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