



FACULTAD DE CIENCIA POLÍTICA
Y RELACIONES INTERNACIONALES

UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

Tesina de Grado

“El consumo de manga en Rosario: una mirada argentina a la cultura japonesa a través de la ventana de las historietas.”

Directora: Mariana Maestri

Codirector: Eric Monetti

Alumno: Octavio César Orsetti

Rosario; 2024

Índice

Índice.....	2
Introducción.....	3
Marco Teórico.....	5
Objetivos.....	10
 Capítulo 1: “Comprendiendo a las historietas japonesas”.....	 11
¿Qué es “manga”?.....	11
Un poco de la historia del manga.....	15
La obra y el legado de Osamu Tezuka.....	23
¿Cómo llegamos al manga moderno? Conclusiones y apreciaciones del primer capítulo..	27
 Capítulo 2: “El manga y la comunicación”.....	 28
El manga como medio de comunicación.....	28
El mapa del manga: ¿Quién habita allí?.....	35
 Capítulo 3: “El manga en nuestro país”.....	 37
Acerca del proceso de publicación del manga.....	37
La revista y su importancia.....	38
Los libros compilatorios.....	39
El manga en Argentina.....	42
¿Qué fue primero, manga o anime?.....	43
El éxito globalizado del manga.....	44
Dimensiones relevantes para comprender el manga en nuestros días.....	55
 Capítulo 4: “Trabajo de campo: saliendo al encuentro del lector”.....	 57
¿Por qué trabajo de campo?.....	57
Cuestionario: “Indicadores demográficos”.....	59
“Acerca de la lectura”.....	61
 Conclusión.....	 68
Bibliografía.....	71
Anexo: Entrevista a Puro Comic.....	73

Introducción

Ojos redondeados, cabellos en punta y de color, ropas extravagantes y duras expresiones faciales. Personalidades heroicas, cómicas, que buscan sacar una sonrisa al lector, o levantar su ánimo frente a la adversidad.

Protagonistas de estas características viven en nuestro inconsciente colectivo, nos acompañaron durante tardes de lectura luego de la escuela, noches de verlos en televisión hasta la madrugada, y luego narrar sus aventuras y épicos combates contra villanos de toda clase mientras se compartía una merienda.

Primero immortalizados en borradores y en papel de la mano de un autor, para luego ser adaptados a diversas series televisivas o películas, el *manga*, historietas de origen japonés, nos ha presentado a personajes con las características antes mencionadas y mucho más: se trata de un reflejo fiel de la cultura de un pueblo, que históricamente ha sabido posicionarse y ganar amplia popularidad en el mercado de su país de origen, para luego competir directamente contra grandes gigantes de la industria de la historieta occidental, para llegar incluso a comercializarse en nuestro país con un éxito arrollador.

De los 5 títulos de historietas o cómics más vendidos distribuidos por Editorial Panini en Argentina en el mes de marzo de 2024, 4 de ellos son de origen japonés.

Los 12 títulos que aparecen categorizados como “*best sellers*” en Argentina por el portal de compra de cómics online llamado La Comiquería, todos ellos son de origen japonés, abarcando historietas de distintos géneros, reediciones de grandes clásicos y nuevas promesas de cómics que ya se convirtieron en productos de lectura masiva entre la comunidad de lectores de manga argentinos.

Además de lo que es posible vislumbrar en diversas páginas de grandes editoriales, es imposible negar que el manga se encuentra en un momento de popularidad masiva, a nivel mundial, sí, pero también en Argentina. Para comprobarlo, basta con una visita a uno de los tantos establecimientos comerciales que se encuentran en diversas ciudades para encontrar títulos viejos siendo reeditados en nuevos y novedosos formatos, ediciones especiales que compilan varios volúmenes en uno solo, artículos de colección, merchandising oficial licenciado por el autor original, pero fabricado e ideado por el editor argentino, entre muchos otros ejemplos que denotan este fenómeno.

Admiración, identificación, fascinación o rechazo, son algunas de las emociones que transitamos quienes coleccionamos mangas y nos relacionamos con este producto desde nuestra infancia o adolescencia. ¿Qué hace que los argentinos nos interese por el manga? ¿Cuál es la razón que se esconde detrás de los miles de coleccionistas y lectores que mes a mes asisten a su comiquería amiga a llevarse uno o más títulos físicos a sus bibliotecas?

Para comenzar a trazar un mapa de respuestas a estos y otros interrogantes que surgen al momento de reflexionar sobre las culturas argentina y japonesa, el consumo de historietas en general, su sentido y cómo se expresa la cultura del manga en nuestro país, es importante realizarlo lo más ordenado posible para no naufragar en los ríos de información que se encuentran disponibles sobre estos temas de estudio.

Este trabajo estará estructurado en cuatro capítulos, estando el primero dedicado a describir a la historieta en general como dispositivo generador de narrativas a partir de imágenes secuenciadas, a las cuales es posible añadirles (o no) texto. Dentro de esta primera aproximación a lo que son las historietas en general, se explorarán los primeros ejemplos de historieta surgidos en el mundo, los diferentes usos que se le ha dado a la historieta en su etapa más inicial, desde el humor, la crítica o la denuncia política, para concluir el capítulo con una mirada hacia cómo Argentina se relaciona históricamente con las historietas en el tiempo.

El segundo capítulo se propone realizar una segmentación de algunos de los principales valores y costumbres de la cultura japonesa que, además de ser los más comunes y habituales dentro de la población, son los que más encuentran su reflejo dentro del manga. Además, en un nivel más técnico, resulta interesante para este capítulo abordar la construcción de las páginas del manga, analizar su secuencialidad, sus particularidades estéticas y formas de dibujo, realizando para concluir el capítulo un análisis más de tipo estilístico y comparativo de algunas páginas de mangas populares.

El tercer capítulo se enfocará directamente en el manga como vínculo entre Japón y Argentina. Se propone nombrar dentro del capítulo iniciativas de difusión del manga, historieta, *cosp/lay* o cultura japonesa en general a nivel municipal y nacional, analizar las relaciones de argentinos y argentinas con el manga a través de plataformas digitales y ver cómo estas afectan la experiencia de consumo o el tiempo de lectura, entre otras variables.

El cuarto capítulo estará dedicado a la exposición de los resultados de un ejercicio metodológico previsto a realizarse dentro de la ciudad de Rosario de manera virtual. Este ejercicio consta de la confección de encuestas digitales que planteen preguntas relacionadas a los capítulos de esta tesina, de carácter cerrado y abierto, que tengan como propósito relevar cómo piensan los lectores de manga de rosario, salir a su encuentro y escuchar sus voces y opiniones para incorporarlos al corpus de este trabajo. Este ejercicio parte de la intención de nutrir a un trabajo de gran carga teórica de una experiencia práctica que busca sumar experiencias reales localizadas en nuestra ciudad, para concluir con una caracterización realista del consumidor de manga rosarino.

Finalmente, se expondrá también el resultado final de algunas entrevistas en profundidad realizadas a dueños y encargados de comiquerías, con el objetivo de conocer hitos y sucesos históricos que marcaron el rumbo de la cultura de fans del manga en Argentina y puntualmente en la ciudad de Rosario.

Marco Teórico

A lo largo de esta investigación, trabajaremos en torno al manga, historietas de origen japonés publicadas en revistas niponas y posteriormente en tomos o volúmenes compilatorios, los cuales son vendidos en todo el mundo, gozando de gran popularidad inclusive dentro de Argentina. Para hablar de manga, podemos hacerlo desde diversas perspectivas, muchas de las cuales han estudiado y analizado a los componentes del manga como conceptos por separado: imágenes, texto, arte y estética, maquetación y diseño editorial, entre otras. Hablar de manga incluso podría significar hablar sobre su historia: antecedentes cronológicos y geográficos de obras predecesoras al manga como lo conocemos hoy, diversos criterios estéticos y técnicas de dibujo que evolucionaron con el tiempo, la incursión del manga en el mercado occidental, las adaptaciones animadas y algunas de las personalidades del rubro que destacaron por ser las máximas figuras o referentes del género en cuanto a guión o calidad artística se refiere. También, si se quisiese, se podría estudiar el fenómeno del consumo y distribución de manga a través de diversas metodologías que permitan la observación plausible de la circulación de este producto en diversas comunidades. Pero antes de lograr siquiera abarcar una porción de la amplia cantidad de puntos de vista que se sostienen alrededor del manga, resultará de gran utilidad comprender con ejemplos concretos qué es un manga y cómo está compuesto en la actualidad, así como también un poco de su historia y evolución a lo largo de los años.

José Antonio Castro Muñiz (2013) es un autor español que en su libro *"Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa"* relata detalladamente a través de un trabajo exhaustivo de investigación y revisión histórica el proceso que atravesó el manga desde sus primeras experiencias de germinación, hasta devenir en el producto que conocemos hoy, comprendiendo largos períodos de tiempo que llegan inclusive a abarcar diversos siglos de evolución gráfica, estilística y narrativa del manga. El trabajo de este autor no se limita exclusivamente a realizar un recorrido cronológico del manga a lo largo de las décadas, sino que también indaga en los acontecimientos políticos, sociales y de avances tecnológicos que sirvieron de contexto para el surgimiento y desarrollo de la industria del manga a lo largo de los años. A fines de este trabajo, realizaremos una selección y reordenamiento de la información recopilada por el autor, que pueda servirnos como guía e introducción a la historia del manga: comprenderemos qué significa la palabra manga etimológicamente, lo cual nos permitirá conocer un significado casi metafórico del término, propio del idioma japonés y de la combinación de conceptos que permitan generar uno nuevo, y conoceremos los primeros antecedentes del manga en cuanto al arte gráfico se requiere, como el surgimiento del mayor exponente de arte japonés previo al manga, el ukiyo-e o "pinturas flotantes", y cómo influyó su desarrollo en la creación del primer prototipo de manga formalmente denominado como tal, creado por Katsushika Hokusai, el más conocido exponente del estilo ukiyo-e. Hokusai desarrolló, a modo de ideario o anotador, un cuaderno con bocetos en tinta china que representaban figuras y patrones anatómicos, o ejercicios expresivos en papel, que a veces poseían hasta una narratividad secuencial, constituyendo posteriormente el *"Hokusai Manga"*, una obra consolidada que a día de hoy es considerada como la precursora de las historietas japonesas modernas. Estos primeros acercamientos y algunos otros, nos servirán de guía contextualizadora en el estudio del amplísimo mundo del manga y nos permitirán en páginas posteriores indagar en conceptos más específicos tales como el orden de lectura del manga, sus características físicas y técnicas y la construcción de sentido a través de la secuencia de viñetas de sus páginas, pero ya habiendo adquirido un conocimiento general sobre su origen, desarrollo y precursores más reconocidos.

Hablar de manga, superando el factor de la denominación de origen que es lo que hace que en esta tesina se trabaje sobre historietas producidas dentro de Japón, las cuales se diferencian de sus pares occidentales en niveles elementales como el sentido de lectura de sus páginas y otros más específicos como la profundidad de sus tramas y la división por géneros y públicos, implica hablar de historietas en general, y de cómo las mismas

construyen sentido a través de la combinación de elementos que, por separado, han constituido objetos históricos de estudio, tales como la imagen y la escritura, que combinados y dotados de la creatividad y la intención de transmitir las ideas de un autor, han dado origen al lenguaje de la historieta. Dos autores estadounidenses han realizado amplios y extensos estudios sobre la historieta, produciendo en consecuencia obras que pretenden arrojar luz sobre lo que significa crear y leer historietas, cómo las mismas funcionan como medio de comunicación de ideas, valores y reflejan costumbres o hechos históricos y sociales, y cómo nuestro cerebro opera durante el momento de la lectura.

El dibujante y autor Will Eisner (1985) retoma estos conceptos en su libro *"El cómic y el arte secuencial"*, en donde analizará funcionalmente todas las partes que componen una historieta y que también en consecuencia se pueden encontrar en mangas de todo tipo, arrojando luz sobre la lógica de su composición y de la construcción de sus historias: estudios sobre imagen, ritmo, viñetas y anatomía llenan las páginas del libro, pero no son lo único que posee. Eisner hace mención de conceptos superadores que van más allá de estudiar los elementos compositivos de las historietas, inclinándose por la crítica al prejuicio que la sociedad históricamente construyó hacia las historietas, a las cuales han llegado a considerar un objeto, según el autor, de indigno debate, siendo extraño que tanto imagen como texto o narración sean consideradas prestigiosas disciplinas para estudiar, siempre y cuando se hagan por separado. Sobre esto, el autor dedica el último capítulo a intentar esbozar un compendio de todas las disciplinas que un supuesto autor de cómic debería conocer para poder dedicarse al rubro de la historieta, indagando en el ámbito de la pedagogía de diversas disciplinas, orientadas a la creación de cómics, e incluso exponiendo varias técnicas de escritura, dibujo y perspectiva en algunas de sus páginas.

También el autor Scott McCloud (1993) ha producido su obra dedicada a comprender y analizar la creación y el sentido de las historietas, titulada *"Cómo se hace un cómic: el arte invisible"* pero esta vez, de un modo más disruptivo: la teoría de las historietas de McCloud está plasmada en una. Es decir, a lo largo del libro, el autor ha diseñado una historieta que podremos leer haciendo uso de las facultades mentales que se ponen en juego al incurrir en lecturas de este tipo, como identificación con personajes, el uso de la imaginación, la captación de la ilusión del movimiento de los personajes, entre otras. Incluso se habla dentro del libro del manga y de algunos efectos estilísticos, como el efecto máscara, que se han desarrollado a lo largo de los años, convirtiéndose en verdaderas tendencias del medio y que perduraron hasta el día de hoy. Los trabajos de Eisner y McCloud nos servirán para recuperar nociones sobre la técnica de creación de la historieta y cómo ponen en juego las mismas a nuestra mente para poder realizar una lectura comprensiva del arte secuencial,

que aunque se basen mayoritariamente en ejemplos de historietas occidentales, no resulta difícil realizar una extrapolación a sus pares japonesas.

Además de ilustrar algo de su historia, sus características y mencionar algunos ejemplos populares que ayudan a anclar el manga en nuestra imaginación durante la lectura de la tesina, nos compete en este trabajo analizar cómo la sociedad ha llegado a adoptar el manga como consumo popular y masivo, llegando a su difusión por occidente, fuera de Japón, en su etapa de circulación más embrionaria, hasta consolidar verdaderas culturas de fanáticos a lo largo y ancho del mundo, incluyendo a la Argentina. El académico Henry Jenkins (2010) estudió a la cultura de fanáticos a través de diversos productos culturales y no exclusivamente a la historieta, lo que no impide que podamos recuperar algunas de sus nociones en nuestro camino a comprender aunque sea una porción de la lógica de consumo masivo de manga en Argentina. Un libro del autor, titulado *"Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión"* nos acercará al mundo de las culturas de fanáticos, incursionando en un elemento que hasta ahora no se había mencionado y que si bien no constituye el tema central de estudio de esta tesina, sí que resulta de gran importancia para ayudar por lo menos a localizar, sino inclusive a comprender y conocer en mayor profundidad, a los fanáticos del manga: el anime, o adaptaciones televisivas en formato de dibujos animados de las series de manga más populares. Vale la pena considerar que el fenómeno manga y anime no fueron exentos de la influencia de la circulación en internet o redes sociales, sino que por el contrario, estos contribuyeron a la formación de comunidades de fans en línea, y al surgimiento eventual de la denominada cultura otaku, como se suele denominar en general a quienes son adeptos al manga o anime. El autor expresa las particularidades de la cultura y movimientos de fans no sólo para con las cadenas televisivas, editoriales o productoras de sus series preferidas, sino también para con la propia serie en sí misma. Jenkins detalla como conclusión un fenómeno que no ha hecho más que multiplicarse a lo largo del mundo dentro de cada *"fandom"* (término referido a grupos de fanáticos de una serie o producto cultural) de diferentes mangas. Se trata de la recepción del producto al mismo tiempo que se produce una relectura o reinterpretación del mismo por parte de los fans, y que Jenkins llama el "metatexto". Como ejemplos del metatexto, el autor menciona a los fanzines que surgen con la intención de esclarecer baches argumentales, momentos que no se vieron en la serie y quedaron libres a la imaginación del espectador o de desarrollar la personalidad de algunos personajes que quedaron con menor tiempo en escena o desarrollo a lo largo de la serie. Jenkins también destaca la importancia característica de estos metatextos de circular en la misma comunidad de fans casi de una manera marginal o apartada de los medios de circulación y promoción de las grandes cadenas televisivas o editoriales. Destaca que el valor del fanzine, metatexto o incluso

música creada a partir de una serie o producto cultural yace en mayor parte en la transmisión oral o entre los mismos fanáticos, quienes producen varios metatextos y contribuyen en mayor o menor medida a enriquecer el folklore de su serie preferida. Como riesgo, Jenkins nombra a la aparición de editoriales de fanzines o productoras de música independiente como un fenómeno que pone en riesgo esta circulación apartada del “*mainstream*” de los productos creados por fans, y además pretende instalarlos en eslabones elevados de popularidad que los haría ingresar en su propio juego de marketing y publicidad. Se le unirán entonces a Jenkins, los autores Sam Ford y Joshua Green (2013) en la obra *“Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura red”*, en donde investigarán las causas y efectos de la propagación de contenido en diversos medios en línea, y cómo los mismos impactan en dinámicas sociales y prácticas culturales que, en nuestro caso de estudio, encuentran su caso particular dentro de las comunidades otakus del mundo y de Argentina.

Luego del recorrido realizado a lo largo de la tesina, se propone realizar un momento final dedicado al trabajo de campo, con el propósito de localizar y relevar, algunas opiniones y puntos de vista de lectores y lectoras de manga de la ciudad de Rosario. Salir al campo implica en este caso concretar dos instancias separadas por dos técnicas de relevamiento de la información: por un lado, realizaremos entrevistas a quienes se encargan de que los mangas lleguen a nuestras manos. Aquellos experimentados comerciantes que están detrás del mostrador, comparten con su clientela la pasión del manga a través de recomendaciones y palabras de camaradería. La elección de realizar entrevistas a comerciantes y encargados de establecimientos de venta de mangas no es arbitraria: son ellos quienes a lo largo de los años han observado el devenir del manga en Argentina de manera plausible y han hecho parte de su industria su modo de vida y sustento. Poseen un conocimiento integral de los títulos más conocidos y su experiencia de primera mano resulta de gran importancia al comprender cómo el manga logró asentarse en las comunidades de lectores argentinas y perdurar, a través de encuentros de fanáticos, convenciones, visionados de anime colectivos y otras iniciativas de las cuales muchas veces participan, hasta el día de hoy. La docente Susana Frutos (1997) en su artículo *“La entrevista en la investigación social: interacción comunicativa”* arroja luz sobre esta metodología a través de un desglose general de la entrevista, exponiendo algunos elementos que actúan como condiciones necesarias para que la misma pueda surgir (la competencia discursiva de los participantes, un lenguaje compartido y una meta alcanzable, etc.) y hechos que facilitarán la comprensión del diálogo que se logre establecer (el registro de la entrevista durante el tiempo que esta prevalezca, las aclaraciones pertinentes

previamente realizadas para dar conocimiento al entrevistado, etc.), haciendo de este artículo una guía útil al momento de organizar cómo llevaremos a cabo las entrevistas, las preguntas que se realizarán y con quiénes se intentará conversar.

Como último ejercicio práctico dentro de esta tesina, nos propondremos realizar un acercamiento virtual a los lectores de manga de la ciudad de Rosario, en un intento por atisbar aunque sea la superficialidad de razones por las que los mismos gustan de comprar, leer y coleccionar manga, práctica para la cual se propone realizar una encuesta acotada de carácter cuantitativo. Si bien motivos personales hay tantos como lectores existan, el propósito de querer indagar en sus motivaciones y preferencias de lectura radica en la intención de encontrar respuestas comunes entre encuestados que nos permitan afirmar que la motivación por la fascinación del fenómeno del manga tiene razones u orígenes compartidos, que refuercen o justifiquen en alguna medida la formación de comunidades de fans y la consolidación de un público lector de características particulares.

Se pretende optar por una encuesta digital para sortear dificultades físicas y geográficas dentro del proceso, así como para poder también alcanzar a la cantidad de personas que se establecerán para encuestar dentro de la muestra en un tiempo rápido y práctico. Se pretende que el cuestionario, además de ser entregado a personas que el investigador conoce y sabe previamente que son formadas en el tema de investigación (como los comerciantes o responsables comerciales de establecimientos de venta de manga e historietas, antes mencionados), se considera la posibilidad de poder colocar el enlace de acceso o códigos QR en comiquerías y librerías que estén dispuestas a brindar su colaboración con esta etapa de la investigación.

Respecto al contenido del cuestionario, se pretende incluir preguntas que puedan ser respondidas con opciones, de carácter cuantitativo, a fines de conocer aspectos como el volumen de compra de manga de un estudiante universitario durante épocas de cursado, por ejemplo, y otras de carácter cualitativo, abiertas a que el encuestado pueda expresarse o explayarse en relación a una respuesta o elección.

Objetivos

El objetivo general de esta tesina será comprender las principales características del manga, para imaginarlo como medio de comunicación y lenguaje, lo que nos permitirá posteriormente indagar en cómo el público consumidor de manga de Rosario se relaciona con el contenido gráfico y literario dentro de ese tipo de historieta.

Dentro de los objetivos específicos, podemos mencionar identificar los rasgos y características que diferencian a las historietas de origen japonés de aquellas

confeccionadas e ideadas en occidente, contextualizar su surgimiento y desarrollo a lo largo de los años, desde sus primeros antecedentes conocidos hasta el producto en el que devinieron en la actualidad. También proponemos examinar algunos de los mangas más populares, en cuanto a guión y estética, y conocer cuáles son las iniciativas de interés general que propongan un acercamiento del público rosarino a la cultura del manga (convenciones, encuentros, charlas, exposiciones, etc.).

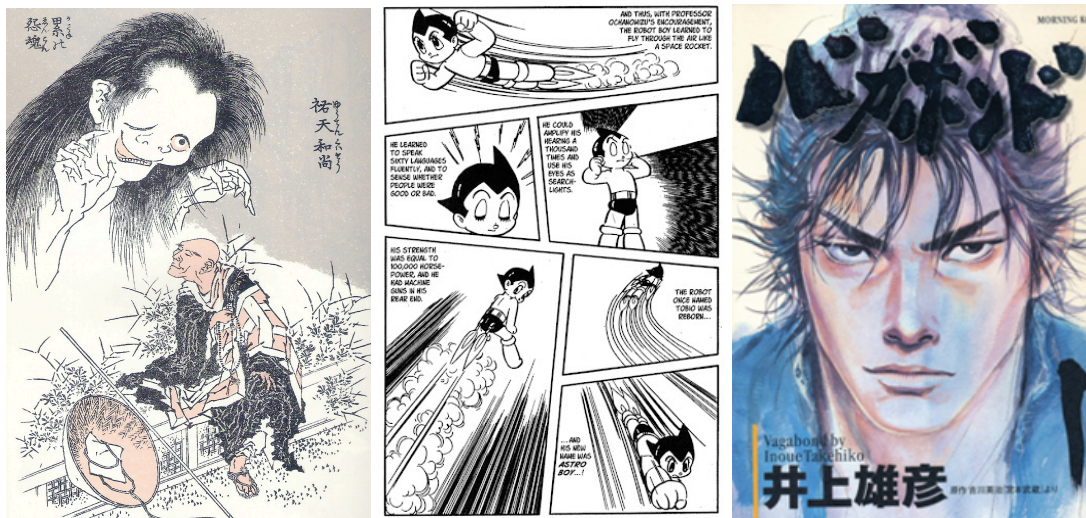
Capítulo 1: “Comprendiendo a las historietas japonesas”

¿Qué es “manga”?

A lo largo de este trabajo de tesina se redactará sobre el manga adoptando diversas aristas o perspectivas, que lo posicionan en el mundo como lenguaje, producto editorial y objeto de consumo masivo. Más allá de que en la actualidad muchas personas conozcan el significado de la palabra “manga”, sean coleccionistas o conozcan a algún amigo o pariente que esté familiarizado con el término, es un error suponer que se trata de la totalidad de las personas que puedan tener acceso a este trabajo.

Antes de comenzar a ubicar al “manga” bajo distintas ópticas y dar inicio al desarrollo acerca de lenguajes, consumo, soportes y medio, por dar algunos ejemplos, resulta importante visitar el apartado histórico aunque sea por algunas páginas, con el fin de comprender que el manga no surge espontáneamente en Japón como una copia a las historietas occidentales presentes en periódicos del siglo XIX, y de allí es toda meramente evolución estilística hasta llegar a nuestro presente. Por el contrario, la historia del manga contiene acontecimientos históricos de lo más diversos que incluyen el descubrimiento en Japón de los primeros pergaminos extensibles con dibujos religiosos o de animales en su interior (denominados *emakimono*) entre los siglos VIII y XII, el surgimiento del estilo de arte popular *ukiyo-e* en contra-respuesta a los estilos artísticos apreciados por el gobierno imperial del siglo XVII, hasta la aparición de los primeros artistas de manga moderno, como Katsushita Hokusai y la posterior difusión, impacto cultural y transformaciones estéticas y tecnológicas que sufrió el manga a día de hoy.

Figura 1: Diferentes ejemplares de manga.



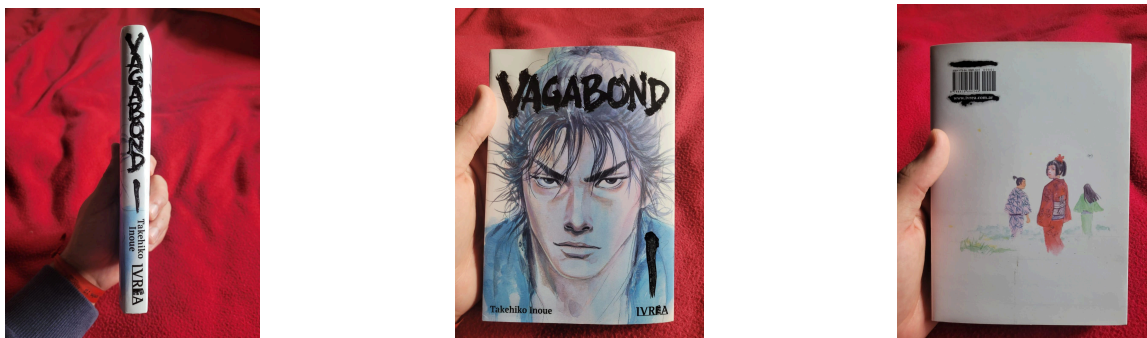
De izq. a der.: ilustración japonesa del siglo XVIII. Autor: Katsuhika Hokusai. Recuperado de wikipedia.com; Página de la serie de manga "Astroboy". Autor: Osamu Tezuka. Recuperado de comidigital.com; Portada de la serie de manga "Vagabond". Autor: Takehiko Inoue. Recuperado de wikipedia.com.

¿Qué tienen en común estas tres imágenes, a simple vista, tan diferentes entre sí?

Aunque no en todas predominan los colores vivos, el texto, y su arte no posea el mismo nivel de complejidad a nivel técnico o de ejecución, nos encontramos ante tres obras de *manga* o historietas japonesas que, a pesar de pertenecer por el año en que fueron concebidas a diferentes períodos históricos, limitada (o difundida) su circulación por las posibilidades tecnológicas de su tiempo o dirigida a diferentes públicos y audiencias por su contenido particular, caben dentro de lo que el término abarca.

La razón por la cual este capítulo comienza exhibiendo tres ejemplos de manga creados a lo largo de la historia, es para poder realizar un recorrido paralelo entre las características que el manga en su forma física fue adaptando en el devenir de su historia, y sus predecesores, sin los cuales hubiera sido imposible arribar a conocer al manga como lo hacemos en nuestro presente, los cuales nos proponemos analizar en esta tesina.

Figura 2: Ejemplar de un primer tomo compilatorio de manga, correspondiente a la serie "Vagabond".



Las imágenes de arriba corresponden al exterior de un volumen físico, comprado en Argentina, de la serie de manga "Vagabond" publicada por el mangaka o artista de manga Takehiko Inoue en Japón por primera vez en el año 1998, aunque la serie fue publicada por última vez en Argentina desde el 2023, año en que se adquirió el libro.

Es un libro editado por Ivrea, la editorial más grande de manga en Argentina, de 12.8 cm de ancho por 18 cm de alto (medidas que pertenecen a tomos de tamaño B6, populares entre los distintos tamaños de volúmenes de manga) y posee un total de 250 páginas incluyendo un índice, tapa y contratapa blandas.

Figura 3: Páginas de "Vagabond".



Algunas características comunes del manga: el uso de páginas a color y en blanco y negro, y el sentido de lectura inverso al utilizado en occidente. Imágenes de autoría propia.

Las anteriores imágenes son parte del interior del libro: la página a color, es una de las pocas que contiene el volumen, ubicada en la mitad del libro, estando las restantes en blanco y negro, colores en los que suelen publicarse todas series de manga.

El sentido de lectura de la obra se da de izquierda a derecha, al contrario de como se acostumbra la lectura en occidente, siendo esta característica única y distintiva del manga con respecto a otros tipos de historietas (aunque se conserva la lectura de las viñetas de arriba hacia abajo).

Es cierto que, teniendo en cuenta todas las especificaciones técnicas mencionadas anteriormente, y ayudándonos de imágenes para comprender visualmente el producto que se está describiendo, no quedan dudas para afirmar que estamos frente a un manga.

Sin embargo, esta sería una entre tantas definiciones de manga conocidas actualmente: la definición técnica y editorial de lo que es un manga. Las especificaciones técnicas y

palabras destacadas anteriormente nos sirven para ayudar a hacernos la idea de que este es un manga entre tantos de los publicados por la editorial Ivrea, y aún más, de los existentes en Japón. Por cada característica técnica que se mencionó al describir el primer tomo recopilatorio de *"Vagabond"*, existen variaciones y excepciones para títulos de lo más diversos dentro del mercado, y que definirán su precio, su duración, la cantidad de tomos que compondrán la serie, la disposición de las viñetas y tipo de papel usado en la edición, entre otros factores.

Por lo pronto, sabemos que ese libro, ese primer volumen, es un manga. Pero aún queda mucho por analizar y más si tenemos en cuenta el significado etimológico de la palabra manga: el término se compone por dos sílabas (*"man"*, cuyo significado en japonés es "informal" y *"ga"*, que es "dibujo") que unidas y traducido el término al español, nos darían una segunda definición tentativa de lo que es el manga: dibujos informales.

¿Informales respecto a qué? Si hablamos de la calidad estética de los dibujos de los mangas modernos, se puede observar que una gran cantidad de ellos están dotados de arte minuciosamente trazado, cuidando las proporciones, la expresividad y el balance dentro de la viñeta, siendo difícilmente de origen o dedicación informal y requiriendo de horas de trabajo y esfuerzo para concretar al menos un par de capítulos. Lo mismo sucede si tomamos la narrativa, guión y construcción de la trama y personajes. Los mangas más longevos cuentan con una construcción de universos literarios de lo más variado, donde nada queda librado al azar y todos sus personajes consiguen, además de desarrollar sus propias historias personales, aportar a una trama general que los involucra con igual grado de importancia. Nuevamente, es difícil afirmar entonces que ese proceso de creación de guión y trama sea informal o sin planeamiento en la actualidad. Incluso si llegásemos al punto de tener que hablar de editoriales, sería difícil hacerlo hablando de informalidad (aunque en este caso, existe excepción en los *"doujinshis"*, mangas de tiraje independiente que circulan en la "informalidad" editorial pero que por volumen no representan a la totalidad de los mangas editados en el mundo o dentro de Japón): Shonen Jump, Shueisha, Kodansha o Cookie, por nombrar algunos ejemplos, son las editoriales de revistas más populares de Japón, dedicadas a publicar en sus páginas mes a mes los capítulos de los mangas más longevos y memorables, hasta aquellos que surgen como nuevas promesas de éxito del género, ya sea por la originalidad de su trama, lo atractivo de su arte o la experiencia previa del autor. Ivrea y Panini Manga son las dos editoriales más grandes en Argentina dedicadas a traer manga al país en el sentido de licencias de edición, ya que los libros son diseñados y compuestos en fábricas dentro del país y no importados. Es considerable el presupuesto

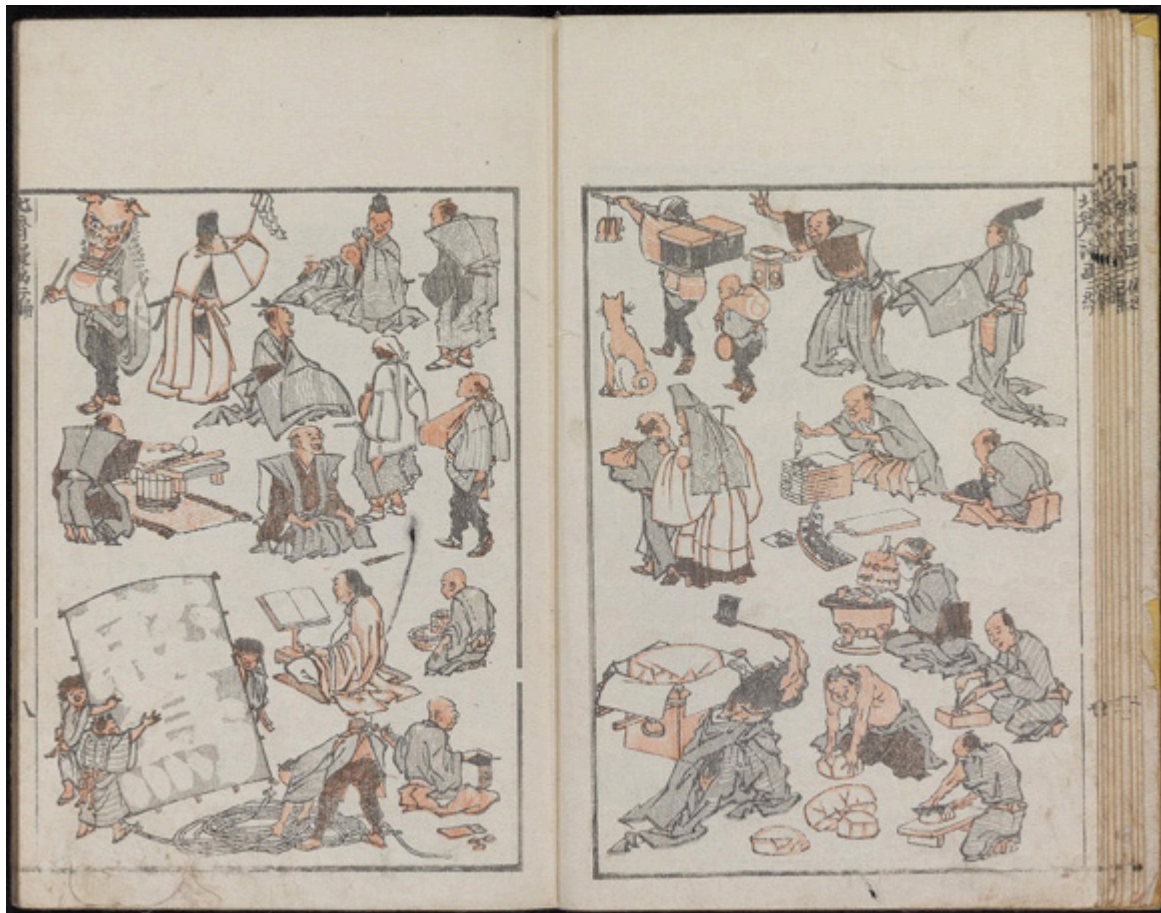
monetario y el capital creativo y humano que se pone en juego a la hora de editar un manga en nuestro país. Tanto Ivrea como Panini cuentan con gestores comerciales que deben viajar regularmente a Japón para generar reuniones y conversaciones con autores, revistas japonesas o entidades que posean los derechos de autor y publicación de la obra para conseguir el permiso de editarla en Argentina. Paralelamente siempre se encuentra activo un proceso de búsqueda y selección de traductores, diseñadores y maquettadores de alto desempeño académico para crear y componer el manga en su etapa física (por nombrar un ejemplo, Ivrea constantemente busca incorporar nuevos trabajadores del mundo del diseño gráfico y editorial en conjunto con las nuevas licencias que obtiene. Los requerimientos para aplicar usualmente constan de un título de grado excluyente o un nivel N3 de tres años como mínimo en formación del idioma japonés para formar parte de uno de sus proyectos editoriales) y por último, distribuir el producto a todos los puntos de venta a lo largo del país y coordinar reediciones de los tomos que se agoten en tiempo y forma y de acuerdo a la demanda que exista. Hablar de que hoy en día, el manga por definición es un “dibujo informal”, desde su arte estético y narrativo hasta en el sentido de tiraje y circulación de los libros, resulta a simple vista, erróneo.

Entonces, ¿quién acuñó la definición de “dibujo informal” para referirse al manga? La respuesta la encontraremos en el nombre de Hokusai Katsushita (1760-1849), célebre artista y representante del arte tradicional japonés *ukiyo-e* (estilo y técnica artística japonesa en donde se grababa un diseño en madera, usualmente representando paisajes, escenarios teatrales o de la vida cotidiana), y autor del famoso “Hokusai Manga”, colección de dibujos y retratos que exponen la cotidianeidad del pueblo japonés, cuya influencia fue fundamental en la creación del manga moderno, como lo conocemos hoy, casi 200 años después de su período de actividad.

Un poco de la historia del manga

El manga creado por Hokusai (que también ilustra la introducción de este capítulo), se veía de este modo:

Figura 4: Otros diseños de Katsushika Hokusai.



El manga que Hokusai elaboraba era de carácter sencillo y le servía como boceto y práctica. Autor: Katsushika Hokusai. Recuperado de princeton.edu

Diferente por supuesto de los mangas creados en nuestro presente, y también diferente de sus trabajos originales, entre los cuales se destaca su famosa “gran ola”:

Figura 5: “La gran ola de Kanagawa”



Esta obra es mundialmente conocida y representativa del movimiento artístico japonés “ukiyo-e”. Autor: Katsushika Hokusai. Recuperado de educacion.ufm.edu

Como se explicó anteriormente, Hokusai no siempre se dedicó a crear manga, siendo originalmente un exponente del arte ukiyo-e no sólo en Japón, sino también en occidente, donde sus obras influenciaron la de muchos artistas de renombre en Europa y América, tales como Van Gogh, quien produjo varias obras bajo la influencia e inspiración del arte japonés. Y es que el manga de Hokusai, en realidad, fueron dibujos realizados en tinta china exclusivamente y compilados en pequeños libros recopilatorios, en los que se dedicó a plasmar posturas humanas, a modo de ensayos o bocetos para sus demás obras, o simplemente a experimentar con composiciones de varios elementos sueltos dentro de la página, como si de simples anotaciones se tratara. El autor español José Santiago explica el carácter de la obra de manga de Hokusai en el siguiente fragmento de su libro:

“Su (Hokusai) “Manga” es una recopilación de pinturas sueltas o ensayos espontáneos a modo de bocetos que realizó a lo largo de su vida. Estas publicaciones, que a veces no eran más que pruebas de posturas o escorzos y otras veces tenían una linealidad casi narrativa, se convirtieron muy pronto en un éxito y en un referente para generaciones de nuevos dibujantes y pintores. Al contrario que sus obras más famosas, realizadas mediante técnicas xilográficas, su manga consiste en simples dibujos, para cuya factura emplea exclusivamente tinta china, y donde la línea y el juego de blanco y negro adquiere un papel de protagonismo absoluto. Esta peculiaridad se constituirá como un remanente en el manga actual, siendo una de sus características más clásicas y reconocibles.”

Si bien es posible inferir que la informalidad de los mangas a los que Hokusai dio forma radicaban en que su origen era servir de inspiración como bocetos o anotaciones y no tiene nada que ver con que los trabajos de manga de la actualidad circulen en la informalidad o sean informales en cuanto a su proceso de creación en técnica y guión, esto nos abre la puerta a una concepción que a día de hoy predomina en el imaginario colectivo, no sólo cuando se quiere hablar de manga, sino de historietas en general, y es la de que las historias en viñetas poseen cierta informalidad en su creación y contenido, sirviendo muchas veces como un mero entretenimiento para niños o adolescentes, y careciendo de una profundidad narrativa como las que podrían tener un ensayo o novelas tradicionales, libros de divulgación científica o cualquier otro elemento narrativo que no sea una historieta o cómic.

Sin embargo, afirmar que el manga atravesó un proceso lineal y de evolución constante desde los primeros ejemplares creados por Hokusai hasta los volúmenes recopilatorios modernos que conocemos hoy, sería un error. Japón es un país poseedor de numerosas

tradiciones y expresiones artísticas, siendo el manga solo una de ellas, dentro de la categoría de expresiones gráficas o estéticas. Ya de por sí, si quisiéramos viajar atrás en el tiempo, a rastrear orígenes que actúen de antecedentes al mismo manga de Hokusai, encontraríamos el período del apogeo del *ukiyo-e*, arte tradicional japonés de popularidad e influencia mundial, pero que lejos está (nuevamente, hasta la aparición del manga de Hokusai) de relacionarse con el manga en un sentido moderno.

Indagar aún más en antecedentes de manga propiamente dicho puede resultar complicado, pero vale la pena remarcar que, entre el siglo XI y XII se produjeron algunos "*chojugiga*" dibujos de animales, de característica satírica y caricaturesca, cuyo autor fue el monje Toba no Sojo, que podrían tener algún parecido similar en concepto y grafismos a lo que fueron los mangas que lo sucedieron siglos después.

Figura 6: "Chojugiga"



Animales en movimiento, representando comportamientos humanos. Autoría incierta. Recuperado de wikipedia.com y de japonerias.com.

El *ukiyo-e*, el estilo artístico predominante en Japón surgido en el siglo XVII, podría constituir un tema de estudio aparte, dado que su análisis en profundidad merece las mismas consideraciones que cualquier otra expresión artística gráfica, y probablemente serían necesaria una investigación aparte para lograr estudiar exhaustivamente el impacto de sus obras en la historia y su importancia a nivel cultural dentro y fuera de Japón, por lo que en este caso, nos limitaremos a atender a las características de este estilo tradicional que

visiblemente han influido, de forma más cercana que el chojugiga, en la creación del manga moderno. En lo concreto, una obra de *ukiyo-e* era el resultado final de un proceso que involucra, a simples rasgos, la creación de un dibujo en papel, que luego será impreso en planchas de madera, sucesivamente grabadas y coloreadas, y vueltas a imprimir sobre un papel nuevo, pudiendo teñirse en el momento previo a la impresión para otorgar color. Algunos de los ejemplares más conocidos son los creados por los artistas Utagawa Hiroshige, Susuki Harunobu, o el antes mencionado Hokusai.

Figura 7: Obra de otro autor del movimiento ukiyo-e.



El ukiyo-e tuvo diversos representantes durante el tiempo que duró su apogeo. Autor: Utagawa Hiroshige. Recuperado de marroiak.com

Si bien las obras de *ukiyo-e* a simple vista no parecen evocar similitudes con el manga, una característica particular los acerca más de lo imaginable: su demografía y división por géneros. La producción de ejemplares de *ukiyo-e* poseía diversas temáticas, entre las que se encontraba la historia, críticas de diversos tipos, comedias, representaciones teatrales hasta incluso temáticas eróticas. Todos los géneros mencionados anteriormente, son posibles de encontrar en mangas modernos, inclusive combinados varios géneros dentro de una sola obra, haciendo uso al mismo tiempo de la sátira y las referencias para criticar temáticas populares o caricaturizar situaciones particulares.

Además de lo que el ukiyo-e representó estéticamente para Japón y el resto del mundo, hay un factor clave sobre el que en esta ocasión no se profundizará, pero resulta necesario mencionar para poder avanzar en la línea de tiempo: el hermetismo, o cierre de fronteras que atravesó Japón durante aproximadamente 200 años, en el llamado “período Edo”. En 1603, Ieyasu Tokugawa, quien fuese el primer “*shogun*” o comandante en jefe del ejército, autoridad militar y gobernante de facto de Japón del período, encabezó lo que en el futuro serían casi dos siglos de cese de intercambio comercial, cultural y religioso entre Japón y el resto del mundo, con contadas excepciones en pos de sostener ciertas actividades financieras marítimas, como lo representan los permisos comerciales de acceso restringido a sólo un puerto de Nagasaki, en Dejima, a China e Inglaterra, y a la Compañía Neerlandesa de las Indias Orientales. Enumerar las razones por las que Japón decidió cerrar sus puertas culturales y económicas con el mundo implicaría la realización de un estudio aparte en sí mismo, pero podemos nombrar tentativamente un motivo clave que permita realizar una aproximación en otra ocasión al tema, como lo fue la percepción negativa que la familia Tokugawa había desarrollado hacia la religión cristiana, la cual temía pudiese desestabilizar la posición de poder propia como gobernantes.

Como se expresó anteriormente, el gobierno encabezado en sus orígenes por Ieyasu Tokugawa, quien fuese sucedido por miembros descendientes de su familia durante cerca de 200 años, concluyó en 1853, con la aparición en costas japonesas de tropas militares estadounidenses, reclamando poder aprovisionarse de alimentos y víveres. Este hito posee gran relevancia en la historia japonesa, dado que fue el primer intercambio que impactó en el declive del gobierno de los Tokugawa, y tras el cual se comenzaron a suceder, cada vez con mayor frecuencia, episodios de intercambio entre Japón y demás países occidentales, lo que terminó por debilitar la legitimidad del gobierno militar existente desde comienzos del siglo XVII y que diferentes autoridades auxiliares de la política interna de Japón, motivados por el interés en el comercio, innovaciones armamentísticas que los posicionarían favorablemente en caso de un incidente bélico y la formación de nuevas e incipientemente prósperas relaciones diplomáticas, dieron por concluida la etapa de aislamiento y firmasen tratados de apertura comercial y diplomacia con Estados Unidos y otras naciones.

La apertura de Japón al resto del mundo provocó grandes cambios en todos los órdenes, desde lo económico hasta lo social y cultural, y por supuesto, incidió en el plano artístico, significando un declive en la popularidad del ukiyo-e debido a la aparición de otros estilos artísticos provenientes de Europa y también a la técnica fotográfica. Respecto al manga,

apareció el segundo elemento luego del ukiyo-e tradicional que sentaría las bases de lo que es el manga moderno: el conocimiento dentro de Japón de las primeras historietas propiamente dichas, o comic books, provenientes de Europa y Estados Unidos, las cuales influyen directamente en la estética que adoptaría el manga a partir de entonces.

Rakuten Kitazawa (1876-1955) es considerado como el primer mangaka moderno japonés, reconocido por una característica presente en la historieta de su autoría titulada *"Tagosaku to Mokubê no Tôkyô Kenbutsu"* (*"El viaje a Tokyo de Tagosaku y Mokubê"*), creada en 1901, la cual fue la primera en poseer personajes que aparecían recurrentemente en sus páginas y a lo largo de sus publicaciones, lo que le permitía a los lectores poder construir una historia que seguía un rumbo particular en donde se guardaba registro de lo que los personajes atravesaron aventura tras aventura, y que motivaba a continuar con la lectura.

Figura 8: "Ejemplar de manga con viñetas"



Gracias a influencias occidentales y al legado artístico del ukiyo-e, el manga comenzaba a tomar su conocida forma. Autor: Rakuten Kitazawa. Recuperado de revistacultural.ecosdeasia.com

El período que comprende entre el surgimiento de la obra de Kitazawa hasta el estallido de la Segunda Guerra Mundial, en materia de manga, se caracteriza por haber desarrollado la industria del manga de una forma muy enriquecedora para el género: inspirados por sus pares occidentales, surgieron tiras cómicas y series que superaron el carácter satírico o burlesco de los primeros mangas, que aún conservaban algo de la esencia del *ukiyo-e* tanto en su forma de dibujar como en el carácter de sus historias, para avanzar hacia la división de diferentes géneros y demografías a las que apuntaban los autores y las editoriales. Entre ellas, el manga infantil alcanzó niveles muy altos de producción, volviéndose un fenómeno ampliamente popular dentro de Japón y, consecuentemente, en el exterior. Las historias de aventuras y samurais también fueron muy populares, así como lo fueron los mangas orientados a públicos femeninos. Además, la voluminosa cantidad de autores y series que fueron publicándose a lo largo de esos años, fomentaron el surgimiento de revistas en donde fuese posible compilar las diferentes publicaciones de manga, así como también grupos editoriales encargados de su distribución. Además de asemejarse en apariencia y narratividad, los autores japoneses comenzaron a utilizar elementos más refinados para la creación de sus historietas, como lo fue el uso de la pluma en lugar del pincel, o la definición de viñetas rígidas y de igual tamaño, en conjunto al uso de colores, lo que permitía vislumbrar bastantes semejanzas y parecidos entre las historietas japonesas y occidentales.

La Segunda Guerra Mundial trajo consecuencias nefastas en todos los sentidos a nivel mundial, y Japón, dejando al margen circunstancias políticas que definieron su participación en el conflicto, caracterizó la etapa final de la guerra, al ser detonadas dos bombas atómicas sobre su territorio, más específicamente, en las ciudades Hiroshima y Nagasaki.

Si bien el pueblo japonés se encontraba devastado anímicamente y su moral había sido debilitada, los entretenimientos y la necesidad de encontrar diversión para sortear los crudos acontecimientos y consecuencias de la guerra, hicieron que el manga juegue un papel importante en la reconstrucción y recuperación emocional de los japoneses, no sin algunas marcadas resignificaciones en su formato de distribución y edición.

El "*kamishibai*" o teatro de papel, como indica su traducción, se volvió una forma de entretenimiento notoria en el período de posguerra: pegadas a pequeñas varillas de bambú o materiales similares, se encontraban figuras en papel que representaban a los personajes de una historia, quienes acompañados de un pequeño escenario de madera y puestos en escena gracias al ingenio de un narrador humano, representaban una obra cómica o de aventuras, que entretenía al público mayoritariamente infantil. Las obras de *kamishibai* existían desde antes del estallido de la guerra, pero la facilidad con la que se podía idear y

recrear una historia, sumado a que el narrador responsable del progreso de la historia se trasladaba en bicicleta por las calles, colocando su pequeño teatro artesanal en la parte trasera de la misma, hicieron posible la adición de diversos e ingeniosos trucos y complementos al espectáculo, como la utilización de espejos e ilusiones ópticas sobre los personajes que captaba y sorprendía a los pequeños, o la venta de caramelos y otras golosinas al final de la función. Estos simpáticos agregados hicieron del kamishibai una verdadera atracción para el público juvenil, que esperaba ansioso en la calle al contador de historias en busca de una resolución o conclusión del episodio que hubiese narrado los días anteriores.

También los denominados "*kashibon*" o establecimientos de alquiler de libros gozaron de un momento de gran popularidad debido a la demanda que existía por la lectura de materiales que sirvieran como entretenimiento ya no exclusivamente al público infantil, sino a aquel de todas las edades. Podían ser alquilados tanto libros como revistas, y por supuesto, manga.

Sin embargo, el hecho de que el alquiler de obras literarias fuese una alternativa viable en tiempos de posguerra debido a la posibilidad de reutilizar ejemplares escritos y alquilarlos por un bajo costo de servicio, fue ampliamente sorteado por las editoriales que comenzaron a producir y a vender obras de carácter descartable o no demasiado comprometidas con su edición y maquetación alrededor de 1950, lo cual si bien llevó a métodos de trabajo bastante cuestionables (como la sobreexplotación del trabajo de los artistas, baja remuneración, mala calidad en la impresión y en los materiales de dibujo, etc.), provocó que el fenómeno del alquiler de libros disminuyera notoriamente a medida que Japón se iba reconstruyendo y la actividad económica encontraba nuevas vías de expansión y desarrollo. Sin embargo, el elemento más interesante que surgió en la posguerra no fue ni un modelo de alquiler de libros, ni una representación teatral callejera, sino un ser de carne y hueso llamado Osamu Tezuka, considerado universalmente como el padre del manga contemporáneo.

La obra y el legado de Osamu Tezuka

Osamu Tezuka, nacido en 1928 en la ciudad japonesa de Toyonaka, en la provincia de Osaka, fue un mangaka que revolucionó el concepto del manga como se lo conocía inclusive hasta la época de posguerra. Creador de numerosos mangas, médico de profesión y gran adepto en su juventud del cine e historietas estadounidenses, llegó a ser considerado en vida como un "Dios del manga" y sus trabajos han dejado un legado de influencias tanto en lo gráfico como en lo narrativo para el resto de los mangakas que lo procederían, quienes inspirados en su obra, se dedicarían a crear historias con cada vez mayor refinamiento

técnico, y cohesión en su guión. Entre las muchas obras de renombre que Tezuka creó a lo largo de su vida como artista, se encuentra una que se ha impreso de forma permanente en el imaginario de la cultura popular, y que ayudará a ubicar y describir rápidamente las características principales de sus demás trabajos:

Figura 9: Portada de “Astroboy”



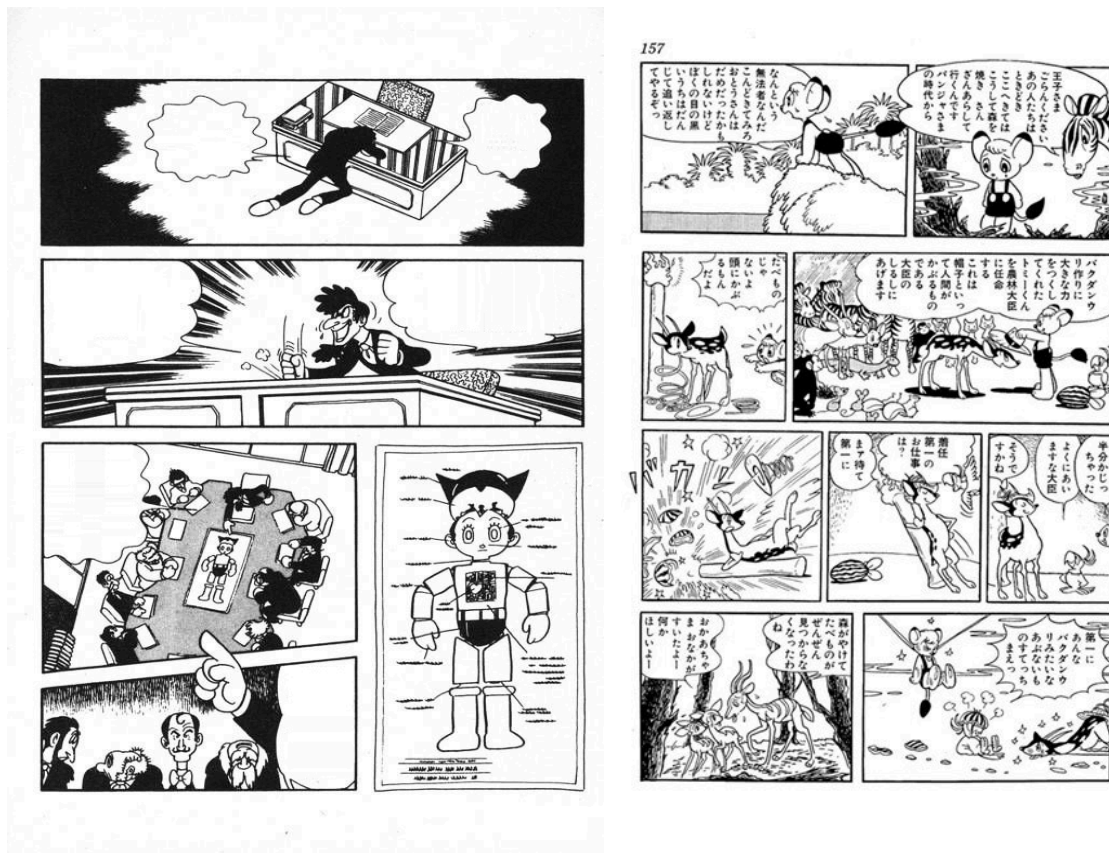
La obra de Osamu Tezuka actuó como una bisagra entre el viejo manga, y el manga como eventualmente se conoce hoy en día. Autor: Osamu Tezuka. Recuperado de buscalibre.com

“Astroboy” definitivamente sentó las bases del manga contemporáneo, gracias a varios aspectos que contenía tanto a nivel literario como gráfico, ya que, realizando un análisis de la serie y del trabajo de Tezuka en general, es posible notar cómo el mismo está marcado por la innovación respecto a los estilos de manga que se venían trabajando hasta el momento de su publicación, en 1951.

Durante su juventud, Osamu Tezuka se mostró cautivado por los dibujos animados de Walt Disney y las producciones cinematográficas de Hollywood de comienzos del siglo XX. Es posible afirmar que el futuro mangaka tomaría dos características de esos géneros que resultarían determinantes para que su trabajo realmente fuese considerado una diferencia, aunque él en su momento, no podría saberlo: del arte de Walt Disney, Osamu absorbió el estilo de dibujar ojos para sus personajes de gran tamaño, a los cuales dotaba de color y brillo para resaltar su expresividad. Del cine hollywoodense clásico, identificó el trabajo que realizaba el camarógrafo toma a toma, desde primeros planos para resaltar la figura de un personaje protagonista, hasta planos más generales, que facilitaban al espectador la comprensión del entorno y ponían en contexto la escena que estaban viendo. Tezuka supo combinar con precisión esos elementos que lo habían deslumbrado en su juventud, en un

estilo artístico que lo definiría como mangaka y el cual plasmaría a lo largo de todo su trabajo, con pocas o nulas variaciones a lo largo de los años.

Figura 10: Diferentes páginas de un mismo autor.



Tezuka conservaba un estilo gráfico similar en todas sus obras. De izq. a der. “Astroboy”, recuperado de eslahoradelastortas.com; “Jungle Taitei”, recuperado de tezukainenglish.com. Autor: Osamu Tezuka.

Las imágenes previamente mostradas actúan como un catalizador por excelencia de la cantidad de innovaciones que presentó Tezuka como dibujante y guionista, aunque además de encontrarse una página del manga de Astroboy, también hemos incluido una de otro manga de Tezuka, llamado “Jungle Taitei” o “El emperador de la jungla”. La traducción hispana también lo nombra incluyendo el nombre de su protagonista: “Kimba, el gran león blanco”. A continuación realizaremos, en forma de listado, un breve repaso por las características que hicieron único (e incluso disruptivo, en reiteradas ocasiones) al trabajo de Osamu Tezuka:

Disposición y uso de la viñeta: Quizás uno de los rasgos más visibles en la obra de Tezuka es el uso de la viñeta que adoptó el autor para narrar sus historias. Si se comparan las páginas de autores como Kitazawa y sus contemporáneos, con los trabajos de Tezuka, se puede observar una variación con respecto al tamaño de las viñetas y en la cantidad de

cuadros por página que cada obra posee. En los comienzos del manga moderno, las páginas contenían la misma cantidad de viñetas, todas de igual tamaño, manteniendo un aspecto simétrico dentro del cual se contaba una historia particular. Tezuka revolucionó el medio a través de la segmentación del desarrollo de una acción en dos o más viñetas, saliendo del formato tradicional y adoptando diversas formas de viñeta que permitían al autor dividir las acciones en cuantos cuadros él considerase necesarios para dotar de ese aspecto cinematográfico a sus historietas. De hecho, existen en la obra de Tezuka casos en los que la acción sobrepasaba la viñeta, se salía de sus márgenes, logrando así causar una gran impresión estética en los lectores japoneses. Este uso de la viñeta, inspirado ampliamente por los storyboards de cine y cómic books estadounidenses, sería un rasgo que llegaría de la mano de Tezuka al manga y se quedaría de ahí en adelante.

Diversidad de demografías, tramas y públicos objetivos: A medida que el manga comenzó a nutrirse de las influencias de las historietas estadounidenses de comienzos del siglo XX, varios títulos fueron publicados abarcando temáticas infantiles, siendo estas las más populares, de aventuras de samuráis, y posteriormente, de temática bélica o propagandística, en tiempos más cercanos al estallido de la guerra. Tezuka logró, luego de sucesivas publicaciones, crear más de 700 series de mangas, diversas en su contenido y orientadas a diferentes públicos: su primera obra no fue Astroboy, sino que se llamó "*Shin Takarajima*" ("*La nueva isla del tesoro*"), la cual fue muy exitosa y era de temática de aventuras. Comenzó a indagar en el género de la ciencia ficción y el futurismo con "*Metrópolis*", su segunda obra, temática sobre la cual profundizó al crear "*Astroboy*" y una gran diversidad de series que ahondaron en los progresos científicos logrados por la humanidad, y la importancia de que los mismos sean puestos a favor del desarrollo de las personas y su bienestar, evitando caer en propósitos viles o negativos. En este sentido, Tezuka reflejó su pasión por la ciencia y la preservación de la moralidad del ser humano. Es notable, sin embargo, que Tezuka fue el primero en añadir un propósito nuevo a crear mangas: hasta el momento, los mangas que existían en Japón tenían cierto propósito moralizante, en el cual inculcaban a sus lectores la importancia de ciertos valores como la honestidad, la bondad y el servicio. No es que Tezuka haya querido romper con esta tradición, pero no hizo de sus mangas un producto moralizante exclusivamente. En sus páginas existe la diversión, las situaciones dramáticas, el crimen y el altruismo por sí mismos y por el simple hecho de poder estar representados, sin tener como obligación o necesidad dotar de moral o enseñar al lector.

¿Cómo llegamos al manga moderno? Conclusiones y apreciaciones del primer capítulo

A lo largo de las anteriores páginas, repasamos algunos hitos fundamentales que precedieron a mangas como *Vagabond*, cuyas páginas hemos tenido oportunidad de observar y comparar a aquellas del manga de Hokusai, Kitagawa y Tezuka. Hemos observado cómo la evolución artística y comercial del manga ha sido siempre acompañada por cambios políticos, culturales y sociales dentro y fuera de Japón, así como también atravesada por períodos de progreso y desarrollo, como otros más turbulentos y oscuros.

Estas aproximaciones históricas que realizamos respecto al manga, nos permitieron trascender algunas de las nociones que esbozamos para intentar comprender a qué hacía referencia el término: comprendimos que sí, etimológicamente un autor hacía referencia a “dibujos informales” cuando hablaba de manga, pero dicha informalidad seguramente quedase reservada al propósito original de su obra particular, la cual fueron concebidas como bocetos y prácticas de dibujo. También pudimos entender que las características físicas del manga también fueron cambiando a lo largo de los años, tanto en materia de maquetación como de materiales con los que se dibujaba y pintaba, y que es un producto que posee raíces difíciles de rastrear con precisión, pero que se remontan hasta antepasados de siglos atrás. Conocimos acerca de algunos personajes, sus autores, y cómo el legado de Osamu Tezuka ha influido innegablemente en los mangas que estarían por venir, e incluso en sus adaptaciones animadas, innovando con valiosos aportes al arte gráfico y literario como lo son el método cinematográfico de narración de la acción, o la diversidad de tramas, personajes y temáticas con las que trabajó durante toda su vida.

A partir del manga de Tezuka, hito a raíz del cual es posible marcar un antes y un después en el desarrollo del manga, ya no solo como producto, sino como una industria de rasgos sólidos, es posible trazar diversas directrices que nos orienten hacia lo que deseamos estudiar: habrá quienes gusten de identificar en autores sucesivos a Tezuka la inclusión y los rasgos que el mismo introdujo en el proceso de creación del manga, analizando su evolución a lo largo de los años; otros quizás realicen estudios exhaustivos acerca del dibujo y composición de la viñeta, guión y maquetación; inclusive es posible volver sobre los pasos que rastreamos previamente para comenzar a estudiar las raíces del anime, las adaptaciones animadas de las series de manga. En cuanto a temáticas de estudio, se encuentra un gran abanico abierto ante nosotros.

Lo mismo sucede con el devenir histórico de los acontecimientos: el mundo del manga no alcanzó su máximo desarrollo con la obra de Tezuka, obviando lo paradigmático de su trabajo, así como la industria no se mantuvo estática. Por el contrario, las obras de Tezuka y su innovación de métodos llamaron la atención de gran cantidad de artistas, quienes veían abiertas las puertas de la creación y narración de historias, y la posibilidad de formar parte de una industria que cada vez vislumbraba más el éxito comercial dentro y fuera de Japón.

La industria del manga avanzó en todos sus aspectos: desde la inclusión de nuevas tecnologías, tramas disruptivas que fueron tendencia en su momento de publicación, la aparición de cientos de autores de gran influencia cultural, entre muchos otros factores, favorecieron a que a día de hoy podamos dirigirnos a una librería o comiquería de nuestra preferencia y encontremos títulos de elevadísima calidad, con un proceso complejo de creación y edición estratégica de producto, que lleva a que encontremos verdadero arte japonés en cada página que pasamos con nuestra mano. Continuar indagando exhaustivamente en la historia del manga a partir de la aparición de Osamu Tezuka nos alejaría del tema principal de nuestra tesina, pero es innegable que la puerta ha de quedar abierta para continuar realizando un recorrido de idas y vueltas al momento del estudio del manga desde la perspectiva comunicacional. Habiendo podido identificar a qué se conoce como manga, historietas de origen japonés con un extenso recorrido histórico de gestación y desarrollo y gran influencia del cómic occidental y habiendo nombrado y expuesto algunos ejemplos con nombres y viñetas como demostración, es momento de adentrarnos en la perspectiva de autores que nos ayuden a comprender cómo se construye el sentido del consumo de obras culturales, qué son las comunidades de fans y qué importancia poseen en el éxito o fracaso de ventas de mangas, películas o novelas inclusive, y cómo el manga representa un lenguaje en sí mismo capaz de transportar a través de sus páginas fuertes escenas, situaciones y arquetipos de personalidad con los que sus lectores se encuentran firmemente identificados.

Capítulo 2: “El manga y la comunicación”

El manga como medio de comunicación

El manga ha tenido a lo largo de los años y etapas históricas que observaron su desarrollo, diferentes propósitos, los cuales se relacionaron en numerosas ocasiones con el contexto social y político que atravesaba Japón en el momento en el que una serie era editada, o con

las influencias artísticas y deseos de su autor. Por nombrar algunos ejemplos, los primeros chojugiga o pergaminos ilustrados creados en el siglo XIII ya tenían como propósito satirizar a las actividades de las personas cotidianas de la época a través de su representación caracterizada por animales antropomórficos. A pesar de que el manga evolucionó en aspectos estilísticos dando lugar al uso y aprovechamiento de diversos materiales como tintas y papeles, junto a conceptos artísticos como los puntos de fuga, dinamismo, profundidad y volumen, y los mangas actuales poco tienen de semejanza con los chojugiga, su esencia prevaleció hasta nuestros días. “*Beastars*” es un manga creado por la artista Paru Itagaki (2016) que retoma el concepto primario del *chojugiga*, y lo lleva al siguiente nivel: la historia se enfoca en una sociedad contemporánea, donde los habitantes del mundo son animales antropomórficos que interactúan entre sí, intentando hacer prevalecer rasgos humanos como el respeto por la diversidad, la convivencia, las amistades y las relaciones románticas por sobre cualidades animales, como el instinto de supervivencia, reproducción o las restricciones alimentarias. La autora ha sabido aprovechar estas características para construir una trama profunda, que explora la incompatible vida de los dos protagonistas principales, el lobo gris Legoshi y su compañera de clase, la coneja Haru, mientras descubren los sentimientos que los entrelazan uno con otro y tratan con los prejuicios de su círculo de amistades y sus propios instintos opuestos. Los capítulos de *Beastars* fueron publicados en la revista *Shūkan Shōnen Champion* durante 4 años hasta su conclusión en 2020, durante los cuales se ocupó de tratar temas sumamente delicados como la discriminación, el acoso escolar, el cuidado de las relaciones interpersonales e incluso, las consecuencias del involucramiento con actividades criminales.

Figura 11.1: Similitudes temáticas entre obras.



Figura 11.2: Similitudes temáticas entre obras.



El antropomorfismo representado gráficamente en Japón, con siglos de diferencia. De arriba a abajo, "Beastars", Autor: Paru Itagaki. Recuperado de saladepeligro.com. Chojugiga. Autoría incierta. Recuperado de facsimilefinder.com

Beastars fue ampliamente reconocido como una serie de manga de éxito, habiendo conseguido incluso obtener su propia serie de animación homónima, emitida a través de Netflix y que se extiende por varias temporadas. Además, entre los múltiples premios que obtuvo dentro de Japón, se destaca el galardón que su autora consiguió en la categoría de "Nuevo autor" de los Premios Culturales Osamu Tezuka.

Si bien no existe una relación directa entre *Beastars* y los *chojugiga*, separados los surgimientos de ambos por aproximadamente 800 años, salta a la vista la recuperación del concepto del antropomorfismo en la narración y representación de historias, el cual siendo combinado con los innumerables avances tecnológicos y creativos en materia de dibujo, diseño y edición y escritura, y el deseo de su autora por realizar un nuevo retrato de la sociedad contemporánea, ponen en diálogo estas dos obras de dos épocas completamente diferentes.

Han existido hechos puntuales de la historia de Japón que también han inspirado la creación de mangas que cuando se lanzaron al mercado, poseían la intención de comunicar algo, sin haber tenido que esperar casi un siglo. Si bien los *chojugiga* y *Beastars* comparten un recurso y concepto artístico, la narrativa es original de la autora, quien habiendo publicado la serie en 2016, difícilmente la haya concebido como una continuación o

reinterpretación de los *chojugiga* dibujados alrededor del 1200, sino como un producto que no guarda relación directa con ellos y simplemente recupera su concepto fundacional para narrar eventos e historias de autoría propia. La Segunda Guerra Mundial y el lanzamiento de las 2 bombas atómicas que impactaron en las ciudades de Hiroshima y Nagasaki fueron acontecimientos que marcaron al pueblo japonés para siempre, y el manga, entre la amplia lista de aspectos de la sociedad y la identidad nacional de Japón que habían cambiado instantáneamente, no fue la excepción. “*Hadashi No Gen*” (“*Gen, el descalzo*” traducido al español) es un manga creado por Keiji Nakazawa (1973) apenas 28 años después de la detonación de las bombas atómicas. Se publicó a lo largo de un año en la revista japonesa Shonen Jump, siendo compilada toda la obra años después en numerosos volúmenes e incluso contando con dos adaptaciones a películas animadas homónimas. Su historia trata sobre una familia residente en Hiroshima, los Nakaoka, la cual se ve severamente fragmentada y afectada cuando una bomba atómica es hecha caer sobre su ciudad. A lo largo de la historia, Gen, uno de los hijos de la familia, deberá afrontar la cruda realidad que lo rodea sorteando penurias como la pérdida de amigos, seres queridos y vecinos, el hambre, la escasez de ropa y productos esenciales y la incertidumbre de cómo enfrentar un futuro incierto marcado por la tragedia. Nakazawa, quien sufrió las consecuencias de la guerra en carne propia, vio en el manga una oportunidad de realizar un trabajo autobiográfico de reordenamiento y exposición de lo que fueron para él los terribles acontecimientos del estallido nuclear de Hiroshima. La obra, del género de aventuras para jóvenes denominada popularmente en Japón como “*shōnen*”, parece contradictoria al combinar un estilo artístico sencillo y casi infantil, rememorando a aquellas producidas por Tezuka, con circunstancias terribles y dramáticas relacionadas a las tragedias ocurridas a la familia Nakaoka. También, Nakazawa introduce sus ideas y perspectivas respecto a la guerra e incluso a la gestión militar del ejército japonés a través de un personaje particular, el padre de la familia Daikichi Nakaoka, quien por su marcado pacifismo y oposición a participar en el conflicto, sufre rechazo y marginación por parte de sus vecinos y hasta maltratos y violencia física por parte de oficiales del ejército.

A diferencia de *Beastars*, la obra de Nakazawa sí se ha aprovechado de un suceso histórico particular y relativamente reciente a comparación del surgimiento de los *chojugiga*, que ha inspirado el retrato de la tragedia en carne propia por parte del autor, y busca dejar un mensaje claro a través de como el mismo reconstruye su historia y la de sus personajes.

Figura 12: “Hadashi No Gen”



El manga puede ser vehículo de expresiones dolorosas y verídicas. Autor: Keiji Nakazawa. Recuperado de asahi.com

Sin embargo, acontecimientos como la devastación nuclear han inspirado historias que difieren del contenido de Hadashi No Gen, tanto gráfica como narrativamente, sin tener que estar separadas unas de otras por muchos años de distancia. Tal es el caso de “*Hokuto No Ken*” (“*El puño de la estrella del norte*”, según su traducción al español), manga escrito por Buronson (seudónimo del escritor Yoshiyuki Okamura) y dibujado por Tetsuo Hara en el año 1983, el cual se publicó en la misma revista que Hadashi No Gen. En esta ocasión, el estallido de la guerra y sus consecuencias, sirvieron a los autores de la obra para crear un manga que ha logrado ganarse su lugar dentro de la cultura popular japonesa y que ha sido reconocido a lo largo de todo el mundo. La historia crea una temporalidad alternativa ampliamente fantasiosa en la cual se ha desatado un suceso conocido como Tercer Guerra Mundial, la cual debido a su destructividad atómica masiva ha aniquilado a la mayoría de los países del mundo. En este contexto, el protagonista de la historia conocido como Kenshiro, hará uso de su conocimiento en artes marciales e impresionante fuerza física para rescatar a su novia, Yuria, de las manos de bandidos y otros villanos, mientras en su camino ayuda a las personas con las que se encuentra casualmente a sobrellevar los estragos de una vida con acceso limitado a recursos como agua, comida y refugio.

Si bien *Hokuto No Ken* también hace uso de las consecuencias de la guerra, específicamente de la devastación causada por armas nucleares, para construir los escenarios donde se desarrolla su acción, sus autores optaron por un camino diverso al criticismo y llamado al pacifismo de Keiji Nakazawa para dedicarse a contar historias de fantasía post-apocalíptica, artes marciales y heroísmo de grandes dimensiones.

El cine fue un componente fundamental en la creación de *Hokuto No Ken* desde un principio, dado que Tetsuo Hara fue fanático de las películas japonesas de acción protagonizadas por el actor Yusaku Matsuda, y también de las estadounidenses, protagonizadas por el legendario actor y artista marcial chino, Bruce Lee. La apariencia de Kenshiro, el justiciero

protagonista de la obra, toma muchos rasgos característicos de estos actores, que van desde el uso del pelo largo y sólidas posturas corporales al momento de enfrentar villanos, hasta la adopción de una actitud relajada y estoica al enfrentar problemas y situaciones peligrosas. También la saga de películas *Mad Max* ha influenciado en la esencia y tono del manga, inspirando paisajes desérticos para el desarrollo de la acción en *Hokuto No Ken*, así como también el vestuario de los personajes.

Hokuto No Ken es una obra de enormes proporciones, contando con numerosas secuelas en diversos formatos: hasta el año 2008 se han lanzado al mercado mangas que actúan como secuela de la historia original, varias adaptaciones animadas en forma de películas y series televisivas, novelas escritas e incluso videojuegos. Sumado a esto, el estilo de dibujo que caracteriza la obra cuenta con una calidad y detalles que resultan impresionantes si se tiene en cuenta que pertenecen a una serie emitida en una revista de periodicidad semanal.

Lo expuesto hasta ahora no sólo habla acerca de la trama y el estilo de dibujo utilizado para ilustrar algunos mangas populares, sino que evidencia un fenómeno más interesante que se relaciona con el proceso creativo y de producción de manga. Lenguajes como el cine, la novela, las historietas occidentales, e incluso la música, han influenciado el desarrollo del lenguaje particular del manga, en un proceso de inspiración e influencia que pone en diálogo varios formatos para ayudar a dar forma a varios mangas famosos. En adición a la recuperación de hechos históricos para comenzar a expresar los deseos y puntos de vista de un autor, encontramos en el manga un lenguaje con características propias muy marcadas, con la capacidad de contar con una intencionalidad de comunicación profunda tras sus páginas y dibujos, y que se inspira y dialoga con otros medios y lenguajes para definir y reconstruir mientras dure su emisión, su propia identidad.

El autor italiano Daniele Barbieri (1991) expresa esta idea en su libro “Los lenguajes del cómic”: “...los lenguajes no son solamente instrumentos con los cuales comunicamos lo que pretendemos: son, también y sobre todo, ambientes en los que vivimos y que en buena parte determinan lo que queremos, además de lo que podemos comunicar.”

¿De qué sirve leer “*Kyaputen Tsubasa*” (“*Súper Campeones*” según su traducción en español)? A pesar de ser un manga acerca del fútbol, difícilmente alguien pueda alcanzar los conocimientos, destrezas y habilidades físicas prácticas que son necesarias para poder jugar un partido completo con sólo leer todos los capítulos de la obra. En términos de relación entre el contenido de la obra y el supuesto propósito práctico que podría poseer, *Kyaputen Tsubasa* no sirve para aprender a jugar al fútbol, aunque su contenido esté

compuesto íntegramente por imágenes de estadios, jugadores y pelotas, y su texto hable de jugadas, puntajes y estrategias. Pero no se debe olvidar que se está en presencia de un manga, no de un manual de fútbol. *Kyaputen Tsubasa* se emitió en la revista semanal Shonen Jump desde 1981 hasta 1988, y su adaptación animada para televisión, atravesando diversos cambios de dirección y artísticos, comenzó a emitirse en 1983 y finalizó en 2019, sin mencionar las numerosas películas que han adaptado los sucesos más importantes de la obra, entre otros formatos que se han creado inspirados en ella. Quizás *Kyaputen Tsubasa* “no sirva” para aprender a jugar al fútbol, pero sí transmite los valores del compañerismo, el trabajo en equipo y la determinación inquebrantable que su autor, Yōichi Takahashi, ha querido transmitir a través de ella, trascendiendo la barrera del instrumentalismo hasta lograr que sus lectores realmente “vivan” su manga y experimenten las emociones y sentimientos que él mismo ha querido transmitir.

Figura 13: “Kyaputen Tsubasa”



Esta serie de manga fue conocida como “*Súper Campeones*” en latinoamérica, ganándose el cariño de muchos lectores. Autor: Yoichi Takahashi. Recuperado de latam.ign.com.

José Antonio Castro Muñoz (2013) utiliza la expresión “*superación del didactismo*” cuando, al hablar acerca de la vida y obra de Osamu Tezuka, menciona que fue quien introdujo en el mundo del manga la idea previamente inexistente de hacer un manga divertido “porque sí”, rompiendo con la tradicional expectativa de que los mangas deberían obedecer a propósitos meramente educativos y moralizantes orientados a lectores exclusivamente infantiles. En este sentido, es posible hablar de un antes y después de Tezuka en la historia del manga y de los procesos creativos y de inspiración que sus autores atraviesan para surgir con nuevas

y originales ideas para hacer contar sus historias. Takahashi no pretendía enseñar a sus lectores a jugar al fútbol y convertirlos en campeones mundiales del deporte, pero sí buscó ilustrar los frutos del trabajo en equipo y la perseverancia frente a las dificultades. Buronson y Hara tampoco buscaban enseñar a sus lectores, en este caso personas un poco más adultas que los lectores de *Kyaputen Tsubasa*, a usar su fuerza para pelear o a sobrevivir en entornos desérticos contra todo pronóstico, sino que buscaron transmitir a través de un arte impecable las emociones que surgían en su personaje al momento de tener que combatir para preservar su vida y la de quienes necesitan de su auxilio, al más puro estilo de las películas de acción de Hollywood que los inspiraron. Por otro lado, que Tezuka haya introducido la posibilidad de crear manga por diversión, sin necesidad de que su contenido sea de carácter instructivo o didáctico, no quiere decir que esa sea una regla inquebrantable desde el surgimiento de su trabajo. Por el contrario, se trata de una posibilidad más que se añade al repertorio de intenciones de comunicar que poseen los mangakas cuando deciden crear un manga. En el caso de *Hadashi No Gen*, Nakazawa realiza un fiel retrato histórico de lo que significó vivir en Hiroshima durante un período de guerra, buscando imprimir en sus personajes un fuerte sentimiento pacifista y de repudio al belicismo. Su obra está dirigida a un público joven, a quien busca interpelar a través de ilustraciones que contacten con su sensibilidad y empatía y llamen a la reflexión sobre los trágicos sucesos que ocurrieron en Hiroshima el 6 de agosto de 1945, día del impacto atómico en la ciudad.

El mapa del manga: ¿Quién habita allí?

Cuando Barbieri traza la diferencia entre el propósito de un instrumento, que es el ser utilizado para un fin, y la capacidad del ambiente, que es ser habitado, menciona un concepto interesante: un ambiente también puede ser utilizado, siendo este un propósito no excluyente y propio de solamente un instrumento. ¿Qué es lo que hace entonces, que un lenguaje califique como ambiente, extendiendo a sus usuarios la posibilidad de utilizarlos y además, habitarlos? En palabras del mismo autor, "Decir, además, que un lenguaje es un ambiente significa decir que goza de una cierta autonomía respecto de los otros lenguajes. Cuando nos identificamos con un lenguaje, hacemos uso de él, pensamos y nos comunicamos con él, es el lenguaje que constituye nuestro universo y determina nuestros límites. Lo que no quiere decir que no existan otros, sino que si nos desenvolvemos con preferencia de uno, los otros lenguajes son vistos, por decirlo así, desde fuera."

Cuando un lector se dispone a leer manga, entra en el universo delimitado por las historietas japonesas, las cuales se rigen por criterios estéticos y narrativos particulares, que las

diferencian de otras historietas gestadas en occidente. Es en ese sentido que al momento de la lectura, el manga configura nuestro universo de lectura y marca los límites y alcance de sí mismo como lenguaje: no es lo mismo leer un manga que leer una historieta de superhéroes clásica estadounidense, ni estas dos son lo mismo a ver una película japonesa u occidental en ningún caso. Hay diferencias de formato, tecnológicas y comunicativas que ponen en juego diversas competencias del lector o espectador en estos casos, que acentúan la especificidad del medio que se está consumiendo. La división de las películas, por ejemplo, en diferentes fotogramas que captados segundo a segundo por el ojo humano proveen la ilusión del movimiento constituye la esencia del cine, de la cual tanto actores como directores, productores y todo el equipo de grabación se aprovecharán para contar la historia perfecta a su medida. También las bandas de música utilizan notas combinadas en diferentes tonos y ritmos, ejecutadas por los más diversos instrumentos, editadas en un estudio de grabación para aprovechar todos los efectos que el sonido tiene para ofrecer y llevar un mensaje en el formato en el que han decidido desempeñarse. El manga no es la excepción, y si bien Barbieri aclara en su libro que hay lenguajes que pueden pertenecer a otros lenguajes, y que las fronteras comunicacionales entre unos y otros ambientes muchas veces pueden ser borrosas o confusas en su delimitación, posee características que lo diferencian del resto de las historietas y lo constituyen como un lenguaje diferente, con una gran capacidad para comunicar.

La historieta en general, incluyendo al manga, han sido objeto de prejuicios y reduccionismos en el imaginario colectivo a lo largo de su historia, que han afectado tanto a su definición, su apreciación como objeto digno de estudio y su potencial como medio de comunicación. Uno de ellos y quizás el más importante, es el afirmar que las historietas son meras combinaciones de texto con imágenes, dirigidas a los más pequeños, con el propósito de entretener por un breve momento y proporcionar una lectura distendida. El principal problema no radica en que la anterior afirmación sea del todo falsa: muchos mangas infantiles han cumplido esta función con mucho éxito a lo largo de la historia de Japón, sin mencionar a las historietas de otros países. Por el contrario, el problema radica en creer que las historietas no pueden ser más que mero entretenimiento ligero y masivo. En un nivel más específico y teniendo conocimiento de los prejuicios que existen respecto a este lenguaje surgen los interrogantes: ¿Cómo comunica una idea un manga? ¿Es posible superar el prejuicio?

Scott McCloud (1993) realizó un exhaustivo estudio acerca de la teoría de las historietas, llamado “Cómo se hace un cómic: el arte invisible”, en el cual se tratan diversas nociones que atañen al funcionamiento general de los cómics y el potencial como medio que contienen los mismos. El manga es recuperado en numerosas ocasiones a lo largo del desarrollo de la obra y sus apreciaciones resultan valiosas para comenzar a diagramar el mapa interno del manga, develando su capacidad comunicacional al mencionar el uso de distintas maneras de manejar los tiempos narrativos de la historia a través del dibujo, el uso de efectos sobre las imágenes y la construcción de la estructura particular del manga como un tipo de historieta.

Valiéndose de herramientas y recursos puntuales es como los mangakas conciben las obras que son leídas en Japón y en el resto del mundo. El grueso de publicaciones que han sido posibles gracias a la utilización de distintas técnicas y recursos, si bien es casi inconmensurable (existen índices aproximados de volúmenes de venta y producción de manga en Japón, pero resulta difícil prever cuál será la producción a futuro teniendo en cuenta la cantidad de artistas prometedores que existen y secuelas de títulos ya existentes se encuentran en gestación), dan cuenta de que el manga, al igual que la historieta producida en occidente, es un producto superador de la noción de “texto con imágenes” que Will Eisner criticaba en su obra. Por el contrario, se trata de un producto literario que pone en juego las competencias de imaginación del lector y provoca la identificación del mismo con los sucesos y personajes que habitan en sus páginas. En el capítulo siguiente, se dará cuenta de la llegada del manga a Argentina, en qué formatos lo hace, y como ha pasado de ser una afición de nicho para unos pocos lectores a influenciar en el “mainstream” de consumo de productos culturales a lo largo de todo el país.

Capítulo 3: “El manga en nuestro país”

Acerca del proceso de publicación del manga

Antes de comenzar a develar las pistas que nos permitan rastrear cómo llegó el manga en Argentina a ser un producto ampliamente reconocido y consumido por una gran variedad de públicos, es necesario explicar al menos brevemente algunas nociones básicas sobre su proceso de publicación en Japón y en nuestro país, procesos que aunque circulen alrededor de un mismo producto estrella, difieren en métodos y etapas que los componen, lo que

termina por configurar no sólo formas de publicación típicas, sino formas de lectura completamente diferentes entre un país y otro.

Una aclaración importante para comenzar a comprender cómo funciona el mercado del manga en Argentina es que en nuestro país el manga se publica en forma de tomos recopilatorios que contienen diferente cantidad de capítulos, dependiendo el tamaño del tomo y la cantidad de páginas que posea, pudiendo llamarse en términos coloquiales “libro”. Esta aclaración no sería tan importante si se tiene en cuenta que en Japón también existen tomos recopilatorios con varios capítulos dentro, si no fuera porque mientras que en Argentina conseguir el libro es la única manera de poder leer la historia de un manga en formato físico, en Japón existe otro formato que posibilita la lectura del manga: revistas de publicación semanal o mensual, exclusivamente dedicadas a la publicación de manga.

La revista y su importancia

Las revistas de publicación periódica resultaron ser para Japón el vehículo por excelencia para transportar sus historias favoritas, desde el taller del artista a la comodidad del hogar del lector. Desde 1959, año en el que comenzó a editarse la primera revista de manga japonesa, “Shonen Sunday”, este formato ha demostrado ser el más adecuado para una población dentro de la cual el manga resonaba cada vez con mayor fuerza e intensidad con el correr de las décadas. Al tratarse el manga de un producto autóctono japonés que veía su popularidad entre el público lector aumentar correlativamente a la creatividad que sus autores imprimían cada vez más en diferentes publicaciones, surgió la idea de publicar una revista que contuviese en su interior al menos un capítulo de varias series de manga que se estuvieran publicando al mismo tiempo en Japón. El lector entonces compraría esta revista que serviría como puerta de acceso a no una, sino ya a varias historias que a pesar de compartir el espacio físico donde se imprimían, se diferenciaban bien unas de otras gracias a lo original de sus nombres, la particularidad del trazo del artista y la variedad de tonos que sus tramas adquirirían a medida avanzaba la cronología de sus aventuras. Por supuesto que, al tratarse de una industria sumamente competitiva donde el material es abundante, aquellas historias que supieron enraizarse en un público en concreto y explotar al máximo sus capacidades narrativas comenzaron a gozar de una amplia popularidad en otros círculos o audiencias, obteniendo varios beneficios tales como el derecho a una mayor cantidad de páginas para ocupar dentro de una revista de manga, la posibilidad de que una editorial produzca un tomo compilatorio o libro dedicado exclusivamente a esa obra en particular (lo que la convertiría eventualmente en una serie coleccionable por sí misma) y

posteriormente y a medida que los avances tecnológicos lo permitieron, pensar en una adaptación al anime en formato de serie televisiva, o inclusive de película, comenzó a ser una realidad. Por otra parte, aquellas obras que no poseían popularidad entre los lectores obtenían penalizaciones que iban desde tener que ubicarse entre las últimas páginas de la revista a cambiar radicalmente sus guiones originales por otros propios de las editoriales y últimamente, la suspensión de la publicación de la obra o el reemplazo por otra de mayor éxito. Esta historia de éxitos y derrotas ha sido característica en el mercado de la historieta en general, pero un componente vital y orgánico dentro de la historia comercial del manga moderno, incidiendo de manera clave en los contenidos que leen los lectores hasta el tiempo presente.

Los libros compilatorios

Si bien la revista de manga es muy viable para publicar varias historias dentro de un solo producto para que los lectores puedan seguirlas, se trata de un producto que está en constante cambio: además de la extensa variedad de revistas que existen y publican diferentes títulos de manga, cada una posee su propio ritmo de publicación y distintos requerimientos para que los artistas publiquen sus historias en ellas. Como muchas obras requieren una publicidad semanal para poder mantener el ritmo de la historia y “enganchar” al lector, los artistas de manga trabajan en grupo con asistentes, quienes los ayudan con el dibujo de fondos, coloreados y onomatopeyas, entre otras funciones, para lograr cumplir con el plazo propuesto. También la revista está sujeta a la decisión personal del artista de continuar con la emisión de su obra o de suspenderla por un tiempo programado o indeterminado, lo que se conoce popularmente con el nombre de *hiatus*, lo que afectará al contenido final de la revista.

Que un manga logre la suficiente popularidad y aceptación de su público para lograr ser compilado en un libro dedicado exclusivamente a su historia, es poder considerarlo un éxito editorial en Japón. No necesariamente así en otros países, aunque la puerta a la importación por parte de los mismos del libro exista a partir de ese momento como una posibilidad. Los tomos recopilatorios de manga se consolidan como un producto aparte, que ha logrado sortear las características de la revista y pasa a regirse por reglas de un nuevo horizonte, ya sea en términos económicos o estéticos: el costo de producir un tomo compilatorio es mayor al de producir una revista, y en varias ocasiones suelen incluir materiales no convencionales para realzar la identidad del producto y de la serie y

convertirlo en un artículo coleccionable único. No debe olvidarse que así como existen numerosas revistas de manga en Japón, son aún más los títulos que han logrado ser adaptados a colecciones particulares, debiendo diferenciarse una de otra a gracias al ingenio y la originalidad que la editorial imprima en cada tomo.

El funcionamiento de este modelo comercial editorial depende de dos factores característicos del manga que lo hacen particularmente rentable dentro del rubro de la venta de libros de historietas: la división por géneros narrativos de las historias de manga, y los diferentes tipos de libros compilatorios de capítulos según sus materiales, cantidad de páginas y tamaño.

Cuando se habla de demografía en el manga, se está haciendo referencia a los grupos de población divididos por edad y género en los que se divide la sociedad y público lector de manga, independientemente del género de las historias que tengan la posibilidad de leer en un libro o revista de manga. Estos primeros factores son determinantes a la hora de llevar un manga de las páginas de una revista a un libro, principalmente porque la editorial ha de conocer qué tipo de historia se está contando para decidir el formato de libro adecuado para su recopilación y a su vez, hacer de este un producto coleccionable, que llame la atención de nuevos lectores y que provoque satisfacción en manos de un coleccionista o fanático del manga en cuestión.

Los mangas actualmente se orientan hacia 5 demografías principales: "*shonen*": historias dirigidas a un público adolescente o preadolescente, en donde prima mayoritariamente una trama de desarrollo personal con protagonistas jóvenes, aventuras con mucha acción y disputas con antagonistas bien definidos por el guión; "*seinen*": en donde se suelen presentar historias dirigidas a un público adulto o de jóvenes adultos, tocando temáticas más maduras pero sin embargo variadas, como la vida cotidiana de un adulto promedio, problemas de índole personal o morales, historias policiales o de detectives, con un mayor agregado de componentes como lo son las escenas de violencia o temáticas adultas; "*shojo*": similar al *shōnen*, diferenciándose solamente en que este género está orientado al sector femenino de la población adolescente, enfocándose sus historias en tratar sobre relaciones interpersonales y dilemas románticos; "*josei*": similar al *seinen*, pero nuevamente, orientado a mujeres adultas, con historias donde los contenidos del *shōjo* suelen continuar su desarrollo pero esta vez con mayores y nuevas aristas para explorar narrativamente, como la madurez emocional o el matrimonio, y "*kodomo*": manga infantil, dedicado a los más pequeños, de esencia sencilla y trama fácil de comprender, estando la violencia completamente ausente de sus páginas.

Dentro de estas demografías, los mangas suelen dividirse en géneros que abarcan una gran diversidad de historias. Detallar sobre qué trata cada género resulta difícil debido a la gran cantidad de géneros de manga que existen, inclusive cuando suelen existir muchos títulos de manga que combinan más de un género en sus páginas, buscando así construir una trama más compleja, por lo que a continuación se hará mención de los géneros más populares: deportivo (mangas de temática deportiva, donde la trama versa en torno a distintas competencias entre personajes, destacando la motivación de estos por desear convertirse en los mejores practicantes del deporte que representan y superando sus límites constantemente), de terror (sentimental de la historia), de artes marciales (mangas donde lo que prima son las escenas de combate entre distintos practicantes de diversas artes marciales, usualmente con el fin de comprobar quién posee mayor fuerza o determinación, donde usualmente el vencedor es recompensado con un premio en dinero o reconocimiento en su país de origen o institución marcial a la que representa). Es importante destacar que estas no son las únicas categorías existentes para definir géneros de manga, y que ninguna de ellas es pura en sí misma, pudiendo en muchas ocasiones un manga de deportes, por ejemplo, incluir el aspecto deportivo de las artes marciales, derivando así en una fusión de géneros y provocando la creación de una trama innovadora y llamativa. También el autor del manga es quien definirá a qué audiencia está dirigida su obra, y para esto se valdrá de distintos recursos: un manga infantil, por ejemplo, suele ser dibujado de forma simplista y sencilla para que los pequeños lectores puedan disfrutarlo, siendo distinto al caso de los mangas para adolescentes o adultos, en donde la técnica del dibujante se irá complejizando, demandando un nivel de interpretación y comprensión visual acorde a la edad del lector. Nuevamente, esto no quiere decir que no existan excepciones a esta regla y que los públicos de manga sean herméticos y cerrados sobre sí mismos: así como muchos hombres se interesan por mangas románticos y de temáticas sensibles, y muchas mujeres leen mangas de aventuras y superhéroes orientados a un público masculino, puede suceder también que un manga para un público adulto posea un estilo de dibujo simplista, que recuerde a los mangas infantiles, generando un contraste entre el guión y el arte visual que resulta atractivo para los lectores. Es así como dentro del manga, su contenido, género y demografías son variables que en muchas ocasiones se entrecruzan y dan como resultado un mercado variopinto en lo que a públicos y audiencias se refiere.

Por otra parte, los libros compilatorios de manga no son todos iguales, y cada uno de sus formatos responde a distintas necesidades, siendo algunos más idóneos para series largas que pueden o no encontrarse en emisión al momento de ser editado el primer libro, o por el contrario, ediciones conmemorativas para series históricas que se han convertido ya en

clásicos de mucha popularidad. Algunos de los formatos en los que se editan los tomos compilatorios de manga físicos son: *"tankobon"* (tomos pequeños de 15x18 centímetros, usualmente dedicados a compilar sólo algunos capítulos de series largas de demografía shonen y shojo, impresos en blanco y negro y con tapa de cartón a color), *"aizoban"* (edición de colección de alguna serie particular, usualmente de mayor tamaño que el tankobon, como es el caso de todas las ediciones especiales, con páginas a color y de tirada reducida, lo que los hace exclusivos y valiosos), *"kanzenban"* o A5 (son tomos que buscan ser ediciones definitivas y especiales de una serie de manga, contando en su interior con historias adicionales o material inédito que el autor quiso revelar), *"shinsoban"* (se trata de reediciones de series que han sido populares y buscan cambiar por completo la estética del producto original, incluyendo en esta nueva ocasión mayor calidad en el papel, rediseños en el dibujo o mejoras en la traducción, entre otros posibles aspectos). La editorial responsable de publicar los libros es quien usualmente decide qué formato es el más adecuado para una serie en particular, guiándose por la cantidad de capítulos que esta posee, su nivel de popularidad y si posee o no reputación como serie clásica entre sus lectores. También dependerá, en caso de tratarse de una editorial de un país extranjero respecto a Japón, si se decide respetar el formato de origen japonés, muchas veces resultando el tomo compilatorio en una copia fiel en su esencia al producto original.

El manga en Argentina

El proceso de importación y lectura de mangas en Argentina es particular y distinto de cómo sucede en Japón tanto en sus inicios como lo es hasta la actualidad, configurándose en tierras argentinas una manera diferente de comprar y leer mangas que si bien tiene similitudes con las formas japonesas, poseen características propias a los modelos de lectura de los países importadores de manga. Para ilustrar esta idea es válido mencionar que en Argentina no existen revistas quincenales, mensuales o bimensuales dedicadas exclusivamente a publicar las más actuales series de manga en curso, siendo esto debido a que en Japón el circuito comercial se compone de una gran cantidad de lectores a lo largo de todo el país y una igualmente gran cantidad de autores (y aspirantes a autores) que desean publicar sus historias, ser leídos y eventualmente reconocidos. En Argentina esto no sucede: la historia del manga en el país no ha sido marcada desde sus orígenes por la producción de manga, sino por el consumo externo y la lectura de los mismos, fenómeno que se fue dando paulatinamente y por audiencias en un principio muy pequeñas, que eventualmente lograron consolidarse con el paso del tiempo en círculos consumidores de

manga. En esta clave, también es necesario mencionar que el manga en Argentina apareció de la mano de los ya mencionados dibujos animados japoneses o anime, que durante la década de 1970 ya hacían eco de su presencia en algunos canales de televisión, llamando la atención de grandes y chicos por su peculiar estilo artístico. Exactamente a la inversa de como sucede en Japón, fueron estos mismos televidentes que mostraron interés por querer conocer más sobre las aventuras de sus personajes favoritos, y buscaron dirigirse a la fuente, al punto de origen de estos mismos, para lograr disfrutar del cuadro completo y conocer la historia, lo que antes no habían visto y no había salido en televisión de estos personajes animados. Con el tiempo, el acceso a la información, las nuevas tecnologías de la comunicación e internet, favorecieron al conocimiento y a la dispersión del manga por todo el territorio, estos contenidos primarios que habían inspirado a los animes, haciendo posible que se comiencen a formar los primeros núcleos de conocedores de manga y anime en el país, que con entusiasmo delimitaban las fronteras entre estos y los comic books o cartoons estadounidenses, europeos o provenientes de la misma Argentina. Para lograr aproximarnos a la conclusión de este trabajo y a la revelación de los datos que arrojaron los cuestionarios entregados a miembros de la cultura “otaku” de la ciudad de Rosario, nombre con el que se conoce a la comunidad lectora de mangas, consumidora de anime y productos relacionados japoneses, y también la entrevista realizada a encargados de una tienda de mangas de la misma ciudad, es necesario repasar algunos hechos puntuales y en detalle de la historia y trayectoria del manga en Argentina, para llegar a comprender cómo estos, en conjunto con el anime, supieron enraizarse en los hábitos de consumo y lectura de la población y convertirse en productos de gran popularidad.

¿Qué fue primero, manga o anime?

En Argentina, la respuesta a este interrogante es el anime. A la inversa de como sucedió en Japón, en Argentina el anime actuó como puerta de entrada a la cultura del entretenimiento japonesa para muchos jóvenes que, a lo largo de la década de 1970, disfrutaban las aventuras animadas de personajes como “Heidi” (Isao Takahata; 1974), las reemisiones de “Astroboy” (Osamu Tezuka, 1963) o “Candy Candy” (Hiroshi Shidara; 1975). En un proceso explicado por el autor Dietris Aguilar (2012), estos programas llegaron a las cadenas televisivas mucho antes de que los mangas irrumpieran en el mercado argentino. Inclusive, el autor explica que algunos componentes, tales como su nomenclatura o el factor de las demografías antes detalladas, fueron omitidos (sin maldad ni intencionalidad sobre ellos,

hecho atribuido al desconocimiento originario del producto y la falta de información al respecto) al momento de realizarse la emisión televisiva: los términos manga y anime no eran comunes y no resonaban en las mentes de los televidentes ni de los encargados de la programación televisiva, como así también el hecho de que los dibujos animados, por el simple hecho de serlo, eran emitidos todos juntos en el sector horario correspondiente a ese tipo de programas.

A pesar de que poseían una audiencia objetivo, el ser visto por chicos y chicas dependiendo del programa, todos los anime eran emitidos sin distinción demográfica en la franja horaria de programas infantiles, provocando que tanto niños como niñas pudieran disfrutarlos. Hacia finales de la década, el anime era todo un éxito entre los pequeños, quienes ya contaban con productos físicos para hacer extensible el entusiasmo por los dibujos animados hacia juguetes, "figuritas" autoadhesivas e incluso, algunos primeros ejemplares de manga que comenzaban, aunque muy lentamente, a llegar traducidos a la Argentina. Sin embargo, serían las próximas dos décadas las que cambiarían el terreno de juego para el manga en el país y lo convertirían en todo un fenómeno bien conocido.

El éxito globalizado del manga

El panorama de crecimiento en popularidad del manga, de la mano con el anime, crecería mucho más durante la década de 1980, no sólo en Argentina, sino en todo occidente. Las animaciones y el *merchandising* de personajes de entretenimiento japoneses habían ayudado a hacer ingresar a distintos países los primeros ejemplares de manga, traducidos al idioma que correspondiese, solo que ahora se le sumarían a las ya conocidas producciones para los más pequeños, obras con tintes más maduros y para un público más adulto. "Akira", un manga para jóvenes escrito y dibujado por Katsuhiro Otomo (1982) fue una obra determinante para que el proceso de incursión de los productos de entretenimiento japoneses en occidente pudiera concretarse por completo. La importancia de "Akira" radica en varias aristas que no se limitan a solamente a lo narrativo o estilístico: por nombrar un ejemplo, "Akira" es una de las obras más conocidas mundialmente y que representan muy bien el término *manganime*, refiriéndose este a la complementación mercantil y narrativa de mangas y series animadas japonesas, a las que también se le suma la venta de *merchandising* coleccionable. Esta obra se posiciona en el otro extremo del género infantil de mangas, para pasar a mostrar escenas de cruda violencia, acción frenética y diálogos complejos y maduros que en consecuencia, cautivaron a lectores de mayor edad. La trama gira en torno a los sucesos de una realidad alternativa post-apocalíptica, en la que Japón ha

logrado reconstruirse luego de una guerra atómica que sumió al país en la desolación. La ficción post-apocalíptica es un tema recurrente en las historietas japonesas, pero en el caso de “Akira”, la historia se vuelve sumamente específica al sumergir al lector en las profundidades de la capital nipona, ahora llamada “Neo-Tokyo”, y mostrarle toda clase de aventuras y periplos que deberá atravesar un grupo de jóvenes delincuentes que enfrentan a gobernantes y militares de su país, quienes en secreto están elaborando un plan para desarrollar ciudadanos con habilidades psíquicas de gran poder destructivo para consolidar su poderío bélico.

Figura 14: “Akira”



Imagen promocional de la película “Akira”. Director: Katsuhiro Otomo. Recuperado de europapress.com.

Cuando Otomo no había siquiera terminado su obra en papel, surgió la oportunidad de crear un largometraje que comprimiera los acontecimientos del manga original en un guión más apto para la pantalla grande. Consiguiendo que numerosas empresas productoras japonesas se unieran en favor del proyecto, e implementando avanzadas tecnologías por computadora para realizar efectos especiales, el proyecto animado se concluyó en 1988 y vió la luz en cines de todo el mundo.

“Akira” cautivó a espectadores (y posteriormente, a lectores) que al final de década y en pleno auge de globalización, recibió de manera positiva y con ojos curiosos a la obra de Otomo. Si bien la obra era íntegramente japonesa (idioma, personajes, escenarios, productores, etc.), combinaba muy bien elementos occidentales en su trama de forma orgánica, sin que estos causaran disonancias en los eventos de la película y del manga, sino

que por el contrario, resaltaron los componentes que tanto cautivaron al público occidental: las calcomanías que Kaneda, el personaje principal, pega en su motocicleta representan a marcas de productos japoneses muy consumidos en occidente, y junto a ellas, se encuentra el logo de las fuerzas aéreas estadounidenses. La banda sonora de la película, si bien está compuesta por japoneses, cuenta con instrumentos y ritmos occidentales en su repertorio. Inclusive en el proceso de grabación de voces, se grabaron primero las voces de los personajes antes de que los mismos fueran dibujados y animados, obligando a que sus bocas se movieran y articularan las mismas palabras exactas que lo que decía su guión. Esta técnica, aunque popular en la animación estadounidense, no es la típica dentro del anime, donde las voces suelen grabarse justo después de ser dibujado el personaje, debiendo solamente animar su boca abriéndose y cerrándose para dar la sensación visual de que se está hablando.

Otomo, aunque no había terminado su obra en papel, consiguió redactar y dibujar un final acorde a lo que se había visto en los cines del mundo cuando la gente veía su película, una tarea difícil si se tiene en cuenta que dentro del manga existen muchas historias paralelas a la principal y aspectos que deben ser desarrollados. Sin embargo, logró concluir su obra de manera satisfactoria para el público en general. Así como *"Akira"* había hecho furor entre jóvenes de todo el mundo, también comenzaban a divulgarse y hacerse conocidas otras obras, también a través de la pantalla, solo que en estos casos, la televisión volvería a ser el medio más adecuado: la famosísima saga de *"Dragon Ball"*, de Akira Toriyama, o *"Saint Seiya"* de Masami Kurumada (1985) atraían con épicas batallas y efectos especiales a todo un público que comenzaba a disfrutar de la diversidad de esta manera japonesa de narrar historias fantásticas que ya no sólo se limitaban a acaparar un público infantil y que una vez más, sabían conjugar elementos gráficos y conceptos globales que una audiencia mundial comprendía y sentía curiosidad por conocer una visión oriental sobre los mismos.

Figura 15: "Saint Seiya"



Apelando a conceptos globalmente conocidos como los signos zodiacales, "Saint Seiya" gozó de un gran éxito en todo el mundo. Autor: Masami Kurumada. Recuperado de mdtech.com.

Figura 16: "Dragon Ball", ahora en su versión animada y a color.



"Dragon Ball" fue y es uno de los animes más populares en Argentina. Autor: Akira Toriyama. Recuperado de animedatos.com.

El investigador argentino Diego Labra (2020), en su artículo *"Apuntes hacia un estudio del impacto del manganime en Argentina"*, sostiene que la recepción positiva por parte de los lectores y espectadores occidentales puede deberse a dos procesos sobre los cuales existe disonancia al respecto de su certeza absoluta: por un lado, el éxito podría deberse a que la occidentalización de los dibujos de los mangas y animes facilita que los mismos hallen su lugar en el imaginario de los consumidores. Por otro lado, se sostiene que al ser Japón un país no occidental, pero industrializado, imprime una sensación y valores verdaderamente japoneses a sus obras, haciendo que quienes consumen sus productos de entretenimiento, como el manga y el anime, disfruten plenamente del atractivo de la *japonesidad* que contienen. Una respuesta tentativa puede encontrarse en la recuperación que Labra realiza acerca del autor Brian Ruh (2013), quien en su artículo *"Produciendo medios transnacionales de culto"* nombra a *"Neon Genesis Evangelion"*, de Yoshiyuki Sadamoto (1994) y a *"Ghost In The Shell"*, de Masamune Shirow (1989). Estos dos títulos de manga, en adición a *"Akira"*, comparten elementos que si bien no parecieran en esencia tener nada en común entre sí, encuentran una manera orgánica de coexistir a través del lenguaje del manga y posteriormente, del anime, encontrando una recepción muy positiva por parte de su demografía objetivo a lo largo del mundo. Labra afirma que "Ambos son ejemplo de la combinación de elementos disímiles (religiones orientales, orquestaciones clásicas europeas, música folclórica japonesa, misticismo judeocristiano, filosofía occidental, etc.) sobre el lienzo de un género narrativo popular tanto en Japón como en Occidente como lo es la ciencia ficción. Para un público consumidor de cultura sumamente globalizado, como lo es la generación nacida en la década de 1980, esta agregación idiosincrática de referencias mundiales a través de diferentes medios reflejó una sensibilidad que era propia, omnívora, voraz y ya no más atada a los límites de las fronteras nacionales."

En esta línea, es posible afirmar que el manga pone en diálogo diferentes referencias culturales japonesas y occidentales que provocan en sus lectores del lado oeste del planeta, un fuerte sentimiento de, mínimamente, curiosidad y descubrimiento, que luego se traduce en una gran aceptación e incluso fanatismo creciente por parte de un sector de lectores y consumidores de anime. Además de los tres títulos mencionados anteriormente, existen muchísimos otros que evocan esta transnacionalidad y cruce de culturas occidentales y orientales que fueron diseminándose, apoyadas en el surgimiento de nuevas tecnologías de la información y de la comunicación e iniciativas comerciales, por todo el mundo. Un caso que pareciera ser creado casi a propósito de esta noción es el manga *"Jojo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders"*, de Hirohiko Araki (1989). En sus páginas, un grupo de cinco

integrantes étnicamente diversos (dos japoneses, un francés, un inglés y un egipcio) que poseen habilidades sobrenaturales con el nombre de cartas de tarot, viajan alrededor del mundo durante 1989 y conocen distintas culturas mientras buscan a un misterioso enemigo responsable de una enfermedad que aqueja a la madre del protagonista, Jotaro Kujo. Cabe destacar que esta es solamente la tercer entrega de la saga de “*Jojo’s Bizarre Adventure*”: en la actualidad, su autor ha logrado crear un total de 9 entregas totalmente diferentes unas de otras, en las que sin embargo, la diversidad y la globalización son tópicos recurrentes, situándose la acción principal de varias entregas en países que incluso no son Japón, como en la mayoría de mangas, sino que son países occidentales como Inglaterra, Estados Unidos o Italia.

Figura 17: “*Jojo’s Bizarre Adventure: Stardust Crusaders*”



Un grupo de personajes de distinto origen y motivaciones se unen en pos de luchar contra el mal. Autor: Hirohiko Araki. Recuperado de hiimsguys.wordpress.com.

A esta capacidad del lenguaje del manga de trascender fronteras culturales a través de la conjugación de diferentes elementos aparentemente disonantes, expresados a través de tinta y papel, se le puede inclusive añadir elementos antes mencionados como la combinación, páginas adentro, de diversos géneros narrativos. Es así como el autor Yoshihiro Togashi, en su manga “*Hunter X Hunter*”, divide la historia principal en arcos narrativos, cada uno desarrollando tramas que tratan sobre temáticas bien diferenciadas, cada una correspondiente con un género distinto: existen arcos de la obra enfocados en resolver enigmas y crímenes más orientados al género policial, otros que desarrollan aspectos psicológicos de los personajes principales y algunos antagonistas, e inclusive durante algunos capítulos del manga tiene lugar un partido de voley que decidirá

irónicamente la suerte de los protagonistas, incursionando brevemente en el género deportivo. Adentrándose en la década de 1990, serían muchísimos los títulos de manga que harían uso de esta capacidad de fascinación y combinación de géneros narrativos para alcanzar diferentes demografías y mercados, logro que no solamente sería alcanzado con éxito, sino que ha fomentado fenómenos particulares en diversas áreas que los involucran, como la forma de lectura (en los mangas, el sentido de lectura es inverso al occidental, y varias piezas de texto inclusive deben leerse de arriba hacia abajo), la forma de hacer negocios con ellos (han surgido fórmulas estandarizadas para la creación y delimitación de públicos y demografías objetivos respecto a el manga, existiendo recursos narrativos que caracterizan un género de otro, entre otros ejemplos) y la consolidación de verdaderas comunidades de fanáticos que expresan puertas afuera su admiración e identificación con estos títulos a través de disfraces conocidos como *cosplay*, reuniones temáticas o clubes de lectura y debate de manga.

Si la década de 1970 inició a los argentinos en el consumo de anime, principalmente a través de series infantiles transmitidas por televisión, y durante la década de 1980 el consumo de series de tramas más maduras, la publicación de "*Akira*" y el descubrimiento de la potencialidad de este nuevo formato de historietas, 1990 sería la década en la que el manga y el anime se consolidarían como productos verdaderamente populares entre el público argentino, quienes para entonces contaban con señales de cable y secciones especializadas en la transmisión de manga, locales y establecimientos comerciales donde comenzarían a ingresar al país nuevos títulos de manga periódicamente, y el surgimiento de la editorial más famosa de Argentina dedicada exclusivamente a la importación de manga.

Hacia la década de 1990, el anime y el manga no eran los únicos dos medios que se retroalimentaban, siendo el anime una suerte de "puerta de entrada" o factor clave en el descubrimiento por parte de los lectores del manga, la fuente original de sus aventuras preferidas y a la cual deseaban recurrir, con deseo de conocer en profundidad la historia que ya habían visto una vez por televisión. También se popularizaron nuevas formas de *merchandising*: en el plano audiovisual, las películas y los "OVA" ("Original Video Animation" según sus siglas en inglés, episodios especiales realizados para su consumo doméstico y usualmente incluidos en tomos de manga especiales o distribuidos en locales comerciales) gozaban de una popularidad y aceptación importante, dado que muchas veces su contenido era una historia alternativa o que no se había llegado a animar en televisión por razones particulares, lo que permitía apreciar a los personajes en situaciones que hasta el momento

pasaban inadvertidas a los televidentes o lectores. Por otro lado, además de que los más pequeños podían disfrutar de una amplia gama de muñecos articulados y otros juguetes, comenzaban a aparecer para los primeros coleccionistas del rubro, figuras de acción con más detalle, precio más elevado, ediciones de manga especiales o de edición limitada, y las primeras revistas de entretenimiento que hablaban sobre manga en sus páginas, además de anime, videojuegos, películas u otros cómics.

Por ese entonces, ya comenzaba a consolidarse un colectivo de personas, entre ellos muchos lectores, que se identificaban fuertemente con las propuestas de entretenimiento que llegaban desde Japón, sean manga, anime y videojuegos. En el caso de los lectores, había quienes ya disfrutaban de títulos de manga traídos por, en principio, editoriales de origen español con traducciones de ese país, tales como Norma o Glénat, que eventualmente decantarían en convertirse en lectores de contenidos relacionados al manga originados en Argentina, siendo responsable de esto la más grande editorial (sin embargo, no sería la única) de manga del país, Ivrea.

Los televidentes no se quedaban atrás, siendo que además de disponer de una amplia gama de películas y episodios especiales de series que ya conocían, contaban con que en Argentina comenzaban a existir canales de cable que en un caso, incluían algunos de los títulos más nuevos de anime en su programación, y en otros, se dedicaban exclusivamente a transmitir extensos períodos de maratones de anime a través de la pantalla chica. Fue el caso del canal Magic Kids, que contaba con la sección *"El club del anime"* que en 1998 transmitía solamente anime en su franja horaria, y fue conducido por Leandro Oberto inicialmente (quien fue, junto a Pablo Ruiz, fundador de la antes mencionada Ivrea), y posteriormente por Mariela Carril. Otras señales de cable, como Cartoon Network, también comenzaron a incluir anime en sus programaciones, aunque solían incluir contenido mayoritariamente estadounidense. Estas personas, fans del entretenimiento japonés, se los incluye dentro de lo que globalmente se conoce como *otaku*, término japonés utilizado para nombrar aquella persona que posee un hobby y se identifica e interesa con el mismo a niveles casi obsesivos. Al respecto, Aguilar dice que "estos fanáticos hacen

del manga y del animé su objeto de culto: suelen ser jóvenes (niños, pre-adolescentes y adolescentes) que son verdaderos consumidores de estos productos japoneses." y si bien es cierto que la comunidad *otaku* hace incapié en el consumo de manga y anime, verdaderamente han llegado a ser en la actualidad consumidores y fans acérrimos de otras industrias del entretenimiento y la cultura japonesas, como por ejemplo, la música o la moda. También resulta importante aclarar que la comunidad *otaku* no se encuentra exclusivamente conformada por niños, pre-adolescentes y adolescentes, sino que en el grueso de su

composición es posible encontrar personas de distintos rangos etarios, tal y como las demografías de consumo de manga lo indican. Por otra parte, el término *otaku* evoca, en ocasiones, una imagen negativa de quienes consumen formatos de entretenimiento japonés, considerados en reiteradas oportunidades como reclusos o apartados de los consumos *mainstream* o más populares culturalmente. Es igualmente importante aclarar que el presente trabajo no pretende reproducir ningún tipo de prejuicio sobre esta cultura de fans, sino que pretende utilizar el término como nomenclatura para un grupo consumidor de entretenimiento japonés, a fines de lograr realizar la investigación. Aunque como se explicó anteriormente, la cultura *otaku* puede ser consumidora de otras formas de entretenimiento, este trabajo se enfocará en la parte de consumo de mangas específicamente, siendo nombrado el anime en los casos que este sea de relevancia para comprender el consumo de manga.

Además de su contraparte audiovisual, el manga florecía en Argentina, y esto condujo a que, a medida que sus lectores se incrementaron, surgieran establecimientos comerciales que vendían mangas y eventualmente, actuaban como lugar de encuentro y núcleo de la comunidad *otaku*. Por nombrar un ejemplo, Camelot Comics Store fue uno de estos establecimientos, que en 1994, además de traer ejemplares de cómics y *merchandising* de todo el mundo, trajo mangas de todo tipo y género a las calles de Buenos Aires, constituyéndose como un sitio de culto para los fanáticos. Esto, sumado a eventos tales como la fundación de la editorial Ivrea en 1997 (mientras Oberto aún conducía “*El club del anime*”, de donde se retiró en 1998), favorecieron a un ordenamiento de los medios de entretenimiento japoneses en Argentina que duraría un tiempo, hasta que la llegada de internet, los foros en línea y el posterior uso de plataformas virtuales de lectura y visualización y redes sociales programaran otro ordenamiento y formas de uso de estos contenidos, que merecen un estudio en sí mismo aparte de las conclusiones que puedan ser sacadas de este trabajo. Quien quisiera en ese entonces leer manga o revistas especializadas en el tema, podría dirigirse a una comiquería o kiosko, y comprar el título deseado. Quien por otro lado quisiera dedicarse al visionado de series y películas, encontraría a altas horas de la madrugada y por televisión “*El club del anime*”, o su cine más cercano para lograr su cometido. De igual manera, gran mayoría de personas optaron en su momento (y lo siguen haciendo) por consumir ambos formatos, inclusive añadiendo el coleccionismo de figuras de acción.

Sin embargo, lo que redefinirá el mercado editorial de manga que nacía en Argentina, teniendo repercusiones hasta el momento presente, sería puntualmente Ivrea. Siendo el

manga un producto concebido en un país donde las condiciones sociales, culturales e históricas fueron distintas a las de Argentina, y esto tuvo un profundo grado de incidencia en el material final creado por el artista, surgió el problema complejo de “domesticar” el producto para facilitar su entrada a un circuito de distribución y compra en donde sin embargo, los lectores requerían fidelidad y semejanza a los productos originales (ya habían ocurrido episodios en donde los nombres en japonés de varios protagonistas de anime habían sido reemplazados por versiones en español, o escenas violentas habían sido censuradas de modo que la trama o el desarrollo de algunos personajes se veía trunco o mínimamente, afectado). Leandro Oberto vió en esta necesidad, la oportunidad de innovar, transformándose en un pionero del manga “domesticado” y traducido, más allá del español, a los modismos “argentinos”. Al respecto, Diego Labra comenta “hipotetizamos que la buena recepción de sus ediciones se debió a la combinación llamativa de «fidelidad» en el formato material (libros de doscientas páginas que subrayan la similitud con las ediciones japonesas) con traducciones muy «domesticadas», donde los personajes hablan con léxico local.”

Figura 18: Viñeta del manga “Dragon Ball” editado y traducido por Ivrea para Argentina.



El uso de modismos argentinos en el manga hace que los lectores locales sientan simpatía y entusiasmo por las ediciones. Autor: Akira Toriyama. Recuperado de [facebook.com](https://www.facebook.com).

Además de utilizar expresiones del público lector local, Ivrea se encargó de brindarle al mismo público ediciones físicamente fieles a las de los mangas japoneses, invirtiendo presupuesto y creatividad en emular los ejemplares tal y como eran ideados en Japón, provocando la satisfacción de los clientes al entregarles productos originales y licenciados para ser editados localmente por Ivrea, generando una sensación de prestigio y de que no solamente la edición, sino toda la experiencia y el hábito de lectura se asemeja a uno japonés.

No solamente con mangas fue que Ivrea se consolidó como una editorial líder del rubro: “Lazer”, una revista también de su autoría emitida desde 1997 hasta 2009, se encargaba de difundir noticias relacionadas al manga y al animé, publicar segmentos de historietas y comentarios de sus lectores, realizar notas de contenido social y críticas, buscando llegar a

un público muy variado y de un amplio rango etario. Sin embargo, las declaraciones y el contenido sumamente gráfico de la revista, llegando incluso a rozar el erotismo en algunas ilustraciones sin censura de algunos mangas particulares y sumado a un lenguaje caracterizado por una marcada incorrección política tuvieron su correspondiente repercusión en ámbitos puntuales, causando por ejemplo, el cese de la participación de Leandro Oberto como conductor en “El club del anime”.

Figura 19: Revista “Lazer” de Ivrea.



Las revistas especializadas en manga fueron muy importantes para la difusión del manga en Argentina, proceso en el cual la editorial Ivrea fue pionero. Recuperado de archivo-de-comix.blogspot.com.

Dimensiones relevantes para comprender el manga en nuestros días

Nada de lo anteriormente expuesto significó que ni la industria del manga y el anime, ni el consumo por parte de la creciente cultura otaku argentina permaneciera inmóvil, experimentando solamente el crecimiento paulatino con el correr de los años. En lo que parecieran ser veinte cortos años, toda clase de cambios tecnológicos y culturalmente globales se han sucedido, lo que significa habitar en la actualidad, de un panorama de consumo de entretenimientos japoneses realmente diferente al de décadas pasadas. Se abren así innumerables puertas de entrada a problemáticas y fenómenos que bien podrían constituir dignos estudios sobre sí mismos, por lo que para evitar perder el foco del capítulo, solo se mencionan algunos, en pos de alcanzar las conclusiones sobre solamente el consumo de manga en la ciudad de Rosario, quedando el resto de oportunidades de investigación como portales de conocimiento viables, realizables en otra ocasión.

Una de las dimensiones más notables que tocan al manga desde cerca es la cantidad de formatos y medios con los que convive en el presente y su compatibilidad. La llegada de nuevas tecnologías de información y comunicación, sobre todo de la conectividad *online*, ha provocado que el manga se expanda a dispositivos como *smartphones*, *tablets* o *ebooks*, lo que habla de su capacidad de adaptabilidad técnica, pero también ha supuesto la desaparición de otros formatos con los que el mismo manga interactuaba de forma cercana: las revistas de manga y anime como “*Lazer*” u “*Otaku: última generación*” se consideran en la actualidad obsoletas debido a la facilidad por parte de la audiencia de suplir sus contenidos (la información acerca de los próximos lanzamientos de un manga en particular, así como reseñas u otros datos relevantes pueden ser encontrados incluso en los mismos portales digitales de la editorial Ivrea, que antaño produjo la revista, y el público ya no requiere de varias páginas para expresar sus opiniones y darse a conocer al resto de lectores, siendo las redes sociales un terreno idóneo para estos fines actualmente) y su valor apela más al coleccionismo nostálgico que a la posibilidad de tener un uso divulgativo y pragmático para con sus lectores. También el anime ha demostrado ser capaz de trascender la frontera de la televisión para dar el salto a nuevos formatos como el *streaming on-demand*, apreciable en aplicaciones oficiales como “*Crunchyroll*” que se dedican exclusivamente a recopilar una gran cantidad de series de anime a las que se puede acceder siempre que se encuentre el usuario conectado en línea, existiendo inclusive la posibilidad de descargar los episodios deseados para verlos sin conexión, pagando la suscripción correspondiente.

Respecto a la cultura otaku, no se trató de un movimiento que en lo absoluto haya permanecido estable o sin alteraciones en su composición. Previamente se hizo mención a que la audiencia otaku argentina estaba conformada por niños, preadolescentes y adolescentes mayoritariamente, ¿es totalmente cierto esa afirmación? A simple vista, en un establecimiento de venta de mangas especializado, por nombrar un lugar como ejemplo, podemos encontrar cientos de títulos distintos y de diferentes géneros, los cuales llaman a tener una base de admiradores de una edad acorde a la planteada por la demografía objetivo del título. Sin embargo, quienes dibujan manga suelen abarcar en su trazo una variedad de tópicos narrativos que, a pesar de mercantilmente estar orientados a una demografía puntual, tienen la potencialidad de dialogar con otras personas de distintos rangos etarios. “*Astroboy*” puede captar la atención de un niño de primaria, fascinado con los combates contra monstruos, así como la atención de un estudiante universitario, quien a través de la obra, llega a conocer la pasión de su autor, Osamu Tezuka, por los avances

científicos, la medicina o las bellas artes. Con el correr de los años, se presupone imposible que la comunidad otaku global inclusive, no haya sufrido cambios en su composición, habiendo otakus de todas las edades que expresan su fanatismo por el manga y el anime a lo largo del mundo.

El mismo cuestionamiento surge a la hora de proponerse conocer los hábitos de la comunidad: sería un error pensar que el otaku es un fan solamente pasivo respecto al manga en el caso de este estudio, que su hábito de compra está limitado a dirigirse a obtener un tomo de manga y regresar a su casa. Tampoco corresponde creer que la lectura del manga es un acto estéril que no puede suscitar una chispa de creatividad en el lector.

Henry Jenkins (2010) sostiene una afirmación al momento de hablar de la comunidad de fanáticos de textos, que si bien fue planteada en el marco de estudio de fanáticos de la saga de películas *"Star Trek"*, bien podría arrojar luz sobre conceptos que sirvan para trabajar la cultura otaku: "Al rechazar los estereotipos fomentados por los medios de comunicación que retratan a los fans como culturalmente simples, como inadaptados sociales y consumidores ignorantes, este libro considera a los fans productores activos y manipuladores de significados. Basándome en la obra de Michel de Certeau, propondré un concepto alternativo de los fans como lectores que se apropian de los textos populares y los releen de una forma que sirve a diferentes intereses, como espectadores que transforman la experiencia de mirar la televisión en una cultura participativa rica y compleja.". En lugar de "mirar televisión" sería posible reemplazar por "leer manga" y la cita seguiría siendo válida. Y es que a través de diversos fenómenos es que la cultura otaku demuestra ser activa, participativa y tener un potencial de reinterpretación y apropiación de los mangas que leen.

Algunos de los fenómenos a través de los cuales la cultura otaku demuestra un alto nivel de apropiación del texto pueden ser: elaboración de *"fanzines"* (término que proviene de la unión de las palabras inglesas *"fan"* y *"magazine"*, fans y revistas, refiriéndose a publicaciones editoriales de origen independiente, creadas por y para este mismo público fanático), el *"cosplay"* (confección de disfraces que imitan los diseños de los personajes del manga y usualmente suele requerir que la persona que interpreta al personaje se comporte y tenga actitudes similares al mismo) y la organización de eventos que van desde reuniones de pocas personas en un espacio público hasta grandes convenciones de carácter internacional, en donde la cultura otaku tiene una fuerte presencia. En la ciudad de Rosario, resulta importante mencionar a la convención internacional de historietas *"Crack Bang Boom"*, que se realiza desde el año 2010, y que busca nuclear a aficionados de las historietas, los videojuegos y el cosplay en un espacio en donde se favorezca el encuentro, la interacción, la compra de artículos de colección e inclusive, se puedan presenciar

disertaciones de artistas internacionales. Con el correr de los años, “Crack Bang Boom” sumó áreas designadas para la prueba de videojuegos, concursos de *cosplay* y hasta un sector específico para que miembros de la comunidad de artistas independientes de la ciudad pudieran exhibir y vender sus *fanzines*. El manga no estuvo exento de esta iniciativa, y son cada vez más las personas que pueden verse año tras año disfrazadas de sus personajes de manga favoritos, e inclusive los puestos de venta de la convención ofrecen cada vez mayor cantidad de títulos y géneros de manga variados al público.

Capítulo 4: “Trabajo de campo: saliendo al encuentro del lector”

¿Por qué trabajo de campo?

El último capítulo de esta tesina está orientado a un último momento, de carácter práctico, en el que se propone el ejercicio de salir al campo con el objetivo de corroborar algunos interrogantes respecto al consumo de manga y comunidad de fans que han surgido a lo largo del primer momento, de carácter teórico, que componen los tres capítulos anteriores.

Llegados a esta instancia, es inevitable que aparezcan interrogantes respecto a varias aristas que se han mencionado a lo largo del trabajo: se ha hablado de editoriales y de comiquerías, y al respecto podría preguntarse ¿Cómo gestionan los comercios las ventas de manga acorde a algunas políticas de las principales editoriales?. Siguiendo en clave de este interrogante, se ha hablado de una coexistencia de medios y formatos de entretenimiento japonés que en muchas ocasiones han probado retroalimentarse unos a otros, como en el caso del manga y el anime. Otros interrogantes que surgen podrían ser ¿Cómo se complementan el manga y el anime y cómo se ve reflejado en las ventas y en el consumo? ¿El hecho de que exista adaptación al anime de una serie de manga es aprovechado por las editoriales/comercios para vender?. Inclusive sería posible hablar de estrategias de venta y promoción por parte de las comiquerías y puntos de venta, surgiendo entonces cuestionamientos como ¿Son los comercios más que comercios solamente? ¿Emplean algún recurso o estrategia para llegar al lector, facilitar su compra o crear amistad incluso? No son estos los únicos interrogantes que surgen al momento de preguntarse sobre el manga y su recepción en un territorio puntual: la temática puede abordarse desde distintas aristas y puntos de vista, encontrando en estas ramificaciones una gran cantidad de material que podría formar parte del cuerpo de numerosos estudios al respecto.

Sin embargo, luego de haber demostrado que en la ciudad de Rosario existe un colectivo de cultura otaku que activamente participa en la circulación y difusión del manga en la ciudad, y que numerosas formas de expresión se ven materializadas en iniciativas de gran magnitud como la convención “Crack Bang Boom”, se decidió hacer foco en intentar encontrar respuestas comprobables a los interrogantes que podrían surgir alrededor de este colectivo. ¿Existen preferencias de consumo entre el manga y el anime? ¿A qué se debe esa elección? ¿La lectura de un manga puede inspirar otras formas de apropiación y reinterpretación del texto, como un círculo de lectura, debate en conjunto, o producción artística propia? ¿Alguien de la comunidad otaku de Rosario ha enfrentado algún prejuicio por los formatos de entretenimiento que elige consumir?

Para lograr entonces comprender a la figura del lector de manga de Rosario, se decidió conocer también el punto de vista de otro tipo de lectores: se habla entonces de encargados o responsables de comiquerías o puntos de venta especializados en la venta de manga. Este tipo de lector, además de contar con todas las posibilidades de apropiación, reinterpretación y participación activa que poseen los demás, cuenta con la responsabilidad adicional de hacer de una parte de la industria del manga, su sustento y vía de trabajo. Aportando directamente a la circulación y difusión del producto en el circuito local, quienes trabajan como encargados de estos establecimientos son también personas interiorizadas en el rubro del entretenimiento, esta vez hablando a nivel general (incluyendo historietas occidentales, así como posiblemente películas o videojuegos) pero incluyendo al manga también. Respecto a las comiquerías y puntos de venta, surgen entonces interrogantes del tipo ¿Qué tipo de manga o género se suele vender más? ¿Qué papel juegan las redes sociales en la lectura, difusión y consumo en general del manga, incluyendo las compras online? ¿Existen otro tipo de tópicos como revistas, juegos, música que convergen con el manga?

Para realizar los ejercicios prácticos correspondientes al trabajo de campo de esta tesina, se ha optado por implementar un cuestionario dirigido a la comunidad otaku de Rosario con la finalidad de relevar sus opiniones y puntos de vista respecto de los interrogantes planteados anteriormente. En adición a esto, se llevarán a cabo dos entrevistas, una a un local de venta especializado en mangas y otra a una librería no especializada, para obtener una perspectiva lo más completa posible con los aportes de quienes participan desde ese lado en el circuito comercial del manga en la ciudad.

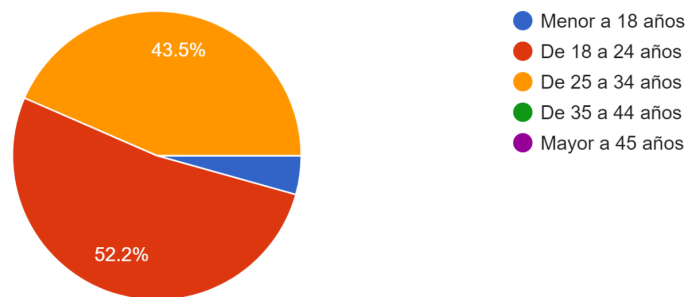
La elección de realizar estos ejercicios obedece al interés en las formas de consumo de estos productos y formas de entretenimiento dentro de la ciudad de Rosario. Gracias a ellos, es que será posible recabar algunos datos estimativos a fines de poder aprovecharlos en estudios futuros más exhaustivos con respecto a esta temática.

Cuestionario: “Indicadores demográficos”

Figura 20:

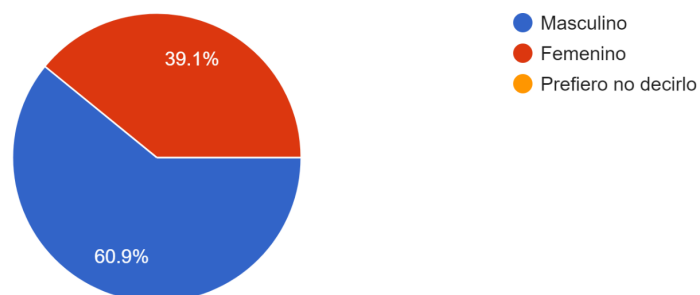
¿Cuál es tu edad?

23 respuestas



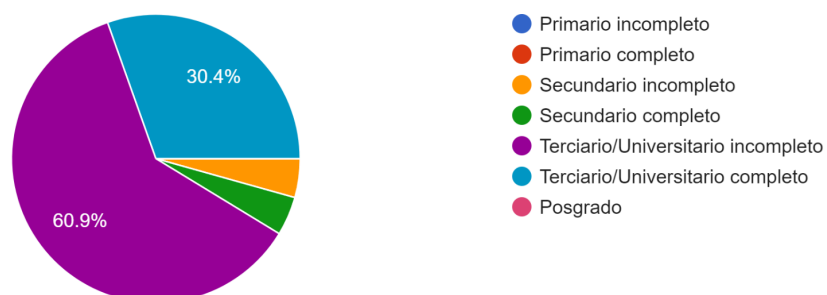
¿Con qué género te identificás?

23 respuestas



¿Cuál es tu nivel educativo?

23 respuestas



Lograr recabar datos demográficos acerca de la comunidad *otaku* de Rosario es un paso importante para comenzar a situar a los lectores e identificar los rasgos que los caracterizan. Focalizando en la variable etaria, es posible comenzar a elaborar algunas comparaciones con los conceptos teóricos previamente explicados: se puede observar una muestra compuesta principalmente por población adulta o que mínimamente cumplieron la mayoría de edad en Argentina, con un porcentaje pequeño de personas que aún no cumplieron la mayoría de edad. Es posible entonces inferir que estas personas pudiesen llegar a sentirse atraídas por mangas de tipo *seinen*, por nombrar un ejemplo, si teóricamente se estableciera una correlatividad entre las demografías propuestas por el mercado japonés y las personas que realmente leen manga en Argentina.

Aunque mayoritariamente hayan sido personas del género masculino quienes completaron el cuestionario, hubo un porcentaje significativo de personas de género femenino que participó, lo que abre el panorama a pensar, siguiendo la línea de demografías japonesas, a que en Argentina existe la posibilidad de que se lea, en adición a historias más orientadas al público masculino, mangas de tipo *shojo*, o para mujeres jóvenes.

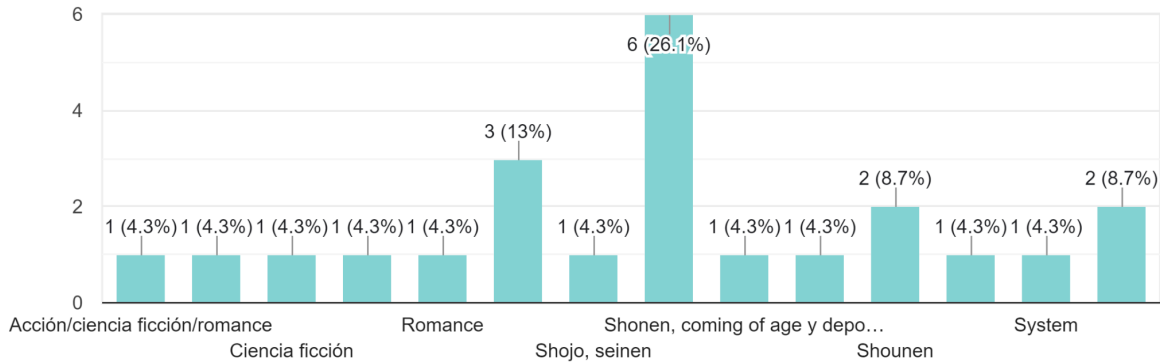
Que el nivel educativo de los participantes de la encuesta demuestre que los mismos se encuentran cursando o habiendo incluso completado una etapa de estudio universitaria abre nuevos caminos para pensar en ámbitos de socialización y circulación del manga entre el estudiantado.

“Acerca de la lectura”

Figura 21:

¿Cuál es tu género de manga favorito?

23 respuestas



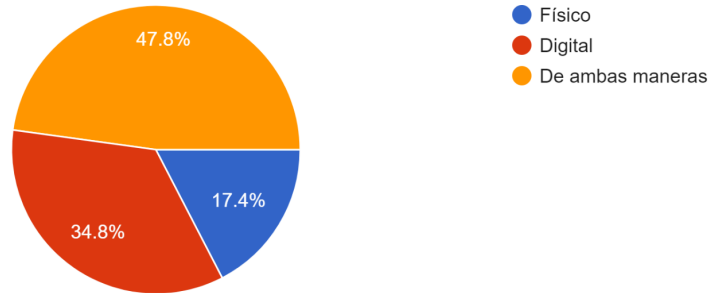
Que el género *shonen*, orientado a lectores adolescentes, sea el más leído en un cuestionario donde han participado mayoritariamente personas adultas demuestra el concepto previamente elaborado de que los géneros de manga no se limitan a ser leídos solo por el sector poblacional que la industria editorial japonesa planifica para sus mangas, sino que poseen la capacidad de atraer a otros lectores de diferente edad.

Seguido de cerca por géneros como romance o ciencia ficción, es importante mencionar la aparición de géneros de manga que no habían sido mencionados previamente en este trabajo y que conforman aristas de la industria del manga que deben ser tenidas en cuenta al momento de realizar otros trabajos relacionados. Uno de estos géneros es el “*system*” (mangas en donde el protagonista está inserto en un mundo regido por un sistema de habilidades, puntos de poder y niveles, en donde busca convertirse en el individuo más poderoso, muy popular en Corea, donde al manga se lo conoce con el término de *manwha*) y el otro corresponde al “*slice of life*” (mangas que retratan el día a día y la cotidianidad de sus protagonistas, usualmente sin incurrir en elementos de fantasía o ciencia ficción).

Figura 22:

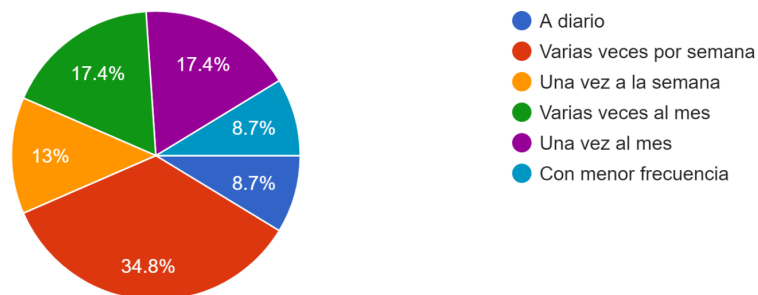
¿Leés manga en formato físico o digital?

23 respuestas



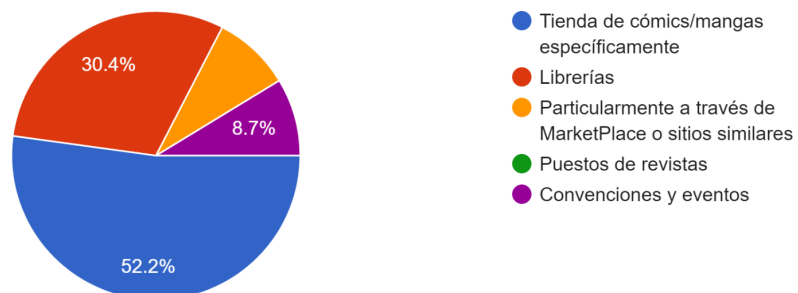
¿Cada cuánto lees manga?

23 respuestas



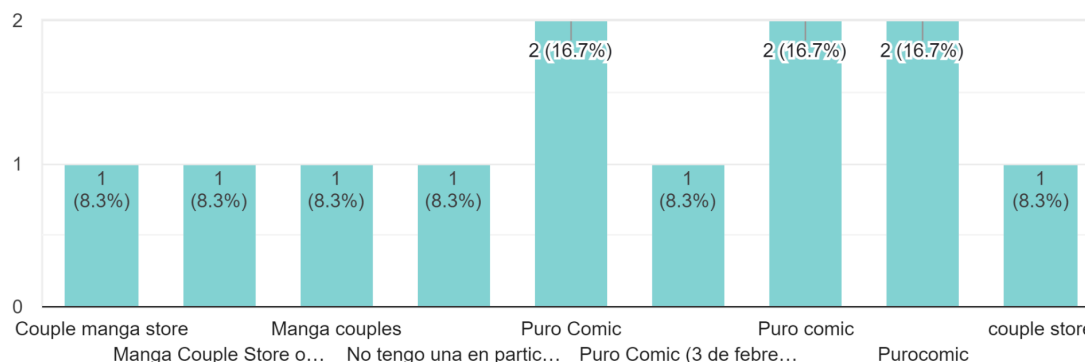
¿Dónde solés comprar tus mangas?

23 respuestas



En caso de haber respondido "tienda de cómics/mangas específicamente", ¿cuál es el nombre del lugar?

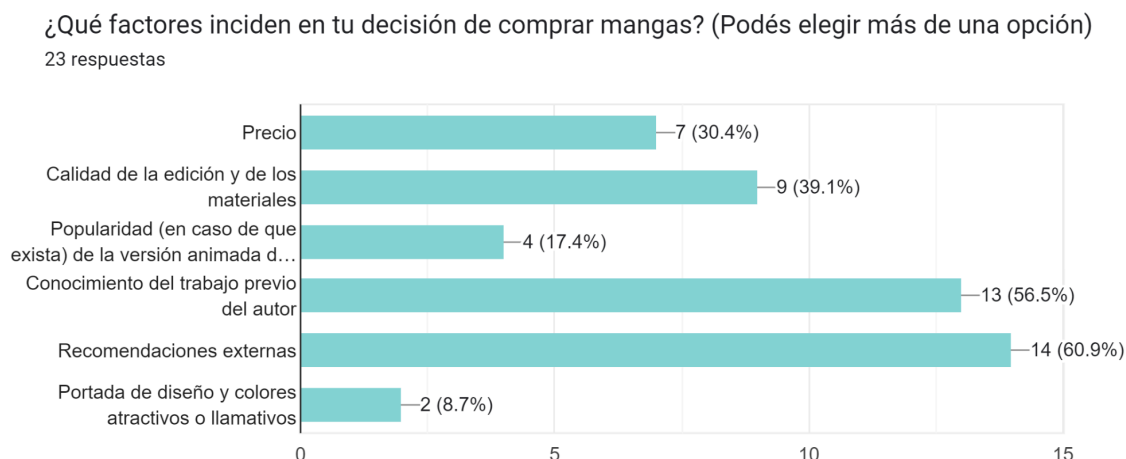
12 respuestas



El formato, periodicidad en la lectura y elección del punto de venta en donde se adquieren los mangas son todas variables que abren caminos de posibles estudios del manga desde distintos puntos de vista. El estudio sobre la lectura de mangas digitales ciertamente merecería un estudio por separado, dado que la mayoría de lectores de la muestra se inclina por incorporar lecturas digitales a las físicas. Sería interesante ver cómo esta combinación de formatos incide en la periodicidad de lectura, donde las opiniones se encuentran muy divididas, existiendo diversos momentos de lectura para diversos lectores.

Por otro lado, relacionándose con los puntos de venta que se mencionaron a lo largo de la tesina, existe una tendencia por elegir tiendas de cómics que se especialicen mínimamente en el rubro y en el mejor de los casos, en el manga, para que los lectores consigan su material. Las librerías siguen a estos puntos de venta de cerca, lo que demuestra que estos comercios han incorporado a las historietas japonesas como un grueso considerable de sus existencias, demostrando la competitividad de este producto para con libros tradicionales. También el hecho de conocer el nombre de algunos de estos lugares brinda nuevas oportunidades de conseguir datos y testimonios de primera mano, conociendo específicamente a quienes es posible recurrir durante futuras investigaciones.

Figura 23:



En respuesta al deseo de conocer de una forma un tanto más cualitativamente las opiniones del grueso de lectores de manga rosarinos, es que se realizó la pregunta “¿Qué factores inciden en tu decisión de comprar mangas?”. Tres respuestas definidas previamente surgieron como las más populares, siendo la que mayor respuestas tuvo la correspondiente con recomendaciones externas o de terceros, seguida por el previo conocimiento de obras que el autor de manga haya publicado, y cerrando la terna con calidad de los materiales de la edición. Para indagar aún más en este tópico, se les dió a los participantes la oportunidad de expresar en su propia voz otras motivaciones respecto a la compra de mangas, siendo las siguientes algunas de las seleccionadas como más interesantes.

Figura 24:

Por lo general si compro un manga físico es porque ya lo leí en formato digital y quiero tenerlo.

Que traten alrededor de un tema específico que me interese, por ejemplo arte

Antes de comprar uno intento interiorizarme un poco acerca de su historia y si veí que "es para mí" le doy una oportunidad

La primera respuesta se repitió 4 veces en la encuesta, colocando en el mapa un nuevo sentido al coleccionismo de mangas en Rosario, y vinculándose directamente con la cuestión de la lectura del material en formato digital. Entonces, ¿quiere esto decir que existe un “riesgo” respecto a comprar una edición física de manga, y al no conocer su historia previamente, pueda llegar a decepcionarme? Si bien la combinación de medios y formatos de lectura consolidaría un buen estudio a desarrollarse posteriormente, claramente se

visualiza que primero leer un manga en formato digital, para luego coleccionar su versión física, es otro modo más de leer manga en Rosario.

El deseo de los lectores de encontrar reflejado en los mangas temáticas que sean de su interés resulta fundamental, haciendo eco del hecho previamente mencionado de que el manga posee en su haber una gran cantidad de títulos que atraen la atención de sus lectores.

La última respuesta pareciese ser otro modo de lectura más, en el que el lector no ha leído la serie, pero opta por conocer previamente, queda pendiente descubrir a través de qué medios, la temática de la obra que desea comprar y se está editando en ese momento.

Figura 25:

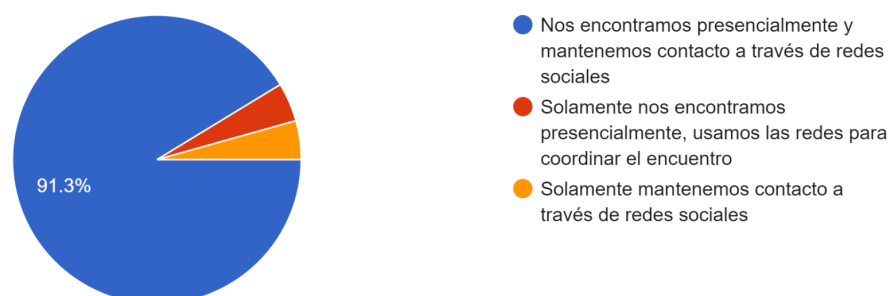
¿Tenés un grupo de amistades con los que compartan el interés por el manga?

23 respuestas



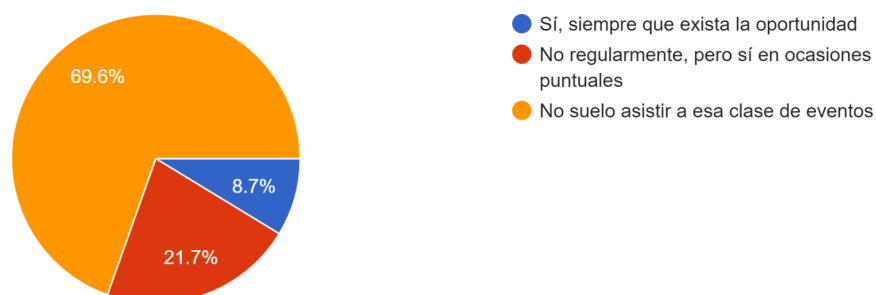
¿Suelen reunirse presencialmente o están en contacto mediante redes sociales?

23 respuestas



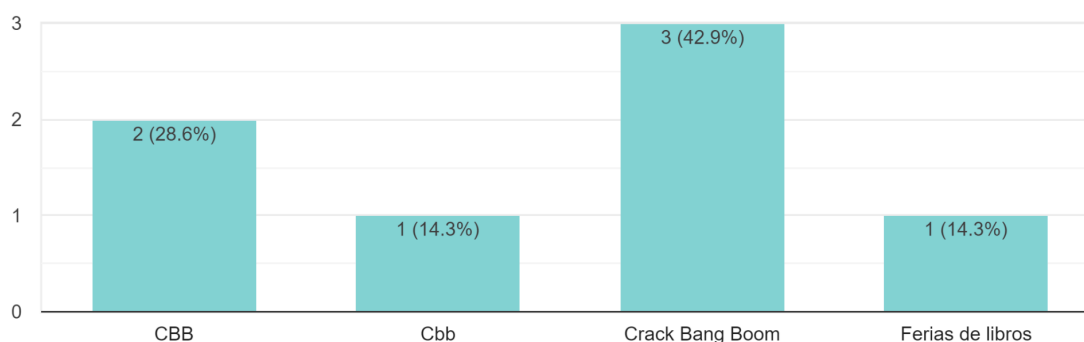
¿Asistís a eventos presenciales de manga en Rosario?

23 respuestas



En caso de haber respondido afirmativamente, indicar a qué eventos asistís:

7 respuestas



La socialización es un factor importante e interesante al momento de dedicarse a estudiar colectivos como lo es la cultura *otaku* de Rosario. Particularmente llama la atención el contraste entre los dos primeros gráficos que indican de forma positiva que los lectores poseen círculos cercanos que leen manga al igual que ellos y que mantienen contacto a través de redes sociales, incluso llegando a encontrarse presencialmente. Sin embargo, en la última pregunta, un porcentaje mayoritario afirma no asistir a eventos presenciales formales donde el manga sea la temática central. Queda como interrogante futuro estudiar el fenómeno de convenciones otaku, a modo de disparador para lograr encontrar respuestas a este contraste. Sin embargo, quienes respondieron que sí asisten, han mencionado comúnmente (con excepción de un participante, quien comentó que suele asistir a ferias de libros) a la Crack Bang Boom, la convención internacional de historietas más famosa de la ciudad.

Figura 26:

¿Consideras que el anime es un factor que ayuda a decidir acerca de comprar o no un determinado manga?

23 respuestas



La última parte del cuestionario apunta hacia la convivencia de mangas y anime como dos formatos de entretenimiento japonés que van de la mano. Existieron opiniones divididas al respecto, por lo que se realizó un segundo interrogante que buscó que los lectores puedan expresar mejor sus opiniones en caso de haber seleccionado la última opción. Estas fueron algunas de las respuestas seleccionadas:

Figura 27:

Sí lo considero influyente ya que siempre fui fanática de ver muchas películas o series. A través del anime fue que conocí el mundo del manga y teniéndolo como referencia es que conozco la trama de las historias para ver si me surge la necesidad de explayar la historia leyendo el manga o quedándome solo con la información que existe en el anime.

Tanto sea en lo mediatizado cómo en el nivel de aceptación en general, el anime maximiza el mundo que el manga crea. Las mejores obras suelen tener su adaptación al anime buscando ampliar sus públicos y referencias en sí.

Me gusta cuando las historias en el manga y en el anime difieren lo suficiente para tener experiencias similares pero con herramientas que sean exclusivas de cada medio y a veces libertades creativas. Por ejemplo, "Yu-Gi-Oh!" suele tener muy buena música y colores del anime, pero hay cartas y reglas que son diferentes, a veces historias secundarias que tienen más peso en el mundo del manga que en la versión del anime se separan para no perder enfoque en los protagonistas

Dos caminos parecen trazarse respecto a esta cuestión: el anime puede ser una referencia que provea a futuros lectores de contexto y en cierto modo, de "adelantos" de la historia que se está viendo, para eventualmente crear la necesidad de expandir el horizonte de conocimiento y adentrarse en el manga, conociendo la trama más en profundidad. Por otra parte, el anime resultaría ser la expansión o maximización del mundo que el manga plantea, buscando expandir su influencia en nuevos territorios multimediales. Resultan ambas

interesantes premisas para encarar estudios sobre la convivencia y relación de medios de contenido similar, que sin embargo y como resalta el último comentario, poseen características individuales que los diferencian unos de otros y le aportan un valor único.

Por último, el cuestionario finalizó con la posibilidad por parte de los participantes de expresar brevemente el por qué les gusta leer manga.

Figura 28:

Me gusta leer manga principalmente porque relatan historias que no son cotidianas en nuestro hemisferio del planeta ya que provienen de una cultura diferente.

Las historias que presentan son atrapantes y profundas, que varias veces tocan temas serios.

En varias ocasiones los personajes presentados pueden hacerle generar a uno una gran empatía o un gran resentimiento.

Por eso y mucho más disfruto de leer manga.

Considero que el manga es un tipo de lectura interesante en si mismo. El trabajo de los japoneses (por poner un país de referencia) es algo digno de animar que, casi siempre, me toma por sorpresa ya que pienso que en occidente no estamos acostumbrados a los estilos narrativos que ellos proponen.

Trae una nueva mirada sobre arquetipos simbólicos occidentales que tenemos instaurados. Osea, no es igual la historia del héroe japonés que la del héroe americano. Creo que eso es interesante y suma las ganas de introducirse en ciertos aspectos culturales que tenemos distintos.

Las tres respuestas seleccionadas traen conceptos que resultan interesantes para pensar nuevas líneas de trabajo respecto al manga, habiendo conocido ya algunas opiniones de un sector de la población de Rosario que, aunque es muchísimo más extenso que la muestra que compone este cuestionario, refleja en esta ocasión opiniones de mucho valor.

El concepto de lo novedoso tanto en trama como en país de origen, las diferentes temáticas e incluso la cuestión de la diferencia de hemisferios y cosmovisiones que en cada uno se generan sobre sucesos universales abre el debate y la investigación sobre estos tópicos, destacándose la necesidad de continuar indagando acerca del estudio de la cultura o medios japoneses, así como también sobre la semiología y los aspectos inherentes al lenguaje de la historieta que se presentan adecuados al manga.

Conclusión

El mundo del manga aún posee muchos más ámbitos y temas para ser estudiado. A lo largo de este trabajo, hemos recorrido el camino que el manga tuvo que atravesar, desde sus comienzos como los chojugiga hasta complejas producciones planeadas con mucha

anticipación y ejecutadas por diestros equipos de trabajo, para convertirse en uno de los estandartes mundiales de la cultura e industria del entretenimiento japonés.

Explicamos en los inicios de este trabajo que el término “*manga*” hacía alusión a la expresión “dibujo informal” en idioma japonés, categoría adoptada por el creador Katsuhika Hokusai. Lamentablemente y como si de una casualidad se tratase, esa suerte de “informalidad” se trasladó a la forma de apreciar no solo al manga, sino a las historietas en general: no es extraño escuchar incluso en el presente que las historietas son una mera forma de entretener superficialmente a las personas, o que su contenido carece de importancia o valor para ser tomadas en serio, por ejemplo, en estudios académicos.

En tiempos donde las historietas fueron juzgadas como la simple conjunción de sus partes, texto y dibujo, con el propósito único de entretener, el manga se encontró en una complicada situación, proviniendo de una tierra lejana a los territorios occidentales donde se gestaron los más famosos e icónicos cómics de la historia, trayendo con ellos una propuesta innovadora tanto en lo narrativo como en lo estético de su arte.

Sin embargo, es gracias a personas que se han dedicado a investigar este lenguaje y a componer teoría del cómic y por supuesto, del manga inclusive, que ha sido posible alcanzar los objetivos que este trabajo se proponía. Conocimos a través de una aproximación en general a su historia como el manga se relacionó con sucesos claves en su país de origen, que influyeron tanto en su forma de creación y distribución como en el contenido de sus páginas. También el manga tendió puentes y conexiones con otros medios y formatos, como el cine y la televisión, que comenzaron a posibilitar su mutua existencia gracias a las cautivantes historias que relataban, como es el caso del anime televisivo y en forma de largometraje, que adaptan las historias del manga y las dotan de color, sonido y movimiento, muchas veces incluso añadiendo elementos originales a la historia.

Pero no solo en sus páginas este asunto termina: el manga ha sabido cosechar fanáticos, miembros denominados globalmente como “*otakus*” que se identifican en gran medida por los procesos y eventos que atraviesan sus personajes favoritos, así como por todo el proceso creativo que debe atravesar el mangaka y su equipo, personal encargado de crear el manga propiamente dicho.

Figura 29: Funeral para un personaje ficticio de una serie de manga.



Cuando un personaje de la serie de manga “Ashita No Joe” murió dentro del manga, sus fanáticos japoneses organizaron un funeral en su honor, el cual contó con la presencia de los mismos creadores. Autores: Tetsuya Chiba; Asao Takamori. Recuperado de <https://informepokemon.wordpress.com/2020/03/19/el-dia-del-funeral/>

Figura 30: Asistentes al evento Crack Bang Boom de Rosario.



Personas disfrazadas de distintos personajes de manga y anime en un multitudinario evento de Rosario. Recuperado de <https://www.rosarionoticias.gob.ar>

Más específicamente, en la ciudad de Rosario, no es difícil ver a personas llevando prendas de ropa con la estampa de personajes de anime. Incluso hay muchas personas que los llevan grabados en su piel. Al momento de proponerme realizar este trabajo, suponía que

un producto que había alcanzado tal difusión en todo el mundo y contaba con innumerables títulos e inclusive eventos masivos presenciales en mi ciudad, difícilmente podía quedarse en la categoría de “informal” o “superficial”: debía haber algo más dentro de esas páginas.

Los objetivos propuestos y alcanzados en este trabajo conforman sólo una parte de un esquema de estudios posibles mucho más abarcativos. Estudios acerca del arte y la estética, la narrativa, semiología e incluso etnografía podrían continuar gestándose tocando el tema del manga. Incluso desde lo digital sería posible continuar indagando en cómo el manga explota sus capacidades y características. ¿Cómo interactúan virtualmente las comunidades de otakus? ¿Es posible la creación y difusión de manga de origen argentino? ¿Cuáles son las fórmulas mercantiles que las editoriales proponen a los mangakas para elevar las posibilidades de éxito de una historia antes de publicarla? ¿Qué es lo que “funciona” hoy en día para crear historias exitosas? Como estos interrogantes existen muchos otros que también podrían partir de partes de este trabajo que no se han llegado a desarrollar con el fin de mantener un mismo eje teórico.

Nadie que en la década de 1990 consumiera manga hubiera pensado que a día de hoy sus publicaciones favoritas estuvieran a disposición en su teléfono para leer cuando quisiera, o que la enorme diversidad de historias abriría un panorama de consumo innovador. De la misma manera, es difícil imaginar cuál será el próximo paso en la evolución tanto narrativa como artística del manga, incluso como este formato renovará su diálogo con otros, creando relaciones tan provechosas como lo hizo con el formato televisivo, por ejemplo. Lo que sí podemos afirmar es que es posible cambiar de paradigma y de forma de pensar el manga, salirnos del esquema de lo informal o superficial para comenzar a percibirlo como un medio complejo y fascinante que aún tiene mucho que ofrecer.

Bibliografía

Barbieri, D. (1991). *Los lenguajes del cómic*. Editorial Paidós.

Castro Muñiz, J.A y Soler Baena, A. (2013). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Gráficas Sainés S.L.

Eisner, W. (1985). *El cómic y el arte secuencial*. Norma Editorial.

Ford, S., Green, J., Jenkins, H. (2013). *Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura red*. Editorial Gedisa.

Gauthier, G. (1996). *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. Ediciones Cátedra.

Jenkins, H. (2010). *Piratas de textos*. Paidós Comunicación.

McCloud, S. (1993). *Cómo se hace un cómic: el arte invisible*. Ediciones B.

Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Editorial Lumen Humánitas.

Artículos utilizados:

Aguilar, D. (2012). *El manga en la Argentina*. Artículo publicado. Universidad Austral Argentina. Dialnet.

Frutos, S. (1996). *La entrevista en la investigación social: interacción comunicativa*. Artículo publicado. UNR Editora. Revista Anuario.

Labra, D. (2020). *Cultura global/realización local: Apuntes hacia un estudio del impacto del manganime en Argentina*. Artículo publicado. Hamburg University Press. Repositorio Institucional CONICET Digital.

Ruh, B. (2013). *Producing transnational cult media: Neon genesis evangelion and ghost in the shell in circulation*. Artículo publicado. Intensities: The Journal of Cult Media. Google Scholar.

Encuestas utilizadas:

Bonomo, V., Chirkes, M., Blas Vergara, A., Iuvaro, M. y Hoszowski, A. (2023). *Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2013/2023*. Dirección de Planificación y Seguimiento de Gestión. Ministerio de Cultura Argentina.

Listado de autores de mangas mencionados en el trabajo:

Hara, T. y Okamura, Y. (1983). *Hokuto No Ken*. Shōnen Jump.

Hirohiko, A. (1989). *JoJo no Kimyō na Bōken Sutādasuto Kuruseidāsu*. Shōnen Jump.

Itagaki, P. (2016). *Beastars*. Shūkan Shōnen Champion.

Kadono, K. y Karasuma, T. (2021). *JoJo no Kimyō na Bōken Kureiji Daiyamondo no Akuryō-teki Shitsuren*. Shūeisha.

Nakazawa, K. (1973). *Hadashi No Gen*. Shōnen Jump.

Otomo, K. (1988). *Akira*. Kōdansha.

Takahashi, Y. (1981). *Kyaputen Tsubasa*. Shōnen Jump.

Tezuka, O. (1950). *Jungle Taitei*. Shōgakukan.

Tezuka, O. (1952). *Astroboy*. Kōbunsha.

Tezuka, O. (1967). *Dororo*. Shūkan Shōnen Sunday.

Tezuka, O. (1973). *Burakku Jakku*. Shūkan Shōnen Champion.

Togashi, Y. (1998). *Hunter X Hunter*. Shūeisha.

Toriyama, A. (1984). *Dragon Ball*. Shūeisha.

Anexo: Entrevista a Puro Comic

La siguiente entrevista fue realizada al personal de Puro Comic (3 de febrero 1180, Rosario), tienda de cómics occidentales y manga, el día 5/9/2024 de forma virtual. Este establecimiento con el correr de los años ha sumado otros productos a sus existencias además de cómics, como libros de ilustración y arte, juegos de mesa tradicionales e inclusive de cartas coleccionables. También, funciona bajo el nombre de “Puro Comic” como editorial de historietas locales.

1) ¿Cómo surge la idea de crear Puro Comic?

Desde muy pequeño, el dueño dibujaba y coleccionaba cómics, lo que nosotros llamábamos y se sigue llamando historietas. Más tarde, ya en la facultad y luego de conocer la librería “Entelequia” en Buenos Aires, a mediados de los '80, tuvo el sueño de tener algo así, que se dio a mediados de los '90 cuando con un socio comenzó en calle Balcarce al 1400.

2) A lo largo de su trayectoria como tienda especializada en cómics, ¿notan alguna tendencia particular en el consumo de manga? Puede ser inclinación por algún género, autor o editorial. ¿Hay factores que inciden sobre esto (salida de un nuevo anime, decisiones editoriales, precios, momentos en el año, etc.)?

La inclinación por alguna serie está marcado por si tiene adaptación al animé, o si se habla mucho de ella en redes. La editorial por la que más se inclina el público es Ivrea

- 3) ¿Cómo es su relación con las editoriales? Hubo un caso en el que Ivrea realizó un descargo debido a que la serie Kaiju N°8 no estaba siendo vendida a pesar de ser un éxito en Japón. ¿Son fenómenos como estos observables en el rubro?

Tratamos directamente con las editoriales; los descargos tuvieron más repercusión entre los lectores que con los locales, me parece.

- 4) ¿Y cómo es su relación con los clientes? ¿Se ha logrado construir un vínculo de confianza?

Hay clientes que se han vuelto asiduos con el tiempo, y sabemos que recomendarles a ellos, entonces si, hay una confianza.

- 5) ¿Qué papel juega el uso de las redes sociales en Puro Comic y cómo se contactan con la comunidad lectora?

Usamos Instagram y Facebook, actualmente tratamos de crear contenido para llamar la atención del público.

- 6) ¿Tienen conocimiento de otros medios (k-pop y cultura coreana, cosplay, videojuegos, música, anime, etc.) que converjan con el consumo de manga?

Más que nada el anime.

- 7) ¿Tuvieron stand en la Crack Bang Boom? En caso de ser así, describan brevemente su experiencia respecto a ventas de mangas y contacto con la comunidad.

Tuvimos stand todos los años, puntualmente en la Crack, el manga no es la prioridad (como sí lo es en el local), ya que hay otros stands que traen las cosas de las editoriales locales; llevamos más americano y europeo ahí.

- 8) ¿Notan diferencias importantes entre el volumen de ventas de cómics tradicionales/occidentales y el manga? Nombrar algunas diferencias, en caso de ser afirmativa la respuesta.

Si, los volúmenes son muy distintos, y el público que lo lleva también, si bien hay alguna superposición entre ambos públicos. El público que compra cómic americano, nacional o europeo puede llegar a llevar algunos mangas, mientras que el público (mucho mayor en cantidad de compradores) del manga, tiende a quedarse en eso. Si bien, al ser tan amplio, dentro del público del manga hay de todo, si hay una tendencia a gente más joven, adolescentes y veinteañeros.