Kuwano (Sígueme, 2009). *Sanshiro* ha sido traducida por Yoshino Ogata y Angélica López (Impedimenta, 2009). *La herencia del gusto*, por Emilio Masiá y Moe Kuwano (Sígueme, 2010). Finalmente, en 2011, la novela *El caminante* ha sido publicada por Satori con la traducción de Yoko Ogihara y Fernando Cordobés, prologada por Carlos Rubio.

La obra de Ōgai Mori[11] también ha tenido buena recepción recientemente en España. Elena Gallego tradujo para Luna Books *El barco del río Takase* en 2000. Fernando Rodríguez-Izquierdo tradujo *Vita sexualis* para Trotta en 2002, con prólogo de Kayoko Takagi. En Argentina se recopiló en 2003 *En construcción*. Más recientemente, Acantilado ha editado *El ganso salvaje*, con traducción de Lourdes Porta. Pero la obra más interesante en relación con *La época de Botchan* es sin duda *La bailarina*, traducida por Yoko Ogihara y Fernando Cordobés para Impedimenta en 2011.

---

[11] Mori, Ōgai (2000). *El barco del río Takase* (traducción de Elena Gallego). Kamakura: Luna Books; (2002) *Vita sexualis* (traducción de Fernando Rodríguez-Izquierdo). Madrid: Trotta; (2003) *En construcción* (traducción de Amalia Sato). Buenos Aires: Adriana Hidalgo; (2009) *El ganso salvaje* (traducción de Lourdes Porta). Barcelona: Acantilado y (2011) *La bailarina* (traducción de Yoko Ogihara y Fernando Cordobés). Madrid: Impedimenta.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

Respecto al escritor naturalista Shimazaki Toson[12] (1872-1943), una de las grandes figuras literarias de la época, debemos a la malograda Monte Watkins, impulsora de Luna Books, la única traducción publicada en castellano de la gran novela *El precepto roto*, que por su fecha de edición, 1906, próxima a *Botchan*, aparece destacada en el *manga* de Taniguchi y Sekikawa. Lamentablemente, aún no disponemos de versiones en nuestra lengua de *Ukigumo* (Nubes flotantes) de Shimei Futabatei. Caso bien distinto es la repercusión de la obra de Roka Tokutomi[13] (1868-1927), escritor realista admirador de León Tolstói, cuya novela *Hototogistu* (1898), además de un gran éxito en Japón, gozó de notable difusión en el extranjero gracias a tempranas traducciones. En España se publicó con los títulos de *Nami-ko* (1904) y *¡Antes la muerte!* (1923). La reciente y bella edición de *Namiko* publicada por la editorial Satori ha sido traducida por Rumi Tani y con prólogo de Carlos Rubio. La época de Botchan es también la época de Namiko.

[12] Toson, Shimazaki (1996) *El precepto roto* (traducción de Monte Watkins). Kamakura: Luna Books.

[13] Tokutomi, Kenjirō, *Nami-ko. Novela popular japonesa*, Barcelona, Maucci, 1904. Tokutomi, Kenjirō, *¡Antes la muerte! Novela japonesa*, Madrid, Rivadeneyra, 1923. Tokutomi, Roka (2011). *Namiko* (traducción de Rumi Tani). Gijón: Satori.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328

5. Referencias Bibliográficas:

Excluimos de esta Bibliografía, por su extensión, las referencias a las obras literarias japonesas traducidas al español, que el lector encontrará en las notas 7, 11-14.

Almazán, D. (2010). Del *Japonismo* al Neojaponismo: Evolución de la influencia japonesa en la cultura occidental. En E. Barlés y D. Almazán D. (Coords.). *Japón y el Mundo actual*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.

Beasley, W. G. (1995). *Historia contemporánea de Japón*. Madrid: Alianza Editorial

Beasley, W. G. (2007). *La Restauración Meiji*. Gijón: Satori Ediciones.

Cabezas, A. (1990). *La literatura japonesa*. Madrid: Hiperión.

Koyama-Richard, B. (2008). *Mil años de Manga.* Barcelona: Electa.

Lambourne, L. (2005). *Japonisme: Cultural Crossings between Japan and the West*. Nueva York: Phaidon.

Rubio, C. (2007). *Claves y textos de la literatura japonesa*. Madrid: Cátedra.

Taniguchi, J. y Sekikawa, N. (2005-2008). *La época de Botchan* (siete tomos). Rasquera: Ponent Mont.

ISSN Impreso: 1575-9997
ISSN Digital: 2253-9328