

Construcción y resignificación histórica del manga y el anime

Mario Javier Bogarín Quintana
Universidad Autónoma de Baja California

RESUMEN: El presente artículo se propone profundizar en los orígenes de las categorías estéticas de los contenidos del manga y el anime como creación artística asociada a la historia de la industria cultural japonesa. Así mismo, se intenta dirigir este planteamiento desde las discusiones socioculturales con respecto a la transformación de la noción de cultura desde percepciones de lo alto y lo bajo en cuanto al sentido del gusto en el consumo de arte masificado.

Palabras clave: 1. Manga y anime, 2. Cultura japonesa, 3. Estética, 4. Estudios culturales

ABSTRACT: This paper present the suggestion to study in depth the origins of aesthetic rates of manga and anime contents as artistic creation related to the history of Japanese cultural industries. Likewise, it's a try to approach this thesis from cultural studies about the transformation of culture notions by highbrow and middlebrow conceptions inside the taste senses of the pop art.

Keywords: 1. Manga/anime, 2. Japanese culture, 3. Aesthetics, 4. Cultural studies

El "arte" entendido como manifestación de la "alta cultura" es un concepto que se desarrolló en Alemania hacia el siglo XVIII: era la *kultur* que representaba la máxima expresión del ser humano para crecer espiritualmente, en oposición a la *civilization*: la realidad arrojada por el proceso de la Ilustración, como lo dice John B. Thompson en *Ideología y cultura moderna* (1998), para hacer a los individuos libres pero también útiles, actitud que persiste hasta nuestros tiempos y que no siempre tendrá relación con el fomento de las artes, una expresión humana de las inquietudes de cada momento histórico. En este punto quiero comentar que lo que entendemos por "arte": música clásica y barroca, poesía canónica, pintura realista, literatura épica y romántica, etc., corresponde a los criterios europeos de la "buena cultura" generados por el gusto aristocrático que se oponía a las culturas populares o subalternas (Ginzburg, 2004) que en el siglo XX, gracias a la masificación de todos los medios de reproducción (perfección de la imprenta, litografías, fotocopias, radio, televisión, abaratamiento de insumos y establecimiento de las industrias cinematográfica y editorial), impondrían su mensajería e imaginarios estéticos que determinarían los nuevos sentidos del Arte con mayúsculas.

Estas nuevas acepciones revelaban que el nuevo arte no necesariamente estaba emparentado con el arte canónico que ya había cumplido con sus funciones históricas y que ahora estaría, en plena posmodernidad, expuesto a diversas transformaciones a través de los medios masivos de comunicación que le dotan de nuevos sentidos y aplicaciones (la Mona Lisa en un salvapantallas, la Virgen de Guadalupe con el rostro de Marilyn Monroe), lo que vale decir también de los productos más "clásicos" de nuestra cultura pop occidental, como los dibujos animados de Hanna-Barbera, por mencionar a uno solo.

Existe una polémica cíclicamente revivida por el bajo valor artístico asignado a los productos del manga y anime al ser estudiados desde la óptica anteriormente descrita como un modelo estático e irreflexivamente aceptado como válido para todas las expresiones artísticas, de ahí que muchos occidentales hayan usado la errónea definición de "artesanía" para hablar del manga y el anime y todos sus productos relacionados. Estas visiones se acercan a la ubicación del "manga" primitivo en el mundo de la cultura industrializada, guardadas todas las proporciones, del *bakufu*, o periodo de los gobiernos militares que gobernaron a Japón durante casi setecientos años (1185-1868) y en cuya segunda mitad se verificaría la transformación de las artesanías exquisitas en productos de consumo que, en lo referente a los mencionados objetos, impulsaría el acercamiento del contenido y los mensajes de estos a la sensibilidad individual que es a su vez generadora de los idearios humanos insustituibles para la supervivencia en sociedad.

Por eso es inviable hablar de "artesanías" cuando estudiamos a un negocio capaz de generar más de ciento cincuenta mil millones de dólares anuales en grupos de intercampañalidades que por medio de los medios masivos participan activamente en la construcción de gustos, nuevas estéticas y otros productos del arte masificado a nivel global, por lo que debemos tomar en cuenta a Néstor García-Canclini en *Culturas híbridas* (2006) cuando establece que los productos artesanales son integrantes legítimos de las últimas nociones de "alta cultura" o "arte mayor" que quedan en esta sociedad en transformación constante. Esto debido a que en las últimas décadas se ha podido observar que las artesanías, entendidas como todos aquellos objetos cuyo diseño funcional y

utilidad práctica constituyen una función directa de las necesidades materiales y espirituales cotidianas de las agrupaciones humanas que antes fueron definidas como etnias, han adquirido un valor de mercado, con sus cargas simbólicas subsecuentes.

La narración de una historia en el soporte de papel impulsaría el desarrollo de una industria cultural en los términos de la difusión de un mensaje que serviría para acentuar el proceso identitario de sus consumidores y ello puede entenderse como la esencia del objeto-arte que transmita una idea-sentimiento para que sus receptores, quienes han de ponerse en contacto con él, vayan creando una mensajería íntima y personal con sus sensaciones expuestas mediante un lenguaje común.

Un ejemplo útil es el de las narraciones históricas tradicionales que las antiguas xilografías japonesas *ukiyo-e* y las pinturas en rollo (*chojugiga*) del siglo XII que se apoyaban en la tradición mitológica oral y escrita del shinto y de las fábulas morales con tintes budistas o confucianos, actuando así dentro de una demarcación específica que impactaba sobre las fibras éticas de una sociedad profunda aunque heterogéneamente religiosa y, por lo mismo sincrética. Se trata de abrazar un mensaje edificante caro a las diversas religiones predominantes en Japón bajo la justa dirección del sentido común sería la intención básica de aquellos primeros esbozos de entretenimiento impreso que, un poco a la manera de los cuentos de hadas europeos, sostenían propósitos formativos sin descuidar por ello la dimensión lúdica que se volvería predominante durante los siguientes siglos para profundizarse en el periodo Edo (1603-1868), y ubicarse dentro de la conformación germinal de la industria de la cultura japonesa que eclosionó desde el *Mundo flotante* de los distritos de tolerancia de la capital de la nación y que dio inicio con la popularización de las costumbres y juegos de sobremesa de los que eran habituales miembros de las clases guerrera y comerciante para distraerse de la vida cotidiana, entre las que podemos contar la creación de versos pequeños y sin métrica (*haiku*, *tanka* y, en su versión colectiva, el *renga*), misma que contó con adeptos crecientes desde entonces generando un mercado literario dominado por la poesía, y la narración de cuentos que tenían como centro pasajes de la mitología revisitada por los aires de los nuevos tiempos presentes así como las historias picarescas protagonizadas por samuráis, nobles, cortesanas o artesanos (teniendo como impecable telón de fondo a la novelística forjada e introyectada en el imaginario popular por la obra de Shikibu Murasaki, *Genji monogatari*, del siglo XI), que se divulgarían por medio de rollos pero especialmente por libros de impresiones xilográficas que empezarán a publicarse en Osaka hacia 1720.

Estos soportes, masificados en la medida de lo posible, y su utilización para comunicar narraciones y acontecimientos, reales y ficticios, afiliados a un mismo sistema de idearios, presentarían el desplazamiento del espíritu de sus productos desde la dimensión de las creencias hacia la crónica, colorida y costumbrista, de la Historia y sus protagonistas bajo la prosperidad económica que caracterizó al autoritario shogunato Tokugawa de Edo. En realidad, el componente religioso siempre había estado presente, y los elementos que integraban a cada estrato de la sociedad japonesa tenían cada una de sus funciones dibujadas por los códigos de conducta de las tres teodiceas dominantes, lo que incluía a la nobleza y a los guerreros y quedaba de inmediato expresado en el

trasfondo místico y social de cada una de las historias contadas en las que todos los sentimientos (amor, lealtad, venganza, etc.) estaban codificados por la creencia ancestral.

El paso hacia los usos lúdicos del lenguaje del manga primitivo es fundamental para entender el inicio de una construcción mítica particular impulsada por sus consumidores como reflejos del país al que mentalmente pertenecían y que era mostrado en las narraciones dispuesto para su interpretación, disfrute y restauración, afirmando la actitud popular respecto al futuro de las instituciones e ideologías reforzadas durante casi siete siglos de aislamiento y que empezarían a rendir frutos con la llegada del periodo Meiji (1868-1912), que vería el proceso de distribución generalizado de las primeras revistas que antecederían a la masificación de su público y la diversificación de contenidos enfocados a nuevos públicos.

La construcción de categorías sociales (Chartier, 2002:56) vino aparejada al desarrollo de las nuevas instituciones que, copiadas de las europeas gracias a la Constitución Imperial de inspiración prusiana de 1889, por primera vez sacarían al individuo de su inscripción moral-religiosa (como en las fábulas edificantes tradicionales) para ubicarlo como agente activo de las prácticas sociales que a partir del siglo XX definirían el estilo de literatura, manga incluido, que los públicos consumirían gracias, por una parte, a la potencia de las tradiciones orales y narrativas que poblaron al uniforme imaginario nipón durante casi dos milenios y, por otra, a la profesionalización del oficio del escritor que por la fuerza de las nuevas circunstancias trascendería a la pobre opinión que el confucianismo tenía de la creación literaria, a la que consideraba tan sólo “mentira y corrupción”.

Está claro que los nuevos soportes de impresión occidentales ejercerían una influencia decisiva sobre la industria editorial japonesa, y es por eso que no pasarían ni siquiera veinte años para que se produjeran masivamente volúmenes completos de manga que desde un principio reproducirían las leyendas y mitos favoritos del pueblo y sus valores más arraigados, aunque ahora desde un enfoque más sensacional, efectista, auspiciado por la prometedora explosión de recursos gráficos y colorido que el manga, ya sin la omnimoda tendencia al relato de formación religiosa y con sus baterías enfocadas al contacto personal con cada lector a través de la hoja impresa y barata, empezaría a utilizar para desarrollar un estilo propio y esencialmente *japonés* como una toma de posición ante la industria occidental, llevando al papel coloreado historias infantiles (aunque también aptas para adultos) como las que Kenji Miyazawa (*Tren nocturno a la vía láctea*) y Soseki Natsume (*Soy un gato, Botchan*) habían publicado a caballo entre los dos siglos y en las que se mostraría la novedad de la individualidad como fuerza motora y transformadora del grupo, además de ser ella misma la llave a mundos de fantasía que cada vez tendrían menos que ver con los personajes animalescos o divinos/demoníacos de los cuentos antiguos.

A decir de Pilar Gonzalbo (2006:27), las representaciones colectivas sobre la identidad de un pueblo son las productoras de sus estructuras sociales que predeterminan la individuo mediante la carga de prejuicios y valores que asignan sus lugares en el entramado-red de la comunidad, aunque es necesario notar que en el caso de la producción cultural de

manga y literatura se presentó, hacia la segunda década del siglo pasado, un fenómeno que uniría extraordinariamente estos posicionamientos del individuo (entendido en función de su grupo de interacción, en la mentalidad japonesa) como representante de una ideología nacional que excedería las atribuciones de la simple historia patria para reformular el valor de cada japonés desde su significación como descendiente del Cielo y prole del Emperador, un hombre que era un dios cuyo culto fue exacerbado por el militarismo de esa época hacia el extremo hiperbólico del sacrificio al que estaría pronta una nación entera que se vería estimulada por la imagen que le devolvieran las publicaciones de *nihonjinron* (“tratado sobre la persona japonesa”): un subgénero literario que, según dice el jesuita José Llopart en su libro *Lo aprendí en Japón* (1993), rebuscaba en los orígenes filosófico-históricos y divinos de Japón para explicar su condición de pueblo elegido y único, siempre de cara al proceso de colonización en Corea y de invasión a Manchuria.

Durante estos años (1910-1934) se volverá la mirada hacia los grandes héroes de hogaño y nuevas publicaciones verán la luz, tras pasar la sombra de una severísima censura, presentando contenidos compatibles con las tesis totalitarias de la superioridad imperial sobre las fuerzas extranjeras y presentando al fiero samurái y al espíritu histórico de entrega y fidelidad inspiradora que sustentaría la unidad de un solo pueblo que ya entonces escuchaba las primeras advertencias acerca de su acelerada occidentalización y la consecuente sustitución de los viejos valores que hacían posible una cohesión entre el pueblo y en su relación con el Estado.

Al margen del movimiento pro-comunista de la literatura proletaria y de los fugaces brillos de la poesía moderna japonesa a cargo de autores como Sakutarō Hagiwara (*Zamboa*, *Chijo junrei*), esas primeras décadas verían la traslación al manga y su posterior reproducción masiva de las grandes sagas épicas de samurais de Eiji Yoshikawa (*Shogun*, *Taiko*) y de los cuentos de factura clásica pero contemporáneamente decadentista de Ryunosuke Akutagawa (*Rashomon*, *El biombo del infierno*) que alimentarían a la industria y entretendrían a los consumidores cubriendo la necesidad, vertical y horizontal, por encontrar un referente puntual a la profunda conciencia histórica de los súbditos, que sería el bagaje que permitiera a la ideología fanática militar, relativamente reciente, encontrar el apoyo necesario para las políticas bélicas que eran además apuntaladas por la propaganda oficial.

Una muestra interesante de esta recuperación de los motivos tradicionales será la revista *El club de Kodan*, publicada en la década de los veinte y que refrendaba el compromiso de los guerreros (el pueblo guerrero completo, de hecho) con sus votos de lealtad al soberano y a la nación, aunque sin perder el valor del entretenimiento ni la intensa humanidad que las revistas cómicas rezumarían como un escaparate inusitado y esperanzador sobre una realidad nueva, llena de color y antecedente directo de la saturación polícroma del mundo de la siguiente mitad del siglo y en la que Japón desempeñaría un papel protagonista como productor masivo de artículos de entretenimiento en la forma de obras de arte por medio de innúmeros materiales y recursos visuales que con el poder de sus contenidos y alcance multidimensional reclaman para sí mismos la revaloración de sus méritos como objetos artísticos que,

producidos para el aquí y el ahora pero también para el futuro apuntado por estos, son los receptores del sentido de una época y de todas las emociones humanas que los resignifican en todo momento.

Sergei Eisenstein (Schodt, 1986:25) percibió un vínculo entre el ideograma y lo que él llamo la “naturaleza cinemática” de diversas expresiones de la cultura japonesa: el proceso de combinación de muchas “pictografías” para componer pensamientos complejos era, según lo entendió, una forma de montaje que influyó a todas las artes japonesas, y esta consideración sobre el potencial de una narrativa visual continua inserta en la lengua analógica japonesa que, con sus matices establecidos en la conjunción de signos, permite la reinterpretación de sus ideas y sentidos y, con ello, la conformación de un estilo peculiar del manga y la distribución de sus elementos en el papel impreso plantear la acción en un plano no siempre evidente en la estructura de la historia formal presentada, misma que discurrirá durante cientos de páginas sintetizando pasajes de la narración haciéndola depender sustancialmente de los mencionados matices que alimentan a los códigos de significación del, idioma.

Este idioma es el japonés ajustado a la economía de la “escritura manga” para sentar una dinámica lineal que dirija la orientación de la historia que a la vez podrá desarrollarse *ad infinitum* sobre un elemento argumental mínimo que sin embargo, en el plano del argumento global, mantiene una fluidez sostenida en las referencias constantes del nudo central de la acción aunado a lo que Umberto Eco llama “el efecto niebla” (2002:53): la sensación delineada por la estilística que se refiere a la permanencia de y regreso a una serie de condicionantes que dan forma a la historia, algo más que un sistema de *flashbacks* afortunadamente equilibrados (*Captain Tsubasa*, *Boogiepop Phantom*), pues trátase más bien de la certeza de la prevalencia de un sustrato ideológico pero además estético-poético-moral que no sólo da fuerza y credibilidad a los personajes, a ojos occidentales, sino incluso confiere a las historias soportadas por estos productos una unidad histórica que siempre vuelve a lo que hoy en todo el mundo suele entenderse por “manga y anime japoneses” y que, a diferencia de las ofertas diferenciadas de las empresas del comic occidental, donde cada estilo proviene de una cosmovisión particular, presenta un panorama general donde cada elemento (personas, ambientes...) aún responde, con estadounidense de por medio o no, a la misma matriz cultural.

En este punto, alcanzando la posguerra y la industrialización subsecuente, se llega a una tercera fase del manga que, ahora acompañado por el anime, encierra su vocación lúdica en el circuito artístico y comercial de la interactividad que parte de una multiplicación exponencial de la oferta de nuevos productos y sus objetos-arte respectivos (*Hello Kitty!*, en un principio accesorios que desembocaron en una serie de anime y en Puroland, su propio parque temático en la ciudad de Saitama, como el que los Estudios Ghibli de Hayao Miyazaki, responsable de *Mononoke hime* y *El viaje de Chihiro*, abrieron en Mitaka) en una concordancia histórica con el relativismo posmoderno, siendo este último no más que una abundante colección de posicionamientos ante las aristas relativas de la realidad tras la erosión de los sistemas de creencias y valores de la tradición occidental a cargo de las lógicas holistas del capitalismo.

Sobre esto, una de las grandes polémicas respecto a una presunta aculturación desde Occidente (o Disneylandia) pesaría desde la década de los cincuenta sobre Osamu Tezuka, admirador de la obra de Walt Disney, por la clase de dibujos que creó, como *Kimba, el león blanco* o *Astroboy*, considerado su personaje emblemático y uno de los primeros que lucirían los famosos ojos redondos. Estos ojos parecen, en el juicio americano, un anatema contra los rasgos faciales japoneses, alimentando así uno de los prejuicios más populares e infundados sobre la filiación de los artistas del manga y su compromiso por reflejar la realidad de su pueblo, muchas veces ignorando la genealogía sociocultural e histórica de dicho arte que se mostraría de nuevo heredero de las comedias xilográficas Tokugawa, de facciones exageradas, y en las que se ensayaría el recurso, vigente hasta nuestros días, de utilizar el matiz de la idea-sentimiento a partir de las diversas gestualidades.

Dichas gestualidades, en el caso excepcional del dibujo de los ojos, presentan la ilustración complementaria de la imagen que integra a cada página o escena para realzar la idea pero sobre todo el sentimiento para establecer un punto de contacto con el lector. Cabe igualmente mencionar que se ha conservado hasta la actualidad esta noción de la abreviación superficial/extensión argumental mediante el detallismo con que se ha desarrollado la novela gráfica de la que Tezuka fue el pionero, recurriendo al ya mencionado potencial cinemática del dibujo y el ideograma para narrar sus historias desde la perspectiva de un contador de cuentos que encuentra en dichos recursos un apoyo natural para ilustrar sus pensamientos en el papel, y no desde la de un dibujante que se ve obligado a programar y ajustar el ritmo de su historia a la delimitación de un número determinado de cuadros y formas, con lo que el también autor de *Phoenix* daría un paso gigante justo después del fin de la Segunda Guerra Mundial al contribuir a reactivar la industria editorial japonesa lanzando historietas de hasta mil páginas que seguían este enfoque creativo.

La posterior y comprensible revolución en las relaciones de los *otaku* con los productos de la industria llevaría veinte años de consumo creciente y admirado desarrollo de sus imaginarios fantásticos antes de que se empezara a hablar de una subcultura que no alcanzaba a ajustarse en la noción universal de “tribu urbana” pero que tampoco gozaba de un estatus conveniente como una organización principalmente integrada por jóvenes que poseyeran algún ideario filosófico validado ni mucho menos político que les ubicara en algún punto del espectro ideológico. En realidad, la figura del fanático como un individuo apático al tiempo que apasionado, dotado de la capacidad de inscribirse y salirse, como la persona cultivada que es, de grupos en los que puede desarrollar su autonomía y su sentido estético para transformar el mundo en su fantasía, organizándose formalmente y por espacio de muchos años en sectores de colegas que le acompañan en un viaje horizontal por todos los territorios de la sociedad japonesa a la búsqueda de nuevas relaciones humanas que son sinónimo de relaciones con los contenidos del manga y el anime.

Es como si el *otaku*, a cada paso que diera, avanzara cambiando el aspecto de las calles, los edificios, el pavimento, los anuncios publicitarios y la gente por sus equivalentes en los mangas y animes (barbarismos con licencia si recordamos que en japonés no existe el

plural) de su preferencia, erigiendo un mundo alternativo en tiempo real, como suele ocurrir, y encarnándose así como representante-ícono de este tercer estadio histórico del comic nipón que se funda en el factor lúdico que le dio origen a su renovación en la época del Mundo flotante pero también en la posibilidad, a través de la masificación, de entablar relaciones de interactividad con los productos y sus mensajes, imaginarios y personajes.

Las consecuencias de los *otaku* como nuevo segmento y fenómeno social atraerían el interés de profesores, intelectuales y políticos desde principios de la década de los setenta, cuando se empieza a hablar de las conductas asociales e infantiles de los fanáticos que “de pronto” se habían dedicado a consumir gran parte de su tiempo, dinero y energía en el ejercicio de su afición sin importar su edad o extracción sociocultural, lo que fue leído como una tendencia a alargar la infancia, aunque ello se debe en esencia a la exploración titubeante de varios agentes sociales que concibieron a los fanáticos como inadaptados que no pertenecen a ninguna parte y que han escapado del control de la sociedad.

Esto es verdad sólo en parte, pues la experiencia que la década final del siglo ha dejado (con los casos, sin representatividad real, de los *otaku* asesinos que no sabían discriminar fantasía de realidad y el fenómeno de los muchachos que se encierran en sus habitaciones por meses o hasta años, conocidos como *hikikomori*) es que es precisamente el estricto control que la sociedad (pos)moderna del Japón del día de hoy el que ha sumido a muchas personas jóvenes y no tanto en la desesperación de no encajar en una mentalidad gregaria que no admite individualismo de cualquier tipo por considerarlo una infamante traición a los principios de unidad que rigieron a Japón desde los tiempos de las primeras sociedades agrícolas. El transcurso de la Historia por venir atestiguará de qué manera se cumplen las predicciones pesimistas o, al menos, escépticas, de los detractores y en qué medida las comunidades *otaku* siguen funcionando en nombre del manga y anime que les da sustento y no a partir de una visualización de sus causas desde la perspectiva de una agrupación civil con trasfondo ideológico que pretenda intervenir al entramado social.

Referencias

- CHARTIER, Roger, *El mundo como representación*. Gedisa, Barcelona, 2002.
- ECO, Umberto, *Sobre literatura*, Océano-RqueR, Barcelona, 2002.
- GARCIA CANCLINI, Néstor, *Culturas híbridas*. Grijalbo, México, 2005.
- GINZBURG, Carlo, *Tentativas*. Prehistoria, Rosario, 2004.
- GONZALBO AISPURU, Pilar, *Introducción a la historia de la vida cotidiana*. El Colegio de México, México, 2006.
- LLOMPART, José, *Lo aprendí en Japón*, Guadalquivir, S.L., Sevilla, 1993.
- KINSELLA, Sharon, "Amateur manga subcultura and the otaku panic" en *Journal of japanese studies*, 1998.
- SCHODT, Frederik, *Manga!, Manga!, the world of japanese comics*. Kodansha, Tokyo, 1986.
- THOMPSON, John B., *Ideología y cultura moderna*. UAM, México, 1998.
- TOLEDO, Tanaka et al., *Japón. Su tierra e historia*. El Colegio de México, México, 1990.

