

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN ARTE Y PATRIMONIO CULTURAL

Cultura, Mito y Escamoteo.

**Un análisis semiótico al manga japonés:
el caso de Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco)**

TRABAJO RECEPCIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ARTE Y PATRIMONIO CULTURAL

PRESENTA

JESÚS PEDRO RAMOS SALAZAR

Director del trabajo recepcional

Dr. Emiliano García Canal

Ciudad de México, noviembre de 2017.

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS[©]

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

Agradezco el valioso apoyo y financiamiento de la **Universidad Autónoma de la Ciudad de México** para la realización, impresión y empastado de la presente tesis, titulada como “Cultura, Mito y Escamoteo. Un análisis semiótico al manga japonés: el caso de Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco)”.

Atte. Jesús Pedro Ramos Salazar

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, Ignacia Esperanza Salazar Fonseca y José Honorino Ramos López por su amor, cariño, comprensión y apoyo.

A mi hermano, Sergio Alberto Ramos Salazar, por su fraternidad, apoyo, afecto y comprensión.

A mis profesores, por sus valiosas enseñanzas, amistad y motivación para el aprendizaje del conocimiento: Dr. Emiliano García Canal, Mtra. María Isabel Mercado Archila, Dr. José de Jesús Vázquez Hernández, Mtro Juan Jaime Anaya Gallardo.

Al Dr. César Augusto Gordillo Pech por su apoyo, enseñanzas y opiniones.

A la Dra. Luz Olivia Domínguez Prieto y a los miembros del Círculo de estudios sobre subcultura japonesa en México, por su apoyo e información brindada.

A María Teresa Chávez Franco por su fraternal amistad.

A cada una de las personas que me han ayudado, acompañado, sugerido y comentado con respecto a este trabajo, en aras de mejorarlo.

Atte. Jesús Pedro Ramos Salazar

Invitado por Enrico Castelli a participar, en el Instituto di Studi Filosofici di Roma, en el simposio sobre desmitificación de la imagen, me preocupo porque en él van a tomar parte mitólogos ilustres, especialistas en hermenéutica filosófica, teólogos protestantes, historiadores de las religiones, jesuitas y dominicos, filósofos diversos. ¿Qué les digo? Pienso que el problema del mito y de la imagen no es algo solamente propio de las épocas primitivas y clásicas. En un armario tengo doscientos o trescientos ejemplares originales de Superman y pienso que, en el fondo, es un mito de nuestro tiempo, no expresa una religión, sino una ideología... En resumen, que llego a Roma y doy comienzo a la comunicación poniendo sobre la mesa mi montón de historietas de Superman. ¿Qué harán?, ¿van a expulsarme? No, señor. Se acercan a mi mesa y, con el pretexto de examinar las historietas, ¿creerán ustedes que aquellos abates de largas manos me los escamotean como si tal cosa? Aparte de esto (que ya era una señal del cielo) se entabla una discusión, y yo me convenzo que el tema da para mucho.

Umberto Eco

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	2
1.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	5
1.4. OBJETIVOS	5
1.4.1. GENERAL.....	5
1.4.2. ESPECÍFICOS.....	5
1.5. METODOLOGÍA.....	6
1.6. ESTADO DEL ARTE.....	6
1.7. EXPLICACIÓN DEL CAPITULADO	11
2. CAPÍTULO 1.....	13
EL MANGA COMO CULTURA: DE LO CULTO A LA MASA.....	13
2.1. LA HISTORIETA Y EL MANGA: SUS VÍNCULOS CON LA CULTURA CLÁSICA.....	14
2.2. LAS FORMAS DE VIDA: LA CONCEPCIÓN DESCRIPTIVA EN SAINT SEIYA	19
2.3. LA CONCEPCIÓN SIMBÓLICA: HACIA UNA INTERPRETACIÓN DE SAINT SEIYA.....	21
2.4. LO POPULAR DEL MANGA: LO MASIVO Y LO FOLCLÓRICO.....	22
2.5. LA CULTURA DE MASAS.....	28
2.6. RECAPITULACIÓN.....	32
3. CAPÍTULO 2.....	34
EL MANGA JAPONÉS: ANTECEDENTES, FORMACIÓN, GÉNEROS Y SEGUIDORES.....	34
3.1. ANTECEDENTES	34
3.1.1. FORMACIÓN.....	40
3.2. EL MANGA, EXPRESIÓN PLURAL: RAMIFICACIONES Y GÉNEROS	43
3.3. SOBRE LA CULTURA FAN.....	50
3.4. RECAPITULACIÓN.....	54
4. CAPITULO 3.....	56
ROL, GÉNERO Y ESTEREOTIPO: PLATAFORMAS DE SIGNIFICACIÓN MITOLÓGICA.....	56

4.1. ESTUDIOS CULTURALES.....	56
4.2. EL MITO SEMIOLÓGICO	58
4.2.1. ROL	66
4.2.2. GÉNERO	68
4.2.3. ESTEREOTIPO	71
4.3. ESCAMOTEOS.....	72
4.4. RECAPITULACIÓN.....	75
5. CAPÍTULO 4.....	77
LAS HABLAS MÍTICAS EN SAINT SEIYA.....	77
5.1. ROL.....	77
5.2. GÉNERO.....	85
5.3. ESTEREOTIPO	92
5.4. PERSONAJES ESCAMOTEADORES.....	97
5.5. ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE LAS MITOLOGÍAS Y LO JAPONÉS	103
5.6. RECAPITULACIÓN.....	106
6. CONCLUSIONES GENERALES.....	107
7. LISTA DE REFERENCIAS.....	115

1. INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El objeto de la presente investigación es la historieta japonesa denominada como manga. Para su análisis se ha elegido un título en concreto dentro del amplio campo de posibilidades: *Saint Seiya* —obra conocida en México y otros países hispanoamericanos como *Los Caballeros del Zodiaco*. Este manga consta de 28 volúmenes publicados originalmente en Japón dentro de un periodo que va de 1986 a 1991. La disertación realizada aquí se hace con base en los primeros 13 tomos, los cuales conforman la primera de cuatro historias que componen la obra en cuestión. El estudio planteado aquí se realiza desde una mirada cultural y semiótica —la visión de Clifford Geertz (2003) y la propuesta de Roland Barthes (1999)—, con base en la narrativa visual y literaria.

La cuestión que se pretende abordar es la del manga pensado y considerado como producción vinculada a distintas nociones de la cultura —clásica, descriptiva, simbólica y popular—, así como la interpretación de la significación en *Saint Seiya*, mediante la noción de mito formulada por Barthes. Se considera que los personajes de dicha historia, a la luz de la narrativa, representan diversos mitos¹, fundamentados éstos en tres categorías conceptuales: rol, género y estereotipo. Por otra parte, el análisis también pretende demostrar que algunos protagonistas de la trama constituyen ciertas oposiciones a esas representaciones y discursos míticos, con lo cual el argumento no es concebido monóticamente, sino con matices. Para ello, el

¹ La definición de mito utilizada en la presente investigación corresponde a la propuesta por Roland Barthes en su texto *Mitologías* y no a la forma convencional de entender el término como una mentira. Tampoco se refiere a las narraciones cosmogónicas de las sociedades premodernas. El concepto de Barthes consiste en un sistema estructural comunicativo que se fundamenta en dos tipos de significación: denotativa y connotativa. Este modelo tiene por finalidad evidenciar un discurso que muestra como naturales las representaciones e imágenes que constituyen el mundo; y legitiman o sostienen el orden establecido. Dicha noción será desarrollada en el capítulo tercero y aplicada en el cuarto.

estudio recurre a una categoría denominada como escamoteo táctico, noción desarrollada por Michel De Certeau (1996).

1.2. JUSTIFICACIÓN

El manga japonés es una producción visual que ha adquirido relevancia mediática y social a nivel global y local. En el caso de México, diversas editoriales como Mango, Vid, Panini y Kamite, han publicado diversos títulos de esta rama oriental de la historieta. El impacto de esta expresión es tangible, prueba de ello es la industria cultural² que ha generado: series animadas, figuras, ropa, música, videos, películas, series *live action*, etc. Las convenciones de historietas que se realizan en la ciudad de México como la TNT o La Mole³, son prueba fehaciente de la importancia que ha adquirido el manga. Sus seguidores acuden a estas reuniones celebradas periódicamente por múltiples razones, las cuales van desde la compra misma del manga, el cual abarca una amplia gama de títulos y géneros, hasta la práctica del *cosplay* —la cual consiste en disfrazarse de algún personaje del mundo de las historietas y hacer una representación o actuación alusiva—, pasando por la participación en diversas competencias como los juegos de tarjetas, asistencia a las conferencias —en las que se presentan actores de doblaje de series y películas derivadas, grupos musicales, editores, etc.—, compra de objetos alusivos, interacción social y otras actividades relacionadas.

² El término industria cultural surgió originalmente como una noción crítica desarrollada por Theodor W. Adorno y Max Horkheimer (1988) en la década de los cuarenta del siglo XX. Ellos expusieron que la cultura masiva —cine, radio, música— en el marco del capitalismo, particularmente estadounidense, es producida análogamente a las reglas de éste sistema, es decir, con base en un esquema estandarizado y serial; con miras a crear necesidades de consumo.

³ Aunque esporádica y eventualmente se realizan jornadas al respecto, TNT y La Mole Comic Con son las dos convenciones de historietas que por su historial, periodicidad, logística, impacto mediático y poder de convocatoria se han instituido como representativas de la Ciudad de México. La primera de ellas se centra en la temática japonesa —manga, animación, productos importados y concursos—, mientras que la segunda en los cómics estadounidenses y la ciencia ficción. Ambas se realizan dos veces al año con invitados especiales, tanto nacionales como extranjeros. TNT ha extendido su campo de acción a otras ciudades del país: Guadalajara y Monterrey.

Como se dijo anteriormente, el manga que se ha elegido como objeto de análisis es el de *Saint Seiya*. Para los países latinoamericanos como México, Brasil, Perú, Argentina y algunos europeos como Francia e Italia, este título constituye un hito en la historia de esta expresión fuera de Japón, ya que contribuyó a la formación de públicos y preparó el camino para la llegada de otras obras. Un ejemplo que expone la importancia de este fenómeno, su público y usuarios, es el caso Jorge Vásquez, un peruano radicado actualmente en Lima, el cual es el mayor coleccionista de objetos relacionados con *Saint Seiya*, reconocido oficialmente por los Record Guinness. Su afición e interés desembocó en la creación de un club de alcance internacional y la gestión de un museo que alberga buena parte de ese gran acervo (Talavera, 2017). Esta historieta, junto con su contraparte animada, ocupan un lugar importante en la trayectoria del manga en México. Su presencia se remonta a la década de los noventa, cuando se transmitió por primera vez la serie animada bajo el nombre de *Los Caballeros del Zodiaco*, por Televisión Azteca, comenzando con emisiones sabatinas hasta llegar a una frecuencia diaria. Su éxito en las pantallas implicó que Televisión Azteca y otras televisoras como Televisa, apostaran por esta clase de contenidos. Esto contribuyó al génesis y la conformación de una cultura sobre el manga y sus seguidores.

En México, tradicional y generalmente, la publicación de historieta japonesa tiene una relación estrecha con su contraparte animada denominada en el medio como *anime*. A diferencia de Japón, normalmente lo primero que salía a la luz es la serie televisiva, basada en un manga, tal y como ocurrió con títulos importantes y trascendentales: *Dragon Ball* o *Sailor Moon*. Con el advenimiento y ascenso del internet, así como el interés de las editoriales nacionales y extranjeras por este mercado potencial, la lógica de consumo ha variado, de tal suerte que ahora puede conocerse una historia sin la necesidad de la plataforma que representa la televisión convencional —títulos de manga y *anime* como *Saint Seiya Episodio G*, *Death Note* o *Hellsing*, son algunos ejemplos. También existen aquellos trabajos que no poseen su versión en dibujos animados. En el caso de *Saint Seiya*, la televisión abierta y

restringida fue esencial para su conocimiento, difusión y propagación. En consecuencia, el manga de esta historia comenzó a venderse en México gracias a Grupo Editorial Vid en la primera década del siglo XXI, continuando actualmente la publicación de narrativas que anteceden al argumento original —*Lost Canvas* y *Episodio G*—, estas últimas obras han sido traídas al país por Editorial Kamite y Panini. En su trayectoria, *Saint Seiya* ha abarcado varias industrias culturales: editorial, televisiva, video, discográfica, cinematográfica, etc. En este sentido, la importancia del manga es evidente al ser un modelo multimedia; es decir, una producción que tiene la capacidad de generar otras de diversa índole.

Con base en lo anterior, se propone la presente investigación del manga y su significación. Este estudio se elabora desde una óptica particular: Como seguidor y analista del fenómeno. La lectura que aquí se realiza es a partir de una traducción en español y sus respectivos matices. Este trabajo pretende servir para dar cuenta del valor cultural que tiene el manga por sí mismo, dada la importancia que ha adquirido fuera de Japón y su presencia en México en lo que va del siglo. La interpretación sobre el discurso que ostenta *Saint Seiya* es de naturaleza semiótica, con base en la noción de mito de Roland Barthes. Algunos signos que demuestran el valor e influencia de esta expresión contemporánea son los siguientes: las múltiples convenciones realizadas periódicamente —como la *TNT* o *La Mole*, celebradas en el Centro de Convenciones y Exposiciones Tlatelolco y el Centro Internacional de Exposiciones y Convenciones World Trade Center de la Ciudad de México, respectivamente—, el consumo del manga tanto en forma física como electrónica —gracias al trabajo de editoriales como Norma, Panini y Kamite, encargadas de publicar este tipo de materiales en el país—, la presencia del Museo del Manga en México, proyecto generado en el seno de la Asociación México Japonesa A.C; los ciclos de películas animadas japonesas denominados como *Anifest*, proyectados en las salas del complejo Cinemex, el acervo de historietas nacionales, estadounidenses y japonesas que la Biblioteca Vasconcelos de la Ciudad de México alberga y que se encuentra

a disposición del público, etc. Todas estas acciones marcan una tendencia a considerar en la labor de la promoción y gestión cultural⁴.

1.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Las siguientes interrogantes son planteadas con el objeto de guiar el estudio:

- 1) ¿Cómo se relaciona el manga con las nociones de cultura referidas —clásica, descriptiva, simbólica y popular?
- 2) ¿Cuáles son las ideas o conceptos recurrentes que se mitifican en el manga de *Saint Seiya* a la luz de las categorías de análisis —rol, género y estereotipo? ¿Qué personajes son los más representativos de ello?
- 3) ¿Ante qué se oponen y de qué manera lo hacen, aquellos personajes que se resisten a los discursos normativos de la historia?

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. GENERAL

Plantear, circunscribir y analizar el manga como objeto de índole cultural. Disertar sobre la significación de su argumento y personajes en el caso particular de *Saint Seiya*.

1.4.2. ESPECÍFICOS

- 1) Vincular el manga con las siguientes definiciones de cultura: clásica, antropológica —descriptiva y simbólica— y popular —folclórica y masiva.
- 2) Exponer los antecedentes y formación del manga.
- 3) Definir el término manga.
- 4) Presentar los subgéneros que constituyen el manga japonés.

⁴ Elena Román (2011) expone que la gestión cultural es un concepto que está en constante definición y estructuración. Su labor va desde el acercamiento y fomento de las expresiones y obras artístico culturales a los públicos, hasta el diseño de proyectos con un sentido de desarrollo sociocultural, pensados y enfocados en una comunidad, dentro de un espacio de acción concreto. Así como la salvaguarda y difusión del patrimonio cultural de una nación o territorio. Román hace notar que la heterogeneidad y pluralidad del mundo son factores esenciales a considerar para el trabajo contemporáneo de la gestión. Los ejemplos mostrados de la internacionalización del manga y su presencia en México, son elementos que conforman un contexto donde la gestión tiene un campo en el cual actuar.

- 5) Conceptualizar las nociones que integran el marco teórico de la investigación: mito semiológico, género, rol, estereotipo y escamoteo táctico.
- 6) Develar las hablas míticas existentes en los personajes y trama de *Saint Seiya*, con base en las anteriores categorías.
- 7) Exponer las oposiciones a las hablas míticas mediante algunos personajes que caracterizan el concepto de escamoteo táctico.

1.5. METODOLOGÍA

“El término metodología designa el modo en que enfocamos los problemas y buscamos las respuestas. En las ciencias sociales se aplica a la manera de realizar la investigación” (Taylor y Bogdan, 1992: 15). “La frase metodología cualitativa se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (Taylor y Bogdan, 1992: 19-20). Esto quiere decir que el estudio de los discursos construidos y emitidos por los sujetos, así como los procesos de interpretación, son de índole cualitativa. En el presente trabajo, dichos sujetos son algunos de los personajes que protagonizan la historia del manga *Saint Seiya*. Mediante el análisis de éstos, se pretende evidenciar las cualidades que conforman su conducta y proceder, así como sus dichos.

1.6. ESTADO DEL ARTE

Dos son los textos pioneros y clásicos en el análisis de la historieta. El primero de ellos —del cual se hablará en el primer capítulo—, *Apocalípticos e integrados* de Eco (1984), versa sobre dos posturas antagónicas con respecto a la cultura generada por los medios de comunicación —la cultura de masas—, así como el estudio de varias producciones: los cómics, la televisión y la música. En esta obra se circunscribe a los cómics —principalmente estadounidenses— en el ámbito de dicha cultura, mientras que en la presente investigación se propone extender los límites hacia otros círculos culturales. De todos los casos que se abordan en el texto, Superman

es el más afín a la propuesta que aquí se enarbola. Eco (1984) propone en su trabajo una noción particular de mito: el personaje aludido, como otros de su tipo, constituye una imagen simbólica e inconsciente de identificación, aspiración y deseo.

El segundo texto pionero en los estudios sobre la historieta es *Para leer al pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*, escrito por Dorfman y Mattelart (2010). Este libro ofrece un análisis de las historietas de Walt Disney y su contenido. Para los autores, en ellas existe un trasfondo ideológico que pondera los valores, ideas y juicios de los Estados Unidos de Norteamérica sobre los países dependientes, principalmente latinoamericanos, denominados como subdesarrollados. Dorfman y Mattelart explican el sentido de estas historietas a la luz del concepto de superestructura y base⁵, donde E.U.A y la clase burguesa constituyen el primer grupo, mientras que los países dependientes el segundo. En la narrativa, el antagonismo entre ambos es suprimido, la historia y producción material ignoradas o ausentes. El acento es puesto, mediante las historias y personajes de Disney, en la idea de que las naciones que constituyen la base están al servicio de la superestructura, así como sus riquezas naturales —materias primas—, a cambio de tecnología, protección y elementos vinculados al consumo.

Evangelion: la futurización milenarista en el cómic japonés. Una mirada antropológica, es un ensayo en el que Ríos (2000) trabaja varios puntos que conviene retomar, comenzando por el hecho de que aborda un objeto de estudio similar al de la investigación: *Evangelion* es una serie de animación japonesa realizada en la década de los noventa que derivó en un manga. Ríos se centra en la versión animada y justifica su propuesta bajo la premisa

⁵ Superestructura y base son términos de índole marxista. Fundamentado en diversos textos, incluyendo los del propio Karl Marx, Raymond Williams (2009) analiza y rastrea estas nociones. Williams expone que las relaciones de producción constituyen la estructura económica de las sociedades. La parte superior de la misma está formada por las instituciones —políticas y legales—, una visión de mundo denominada como formas de conciencia y las prácticas políticas y culturales. La base “es la verdadera existencia social del hombre” (113), las fuerzas productivas materiales.

de que la antropología se ha ocupado poco de los jóvenes, haciendo hincapié en los adultos como sujetos de estudio, de tal suerte que las producciones contemporáneas vinculadas a la cultura juvenil son un terreno fértil para su análisis. Otro aspecto notable, es el punto de vista que el autor del texto tiene con respecto a los personajes de *Evangelion* e historias afines. Para Ríos, muchos de los individuos que protagonizan las series de manga y animación japonesa, se distinguen no por ser aspiracionales, como lo sostiene Umberto Eco con respecto a los cómics estadounidenses, sino por representar modelos de identificación al ser imperfectos.

Por su parte, *La figura del héroe mítico como factor de interés en el anime Los Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya)*, es una tesis en la que Salinas (2008) aborda el mismo objeto de estudio del que se ocupa el presente trabajo, con la diferencia de que aquella se centra en el análisis de la versión animada y no en el manga, como aquí se propone. Salinas trabaja con el tema del mito, el cual acota para direccionarlo hacia la noción que a él le interesa, la del héroe. El texto en cuestión, parte del concepto de que “el mito es un relato y explica el génesis de las cosas, las cuales existen gracias a la intervención de seres divinos y héroes” (Salinas, 2008: 40). En ese sentido, el autor explica la función y estructura del mito con base en Mircea Eliade.

En la tesis de Salinas, el héroe es concebido como la figura de identificación simbólica a través de la cual es posible adentrarse en determinado mito y su relato, logrando con ello la autosatisfacción del espectador o lector. El planteamiento es construido sobre la base de que “Los mitos funcionan como ilustradores de la existencia y sus misterios, del porqué ser y cómo ser, poniendo fin a la angustia generada por la conciencia del existir. Todo esto bajo la forma de imágenes y símbolos” (Salinas, 2008: 43). El autor expresa la función del mito en la cultura moderna mediante los personajes heroicos y los valores que representan y transmiten, constituyendo una respuesta en el seno de la sociedad. Los mitos, en la propuesta de

Salinas, son guías que responden a problemáticas de vida y sirven como pautas de sentido.

Salinas traza como objetivo encontrar los elementos que caracterizan al héroe mítico en *Saint Seiya*, sus personajes y mensaje mediante un estudio de índole hermenéutico. Pretende demostrar que esta figura mítica, la del héroe, es relevante: el hilo conductor de la narrativa en las producciones audiovisuales contemporáneas. Heidegger (2000) citado por Salinas (2008: 60), define la hermenéutica como: “La doctrina de las condiciones, el objeto, los medios, la comunicación y la aplicación práctica de la interpretación”. Este concepto es retomado y aplicado en la tesis referida mediante tres categorías de análisis: 1) estructural —identificación de los personajes, significado simbólico de los elementos formales que integran la serie animada, el guerrero como figura heroica y sus etapas—, 2) génesis —aspectos biográficos del autor, características de su obra, influencias para desarrollarla— y 3) función —significado simbólico de los valores que representan los personajes con base en el papel que juegan, aspectos visuales como el color y el sentido del relato (teogónico).

La perspectiva sobre el mito en el presente texto difiere de las vertidas en *Apocalípticos e Integrados* y *La figura del héroe mítico como factor de interés en el anime Los Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya)*. Los personajes del manga de *Saint Seiya* son vistos en la investigación ofrecida aquí como representaciones que naturalizan ciertos constructos de rol, género y estereotipo. Si bien, en esta tesis se utiliza el modelo mítico y semiótico de Roland Barthes que integra dos tipos de significación, el enfoque no se acentúa en los personajes como imágenes simbólicas de identificación, aspiración o deseo, tampoco como respuestas a incógnitas, inquietudes o agentes de sentido. No se pretende usar ni vincular el esquema del héroe mítico con los individuos que protagonizan la historia, el punto de convergencia puede estribar en concebirlos como receptáculos de ciertos valores, relacionados con las categorías antes dichas — rol, género y estereotipo—,

pero se pretende evidenciar el sentido connotativo que naturaliza esos conceptos.

Otra tesis afín al objeto y la perspectiva de estudio desarrollada aquí es *La narrativa Cross-Media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del manga, el anime y los videojuegos*. De este trabajo elaborado por Hernández (2013), destaca la relación que él efectúa entre los Estudios Culturales —E.C— y la cultura popular como su objeto de análisis. Hernández tiende un puente que va desde la fundación del Centro de Estudios Culturales Contemporáneo —C.C.C.S—, emanado en el seno de la Escuela de Birmingham en la década de los sesenta, hasta las investigaciones sobre los videojuegos, el manga y el anime japonés surgidas a finales del siglo XX. El vínculo es justificado en el interés que los E.C muestran por las producciones de la industria cultural, como la televisión, prensa, radio, revistas y cómics. Hernández expone que el análisis de la representación de los roles de género y temas afines en las revistas y la publicidad, es una preocupación que se remonta a los tiempos en que el C.C.C.S era liderado por Stuart Hall. El autor de la tesis referida subraya los escasos trabajos que se han realizado con respecto a los cómics y el manga bajo esta perspectiva.

Funciones narrativas del personaje femenino en el cómic y la animación japonesa para adolescentes masculinos, es un texto en el que López y García (2012) abordan el estudio de los roles que las mujeres fungen en varios títulos de manga y animación japonesa. Su trabajo se centra exclusivamente en historias dirigidas a un público masculino, que en el medio son denominadas con el término *shonen* o *shounen*. La intención de los autores es [...] “examinar cuáles son las funciones narrativas desempeñadas por los personajes femeninos a partir de las acciones que realizan dentro de la estructura del relato” (López y García, 2012: 645-646). Su propuesta está cimentada en dos perspectivas, por un lado, el concepto de *función narrativa*, tomado de Vladimir Propp quien lo desarrolló y aplicó en los cuentos populares

rusos; y, por otro parte, la de Roland Barthes: su visión estructural de los personajes en las narraciones.

López y García ofrecen una tipología de 14 roles que desembocan en estereotipos o roles estereotipados, los cuales pueden resumirse en tres funciones: amar, ayudar y sufrir. A diferencia de su trabajo, la investigación que aquí se ofrece considera a los personajes masculinos, no sólo a los femeninos. Además del rol y estereotipo, se ahonda en la categoría de género como representación mítica y semiótica de los protagonistas del manga. Una cuestión en la que López y García no se detienen a desarrollar, es que en el discurso del manga también existen individuos que ofrecen un tipo de resistencia a esas normatividades que ellos denominan como funciones narrativas. Esto mediante la práctica del escamoteo táctico, noción en la que se profundizará y aplicará en el análisis.

1.7. EXPLICACIÓN DEL CAPITULADO

El trabajo aquí presentado está estructurado en cuatro capítulos. En el primero de ellos, se conceptualizan distintas perspectivas sobre la noción del término cultura y se vinculan éstas con el objeto de estudio, el manga. Se pretende mostrar la manera en que la historieta puede ser pensada y valorada desde diversas categorías, que van desde lo académico hasta lo aparentemente efímero, advirtiendo con ello un recorrido transversal por el universo de la cultura en este tipo de producciones. En el segundo apartado, se abordan los valores intrínsecos del manga, tales como sus antecedentes, el significado etimológico del vocablo, los diversos géneros que lo constituyen, la industria cultural que ha formado gracias a su carácter multifacético y una breve mención a sus seguidores.

En la tercera parte de la investigación, se definen las categorías conceptuales que integran conjuntamente el marco teórico: mito semiológico, rol, género, estereotipo y escamoteo táctico. Se circunscriben todas ellas desde el ámbito de los estudios culturales, siguiendo la lógica de estos al utilizar las nociones como herramientas aplicadas al estudio de la cultura que

emerge desde los medios de comunicación y sus producciones. Estos conceptos son retomados del posestructuralismo —el mito semiológico—, los estudios de género y la Sociología —género, rol y estereotipo. En el cuarto capítulo, se efectúa el análisis al manga de *Saint Seiya* con base en las nociones establecidas, dando cuenta de cómo se reproducen ciertos constructos en las acciones, ideas y discursos de los personajes haciéndolos pasar por naturaleza. Se complementa el estudio con aquellos individuos que se resisten a estas normatividades denominadas por Barthes como mitos, los cuales funcionan como estrategias hechas desde un ámbito de poder en la teoría de Michel de Certeau. Esas oposiciones, son consideradas en la investigación bajo los términos de De Certeau: tácticas escamoteadoras.

2. CAPÍTULO 1

EL MANGA COMO CULTURA: DE LO CULTO A LA MASA

Dentro de las múltiples ópticas con las que puede apreciarse a las historietas, existe aquella que sólo las concibe como producciones de la industria del entretenimiento, una idea que limita las posibilidades de percepción, atrofiando la sensibilidad para observar toda la riqueza e implicaciones que este medio visual y literario tiene. Contrario a esto, en este primer capítulo se propone repensar la historieta bajo otra óptica: como objeto cultural mediante el manga japonés. Sólo se analizará un título en especial: *Saint Seiya*, conocido en Hispanoamérica como *Los Caballeros del Zodiaco*, una obra de 1985. Para lograr tal fin, es importante recapitular algunas nociones básicas sobre dicha categoría, con el propósito de construir una panorámica conceptual general, de tal suerte que permita concebir a la historieta nipona dentro del marco cultural. El sentido del término posee un espectro amplio, los usos que se le dan dependen de los contextos sociohistóricos y los propósitos particulares. Aquí se planteará una taxonomía concreta y básica, ya que son muchas las adjetivaciones sobre la cultura.

Existen entonces tres principales formas en que la cultura ha sido definida, tal como lo refiere John Storey (2002) en *Teoría cultural y cultura popular*: 1) un proceso general de desarrollo intelectual, espiritual y estético, 2) un modo de vida específico y 3) textos y prácticas significativas. John B. Thompson (2002) expone claramente estas tres definiciones básicas de la cultura, conocidas como clásica, descriptiva y simbólica, respectivamente. Su estudio pretende encaminar y desembocar el análisis hacia la cultura popular y la cultura de masas, dos categorías vinculadas —aunque diferentes— tradicionalmente a las historietas. Es importante dejar en claro que el objetivo general de la presente investigación es el de ubicar al manga japonés como una producción cultural compuesta de significado, más allá del tópico que lo encasilla en un producto efímero de la industria cultural. Considerando esto,

el concepto simbólico de la cultura se presenta como la perspectiva más afín a los intereses de la investigación. El trabajo de Thompson es muy útil para el propósito de este texto, no sólo porque parte de las palabras que Clifford Geertz vertió en su *Interpretación de las culturas* (2003) para construir la concepción simbólica⁶, sino que además, el autor contribuye con observaciones y nociones interesantes que se retomarán a continuación.

2.1. LA HISTORIETA Y EL MANGA: SUS VÍNCULOS CON LA CULTURA CLÁSICA

Comenzar con el estudio del término cultura implica remontarse hasta el siglo XVIII. Raymond Williams (2009: 22) precisa que hasta ese periodo era vista como “objeto de un proceso: la cultura de algo —cosechas, animales, mentes”; es decir, su sentido era el del cultivo o procuración de algo (cuestiones agrarias por antonomasia). Siguiendo un orden consecutivo, la primera noción de la cultura que se debe abordar es aquella que surgió a finales del siglo XVIII y principios del XIX, conocida ésta como la *concepción clásica de la cultura*, derivada de factores que se pueden enumerar y resumir de la siguiente manera: 1) la acepción que un grupo de intelectuales alemanes conocidos como la *intelligentsia* denominó como *Kultur*, para referirse a los productos y actividades intelectuales, artísticas y espirituales en oposición al modelo francés de refinamiento y modales, acuñado éste por las élites de aquel país como *Zivilization*; y 2) la confianza en el progreso y desarrollo humano surgido de la ilustración europea.

La definición es expuesta por Thompson (2002: 189) de la siguiente manera: “La cultura es el proceso de desarrollar y ennoblecer las facultades humanas, proceso que se facilita por la asimilación de obras eruditas y

⁶La concepción que Clifford Geertz tiene de la cultura es de naturaleza semiótica: un texto compuesto por estructuras conceptuales superpuestas entre sí sujeto a interpretación. Su propuesta busca desentrañar la significación considerando las acciones y discursos de los actores sociales como una prioridad. Más adelante se profundiza en la noción de Geertz en el apartado correspondiente a la cultura simbólica y su relación con el objeto de la presente investigación.

artísticas relacionadas con el carácter progresista de la era moderna”. Esta proposición aparentemente es la más lejana al objeto de estudio, la menos apropiada para vincularla con el mundo del manga japonés; sin embargo, como parte del recorrido deductivo que se propone, éste es el escalón por el que hay que iniciar. El manga japonés de *Saint Seiya* no está considerado como una obra erudita cuyo propósito sea el de enaltecer las facultades humanas. El campo de las historietas —incluido el manga— no ha sido tradicionalmente relacionado al canon del mundo de la cultura y las artes, en el que están incluidas disciplinas como la pintura, la música, la escultura, la literatura, la danza, entre otras —el canon de las bellas artes. Existen sin embargo, relaciones con este universo.

Daniele Barbieri (1998) vincula diversas disciplinas y técnicas del mundo del arte —que él denomina como lenguajes— con dicha expresión visual. El autor relaciona en su texto al cómic con tres áreas: visual, literaria y escénica. Barbieri constituye una tipología mediante la cual clasifica las formas en que el dibujo, la pintura, el teatro, el cine, la poesía, la música, la ilustración y la gráfica; establecen relaciones con los cómics: *inclusión*, *generación*, *convergencia* y *adecuación*. El primer término se refiere a la capacidad que el cómic posee de integrarse a alguna expresión artística mediante cierta característica. El segundo punto consiste en la relación genealógica que guarda con otras expresiones evidenciando el parentesco. El tercer concepto alude a las coincidencias que tiene con otras corrientes estilísticas por compartir áreas de acción o antecedentes. Finalmente, la adecuación es la reproducción o incorporación de otro lenguaje artístico al ámbito del cómic.

Con base en lo expuesto, el cómic se incluye como parte integral de la narrativa literaria y visual, nace o se genera de otros lenguajes artísticos como la ilustración, por lo que hereda rasgos similares. En la adecuación, Barbieri (1998) cita al cine como ejemplo significativo, ya que el cómic desarrolla en su viñetas una lógica dinámica, secuencial y fotográfica. En el caso del manga, al igual que su contraparte occidental, es parte del lenguaje

narrativo al desenvolver una trama de manera particular y diferente a la tradicional. Es parcialmente generado por la ilustración y el arte japonés del siglo XII y XIX —cuestión que se abordará a detalle en el capítulo 2—, reproduce otras expresiones artísticas en su seno y ámbito —como el paisajismo y el dibujo: de inmuebles, naturalista, figura humana...—, proyecta en sus páginas partituras musicales que en algunos casos complementan la narrativa. Mención especial merece el caso que ocupa la presente investigación: *Saint Seiya*, obra que retoma la estilística grecolatina en la confección de sus escenarios y argumento.

Por otra parte, tal como menciona Pablo de Santis (1998) la década de los sesenta fue el momento en que el cómic —visualizándolo como medio de expresión visual y no como género— comenzó a ser abordado y pensado en otros sentidos y ámbitos: como objeto de estudio y fuente para la corriente estilística denominada *Pop art*. Es importante hacer una breve mención conceptual sobre el arte pop y cuáles fueron sus primeros vínculos con el cómic, Antonio Manuel González (1991) define el arte pop de la siguiente forma...

A mediados de los años cincuenta tuvo lugar la aparición de la tendencia denominada Pop Art. El término, abreviatura de la expresión inglesa Popular Art, se debió al crítico británico Lawrence Alloway, que lo utilizó, en 1954, para referirse al «arte popular» que estaba creando la cultura de la publicidad de masas. Más tarde en 1962, el propio autor amplió su uso para abarcar la actividad de aquellos artistas que empleaban imágenes populares dentro de un contexto de «arte culto» o de élite (González, 1991: 21).

La finalidad del Pop art parecía consistir en describir todo lo que hasta entonces había sido considerado indigno de atención, y, todavía menos, propio del arte: la publicidad, las ilustraciones de las revistas, los muebles de serie, los vestidos, las latas de conservas, los «hot dogs», los «cómic» y las «pin-up». Se habían roto todos los tabús, para el Pop parecían mejores las cosas cuanto más vulgares y baratas fuesen” (Kultermann et al; 1979: 139)... “Así pues, Robert Rauschenberg, Jaspers Johns, Claes Oldenburg, George Segal, Jun Dine, Roy Lichtenstein, Tom Wesselmann, James Rosenquist y Andy Warhol desarrollaron sus obras utilizando las imágenes desacreditadas, tomadas de la cultura de masas” (Kultermann et al; 1979: 141).

Como puede verse, el papel de los objetos cotidianos de la llamada “cultura de masas” o “cultura de la publicidad de masas” es fundamental en las obras del Pop Art —inevitablemente se mencionan estos términos que más adelante se abordarán. En el marco de esta propuesta, los productos seriales, industrializados y funcionales son enfocados, planteados y percibidos de manera estética como objetos para el mundo del arte. Entre las cosas mencionadas y vinculadas al Pop Art, lo que más interesa destacar, obviamente, son los cómics y por extensión, el manga, productos que no dejan de ocasionar discusión sobre su pertinencia artística. “La historieta se afirma en las zonas de su indeterminación y de su mezcla: como género híbrido entre la narrativa y la gráfica, encuentra su pureza en el punto de máxima contaminación: palabras que son dibujos, dibujos que fueron previamente palabras y que cargan todavía un peso textual” (De Santis, 1998: 12).

De Santis es más categórico aún: “Durante años, las poéticas de la historieta estuvieron cifradas en los mismos cuadritos, y sólo a partir de los años '60 la historieta descubrió que estaba hecha de signos, que los autores eran artistas y la historieta un arte posible. Había llegado el fin de la infancia” (De Santis, 1998: 15). Sin duda alguna, la década de los sesenta debe considerarse un parte aguas para la trayectoria de las historietas, las cuales pasaron de un estadio de mero entretenimiento, propio de la cultura de masas, a ser materia de análisis en el laboratorio de la semiótica, además de su consideración y herramienta para el quehacer artístico. En este sentido, los artistas pop utilizaron las viñetas de los cómics a manera de motivos, descontextualizándolas y reinsertándolas en sus obras mediante diversas técnicas. Entre los artífices pop que usaron los cómics destacan Roy Lichtenstein y Andy Warhol: pinturas que simulaban viñetas y reproducciones que acentuaban los tramados impresos —Lichtenstein—, además de las impresiones serigráficas —Warhol).

De la misma forma que Thompson, Williams (2009) advierte que la vida intelectual y el arte fueron los ejes retomados y buscados en el concepto de cultura —como desarrollo interior o espiritual. En lo pertinente al manga, es interesante reproducir una cita de este último autor, a propósito de la literatura: “Cultura, o más específicamente «arte» y «literatura» (nuevamente generalizadas y abstraídas) eran vistas como el más profundo registro, el más profundo impulso, y el más profundo recurso del «espíritu humano” (Williams, 2009: 25). La literatura, desde la primera concepción como tal de la cultura, ha ocupado un lugar importante en el desarrollo del espíritu e intelecto, privilegio que continua en las subsecuentes definiciones —descriptiva, popular, masiva— y es digna de seguir por la visión simbólica. En el manga —y los cómics en general—, la narrativa literaria es el elemento esencial —junto con la imagen— para el desarrollo de una historia.

Sean títulos estadounidenses como *Superman* y *Batman* o producciones de manufactura nipona como *Saint Seiya* y *Dragon Ball*, el manejo y retórica de la trama es una constante característica, sumamente valorada en el medio. Mención especial merecen las diversas obras literarias que han sido adaptadas al manga e incluso a la animación: *Así habló Zaratustra* de Friedrich Nietzsche, *La divina comedia* de Dante Alighieri, *El Príncipe* de Nicolás Maquiavelo, *La Iliada* y *La Odisea* de Homero son algunos ejemplos de títulos convertidos en viñetas japonesas. Por su parte, *Sin familia* de Hector Malot —*Remi, el niño de nadie*—, *Heidi la niña de los alpes* de Johanna Spyri, *Las aventuras de Tom Sawyer* de Mark Twain, entre otros, tuvieron su contraparte en dibujos animados japoneses, los cuales se volvieron referentes entrañables y cotidianos para el público latinoamericano de las décadas de los setenta, ochenta y parte de los noventa.

Siguiendo con el manga y sus vínculos con el mundo del arte y la cultura —en la delimitación clásica—, hay que agregar que la historieta nipona incursiona de forma independiente —sin sujeción a una corriente estilística— en el mundo del arte, como lo demuestra la exposición que el Museo Nacional

de Arte de Tokio montó en el año 2015, con obras de reconocimiento internacional tales como *Evangelion*, *Ghost in the Shell* o *Sailor moon* (Agencia EFE, 2015). El argumento narrativo de *Saint Seiya* por su parte, retoma elementos, conceptos, personajes, escenarios e historias de obras canónicas de la llamada literatura universal, tales como *La Ilíada* y *La Odisea*: la diosa Atenea reencarna en una adolescente griega a finales del siglo XX, la cual es protegida por guerreros que portan armaduras representativas de figuras mitológicas como Pegaso, Cisne, Fénix, Dragón o Andrómeda.

Se puede concluir que bajo la dimensión de la cultura, a la manera clásica, los nexos que el manga y la historieta tiene con ella son en su calidad de producción que hereda, incluye, reproduce y retoma elementos de las artes visuales —pintura, ilustración y dibujo— y la literatura —tanto en su naturaleza discursiva y retórica como en sus referencias. Ser parte además de la materia prima que gestó el *Art pop*, lo que a la postre permitió que esta expresión se convirtiera en un medio de transmisión innovador para propuestas visuales. Además, se han editado versiones en este formato de obras clásicas de la literatura. Por otra parte, este medio de expresión también cuenta con espacios museográficos relacionados y significativos en su país natal, tales como el Memorial Shigeru Mizuki, el museo Shotaro Ishinomori, el Museo de Arte Machiko Hasegawa, el Museo Conmemorativo Ozamu Tezuka, el Museo Internacional del Manga de Kioto, entre otros (Bernabé 2009).

2.2. LAS FORMAS DE VIDA: LA CONCEPCIÓN DESCRIPTIVA EN SAINT SEIYA

Si se piensa ahora el manga desde el ámbito antropológico, el análisis tiene dos acepciones posibles. La primera, surgida a finales del siglo XIX, fue conformándose gracias a los trabajos etnográficos de diversos especialistas en la materia, de los cuales destaca el inglés Edward Burnett Tylor, quien con su visión y metodología confirió un carácter científico, progresista y evolutivo a la cultura. Thompson sintetiza la concepción descriptiva de la

siguiente forma... “La cultura de un grupo o sociedad es el conjunto de creencias, costumbres, ideas y valores, así como los artefactos, objetos e instrumentos materiales que adquieren los individuos como miembros de ese grupo o esa sociedad”... (Thompson, 2002: 194). En este sentido, las historietas son objetos tangibles que forman parte de la vida cotidiana de las personas y las sociedades que integran. Funcionan como receptáculo de las creencias, costumbres y valores, proyectándolos dentro de sus trazos y argumentos.

Existe una gran cantidad de géneros en el manga que perfilan tanto la historia como al lector potencial. Cada uno de ellos son nombrados bajo un término que cualifica su contenido e intención, algunos de los más importantes en el medio son: el *shonen* —historias para hombres adolescentes—, el *shoujo* —historias para chicas—, el *ciberpunk* —historias de ciencia ficción—, los *mechas* —historias protagonizadas por máquinas robotizadas— y el *hentai* —historias de corte erótico. Los rasgos culturales que todos estos subgéneros abarcan son de lo más variopinto. En *Saint Seiya*, los elementos grecolatinos son la columna vertebral de la obra, desde el Coliseo que es presentado en los primeras viñetas —inspirado en el de la cultura romana— hasta el templo subacuático de Poseidón —ubicado precisamente bajo la roca de Cabo Sunión—, pasando por edificaciones de la arquitectura contemporánea y el Santuario en Atenas.

Conceptos particulares como la amistad/hermandad entre el grupo de caballeros que protagonizan la historia, su relación desafiante a las deidades del panteón griego —encarnadas éstas en humanos a los cuales desafían: Ares y Poseidón—, salvo por Atenea a la que guardan una gran lealtad. Mención especial merecen las armaduras inspiradas en las figuras mitológicas de las 88 constelaciones, las cuales no sólo sirven como vestimenta y protección a los guerreros, representan así mismo, el grado al que pertenecen dentro de la jerarquización u orden. El material del que están hechas fungen como signo de distinción: las 12 armaduras doradas, tomadas de los signos

zodiacales, están en el pináculo de la estructura, los ropajes plateados en la medianía y los de bronce en la parte inferior del rango.

El nivel de poder —*cosmoenergía*— y categoría de los guerreros están determinados por la armadura que portan, en una especie de diferenciación social estructural y vertical. La organización del *Santuario* recuerda mucho a la de la iglesia Católica Romana: una figura de autoridad nombrada como el *Patriarca* funge como líder intermediario entre Atenea y los guerreros, la élite de los 12 dorados está a su disposición, resguardando 12 templos subsecuentes y escalonados. En la historia, *Seiya*, el joven protagonista protegido por la constelación y armadura de Pegaso, guarda por Atenea-Saori —simultáneamente jefa, diosa y mujer—, un singular amor cuya indefinición y ambigüedad sostiene y justifica los vínculos por ella. Mitología, religión, arte, historia, la amistad, el amor, las relaciones sociales, son los ejes temáticos que compendian y conforman la cultura de este manga.

2.3. LA CONCEPCIÓN SIMBÓLICA: HACIA UNA INTERPRETACIÓN DE SAINT SEIYA

Ahora bien, si se piensa desde la segunda acepción de la cultura antropológica, es decir, desde lo simbólico, ¿qué puede reportarse al respecto en esta consideración de la historieta y el manga como cultura? Nuevamente se tendrá que precisar en qué consiste dicha noción para darle sentido al análisis. La concepción simbólica surgió en la primera mitad del siglo XX. Thompson pone a Clifford Geertz como el teórico que marcó la pauta en el estudio de la cultura bajo esta visión. La orientación simbólica está enfocada en la semiótica, es decir, en ver a la cultura como un texto a interpretar y reproducir... “cuestiones de significado, simbolismo e interpretación” (Thompson, 2002: 196). “La cultura es el patrón de significados incorporados a las formas simbólicas —entre las que se incluyen acciones, enunciados y objetos significativos de diversos tipos —en virtud de los cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias, concepciones y creencias” (Thompson, 2002: 197).

Profundizando aún más, y siguiendo en este sentido, Thompson vierte algunas palabras del propio Geertz, las cuales son esenciales: “Al creer tal como Max Weber, que el hombre es un animal suspendido en tramas de significación tejidas por él mismo, considero que la cultura se compone de tales tramas y que el análisis de ésta no es, por tanto, una ciencia experimental en busca de leyes, sino una ciencia interpretativa en busca de significado” (Thompson, 2002: 196). La encomienda a realizar en el capítulo 4 es la de interpretar esas tramas en el manga de *Saint Seiya*, reconociendo los patrones de significado mediante una serie de elementos que Thompson hace referencia como acciones, enunciados, signos y símbolos. Las expresiones, gestos, enunciaciones, formas, estereotipos, roles y argumentos plasmados en cada viñeta, evidenciarán estas tramas o patrones, de modo que podrán irse compilando para construir una interpretación de la historia.

Tal como Thompson dice: “Al analizar la cultura, nos abocamos a la tarea de descifrar capas de significado, de describir y redescubrir acciones y expresiones que son ya significativas para los individuos mismos que las producen, perciben e interpretan en el curso de sus vidas diarias” (2002: 196). Como marca esta cita, éste será un ejercicio en dos sentidos: descriptivo y reconstructivo, en otras palabras, se dará cuenta de lo que visualmente se observa y a partir de ello se propondrá una interpretación discursiva de los conceptos que el manga proyecte como resultado de una visión de mundo. Es importante reconocer e identificar la recurrencia de las ideas para ir registrando los patrones, los cuales puedan evidenciar las perspectivas que aseguren la verosimilitud de la interpretación.

2.4. LO POPULAR DEL MANGA: LO MASIVO Y LO FOLCLÓRICO

Masivo, popular. El mundo editorial de las revistas y las historietas —incluyendo al manga japonés— se relaciona con estas categorías. Se presupone que la cultura popular es la esfera, la adjetivación propia de este tipo de producciones que obedecen a la lógica del mercado: producción, circulación y consumo, en el que la relación de la oferta y la demanda juega

un papel importante. Pero más allá de estas cuestiones, ¿cómo se puede conceptualizar al manga japonés actualmente? ¿Verdaderamente es producto de la cultura popular? Para ello, habrá que detenerse ahora en esta vertiente adjetivada de la cultura denominada como “popular” y así posicionar al manga en relación a este campo. Néstor García Canclini (1987) habla de éste término en medio de dos vertientes que lo definen de manera distinta, lo folclórico por un lado y lo masivo por el otro. Una de estas acepciones ofrece el retrato hablado que perfila al manga dentro de su universo de acción.

Antes de realizar esta caracterización, es importante detenerse en una reflexión muy interesante que plantea García Canclini en el texto antedicho, cuando se refiere a la situación por la que pasa el concepto de popular: el autor habla de encuentros y cruces entre lo folclórico y lo masivo, debido a la retroalimentación y el contexto del modelo económico contemporáneo. En el tema que aquí atañe, es importante indagar sobre la existencia de los elementos de la cultura masiva, y, sobre todo, de la folclórica en *Saint Seiya*. La pregunta capital es: ¿existen elementos folclóricos en la obra, los cuales puedan indicar que existe en ella el cruce de las dos nociones mencionadas? Canclini vierte en el citado ensayo los siguientes rasgos que definen lo folclórico: la producción manual, lo tradicional, la oralidad, el anonimato, la “espiritualidad” y los aprendizajes fuera de lo institucional; además de servir en la formación de la conciencia nacional y regional. De todos ellos, el elemento que más encaja con el manga es el de la producción manual.

Si bien, es cierto que el manga es publicado mediante tirajes masivos en revistas especializadas en un primer momento, y en un formato compilatorio llamado *taukoubun* en una segunda instancia, la obra original reproducida es elaborada a mano, por un ilustrador que en el medio es conocido como *mangaka*. Este artífice por lo general realiza tanto el argumento como los dibujos y el trabajo de entintado, apoyado en algunos casos por un equipo de ayudantes. En este sentido y etapa, existe cierta semejanza con la cultura folclórica a la manera de la antropología. Otro punto que se debe considerar

es que el aprendizaje de la historieta, en sus diversas vertientes, no obedece a una enseñanza institucional, específica y formal, pues ella retoma de diversas fuentes sus conocimientos y aplicaciones necesarios, tales como el dibujo, la ilustración, la narrativa y la literatura.

Por lo que resta —el anonimato, lo tradicional, la oralidad, la “espiritualidad” y la formación de lo conciencia nacional y regional— no se perciben afinidades contundentes e incluso habrá alguna que se pueda negar categóricamente. Si bien, pueden existir obras que sirvan para la conformación de la conciencia nacional o regional no es una cualidad *per sé* del manga. En suma, la historieta japonesa posee dos características que la acercan a la concepción de la cultura popular —folclórica— a la manera de la antropología: el método de producción y el aprendizaje de la técnica pero no reúne de manera clara y plena todas las condiciones necesarias. Recordando lo dicho anteriormente, es poco probable que exista la hibridación de lo masivo con lo folclórico tal como lo sugiere Canclini, aunque, considerando lo dicho, se puede sugerir que existe un cruce en una etapa concreta: cuando la obra original es confeccionada antes de ser publicada.

Ahora bien, la segunda vertiente de lo popular es la concepción que se acerca más al objeto de estudio: “[...] desde la comunicación masiva, la cultura popular contemporánea se constituye a partir de los medios electrónicos, no es resultado de las diferencias locales sino de la acción homogeneizadora de la industria cultural” (Canclini, 1987: 3). Es evidente que el manga japonés tiene mayor concordancia con esta noción planteada por la comunicación, ya que el campo semántico donde operan este tipo de publicaciones es el de las revistas, periódicos, fascículos, en suma, el ramo editorial. Es por ello que a la luz de la cultura masiva, el manga se puede considerar un producto de la industria cultural, término del que se hablará más adelante. Aun así, y como se ha venido planteando a lo largo de este texto, el manga puede ir más allá de esta reducción categórica que funge como tópico o fetiche. Por otro lado, existen dos cosas a considerar: la

manipulación y el mensaje. Este par de elementos se refieren a la relación vertical entre el poder y las clases populares mediante una cultura impuesta que emite mensajes unidireccionales. Sin embargo, tal como advierte Canclini (1987), no debe dejarse de lado aquello que los comunicólogos han desatendido: la recepción y la apropiación.

No es el propósito de esta tesis plantear tajantemente la existencia de un discurso manipulador, vertical y unidireccional en *Saint Seiya*, el análisis está centrado en el discurso en sí y los elementos que lo conforman. Como se ha dicho, la primera encomienda del texto es la de ubicar al manga en el marco de la cultura, una producción de ésa índole. Es pertinente en este momento retomar la propuesta contemporánea de Canclini sobre lo popular, ya que en ella contempla la dinamización y los vaivenes que la cultura actualmente tiene, poniendo un término central que puede despejar el panorama y facilitar la concepción del manga como una producción cultural, a la vez que proporciona una plataforma en la disertación discursiva. Canclini recupera la idea gramsciana sobre este tema, donde el concepto de hegemonía juega un papel determinante. En esa visión, lo popular no se rige a la manera de la antropología es decir, [...] “por su origen o sus tradiciones, sino por su posición, la que construye frente a lo hegemónico” (Canclini, 1987: 5).

Canclini pone al día esta noción y la contextualiza en la contemporaneidad: existe una pugna entre lo que él llama los *códigos culturales monopolísticos* y la multiplicidad de *subculturas*, en materia de uniformidad u homogeneidad cultural. Considerando esto, plantea que lo popular “[...] consiste cada vez menos en lo tradicional, lo local y lo artesanal; se reformula como una posición múltiple, representativa de corrientes culturales diversas y dispersas, que reclaman dentro de un sistema cuyo desarrollo tecnológico establece una intercomunicación masiva permanente” (Canclini, 1987: 6). En esta particular noción, el manga, como cultura popular, se caracterizaría por su posición ante los discursos o códigos culturales

hegemónicos y homogeneizadores. En este sentido, definir con cierta precisión si la obra de Masami Kurumada es parte de la cultura popular o no, implica tener en claro los rasgos que la caracterizan y si estos representan alguna oposición o alternativa a algún tipo particular de hegemonía.

El objeto de estudiar el manga de *Saint Seiya* responde a dos intereses, el primero de ellos es ubicarlo más allá de la simplista preposición que lo enuncia como un mero objeto de entretenimiento. El segundo objetivo consiste en realizar un análisis connotativo a una de las líneas discursivas de la obra en cuestión. De primera instancia, lo que aquí se plantea es que la cultura no debe verse más como esa esfera restrictiva que solamente se ocupa del arte y la academia. Ella es parte fundamental de la cotidianidad, da cuenta de las formas de vida, las prácticas y obras que dan significación a la existencia de los individuos. La tesis que aquí se sustenta pone al manga japonés como una estrella de ese universo cultural. Al ser un término polisémico, es imprescindible seguir acotando esta noción tal como se ha venido realizando hasta el momento.

El análisis comenzó con las tres visiones de la cultura —clásica, descriptiva y simbólica— y ha ido avanzando paulatinamente hasta llegar a este punto, donde el ámbito de la cultura popular es el estadio final. Sin embargo, hablar de esto último no es una labor fácil de realizar, como pudiese pensarse de primera instancia; ya que los significados que encierra son disímbolos, de la misma forma que ocurre con el término cultura. John Storey (2002) recopila y condensa de una manera práctica seis acepciones de la llamada “cultura popular”. Al igual que García Canclini, Storey también menciona a esos dos grandes polos en los que lo popular como cultura se mueve: por un lado, lo masivo; por el otro, lo folclórico. Respecto a esto último, existe una diferencia con la concepción que se tiene de ello en los países latinoamericanos, tal como lo reporta Canclini.

Cuando Storey (2002: 26) hace referencia a la cultura folclórica llamándola “de la gente para la gente”, lo hace pensando en las producciones

de oposición o protesta que la clase trabajadora de las sociedades capitalistas realiza y no precisamente en las comunidades indígenas tradicionales, de las que habla el ensayista argentino. El manga japonés, como una hipotética producción de la cultura folclórica estaría más cercano a la conceptualización de Storey que la de Canclini, puesto que es un objeto insertado en el contexto de la sociedad capitalista contemporánea, más que de los grupos tradicionales del Japón. De cualquier manera, el propio Storey plantea la dificultad que encierra el sentido de esta categoría, al no delimitar concretamente a los individuos que conforman esa entidad abierta y abstracta denominada “gente”.

En suma, la cultura popular, en su calidad folclórica, tiene dos vertientes en función de sus productores y usuarios: a) la clase trabajadora y b) las grupos tradicionales autóctonos. Bajo el primer índice, el manga de Saint Seiya sería un objeto de la cultura popular si se piensa en los individuos que intervinieron en su producción, tales como el *mangaka* o artífice, su equipo de ayudantes y los trabajadores responsables del medio editorial —empastadores e impresores—; pero no parece representar en sí una oposición o protesta abierta al modelo económico. Desde luego que pueden existir otras obras que tácitamente lo hagan y además sean hechas con procedimientos artesanales o semiprofesionales, como ocurre en los trabajos *amateurs* o en los llamados *dojinshi*, término japonés usado en el medio para referirse a las creaciones que retoman personajes o historias ya conocidas, pero que no tienen un carácter oficial, principalmente por ser realizados al margen de los autores originales.

Por otro lado, es complicado vincular el inciso b —los grupos autóctonos— con la producción del manga, pues no es una de sus características intrínsecas. Lo que puede concluirse del manga en este apartado es lo siguiente: sólo aquellos trabajos serían parte de la cultura popular —folclórica— si los hacedores y sus forma de producción coinciden con lo marcado por la mencionada definición, en otras palabras, que sean

realizados por la “gente” de la clase trabajadora urbana o por individuos de comunidades autóctonas. Asimismo, dichas creaciones deben significar una oposición o protesta al capitalismo contemporáneo o ser maquiladas de manera manual, artesanal en la mayor parte de sus etapas —desde el producto boceto hasta los ejemplares tirados.

2.5. LA CULTURA DE MASAS

Al hablar de la historieta como objeto de estudio no puede faltar el punto de vista de Umberto Eco (1984) pionero en la materia desde el ámbito académico. En la década de los sesenta del siglo pretérito, brindó una acepción particular con respecto a este tipo de obras —estadunidense y europea—, adjudicándolas a los términos “comunicaciones de masas” o *mass media*, en sustitución de la llamada “cultura de masas”. Además de los análisis concretos a varias historietas como *Superman*, *Charlie Brown* y *Steve Canyon*, los ensayos de Eco se centran en la problemática que implica la cultura de masas en medio de dos posturas antagónicas: la de los apocalípticos y los integrados. Mientras que los primeros ven en este tipo de cultura una caída, degradación y banalización, los segundos miran magnánima y optimistamente este fenómeno.

El ascenso de las clases subalternas a la participación (formalmente) activa en la vida pública, el ensanchamiento del área de consumo de las informaciones, ha creado la nueva situación antropológica de la “civilización de masas”. En el ámbito de dicha civilización, todos los que pertenecen a la comunidad pasan a ser, en diversa medida, consumidores de una producción intensiva de mensajes a chorro continuo, elaborados industrialmente en serie y transmitidos según los canales comerciales de un consumo regido por la ley de oferta y demanda. Un vez definidos estos productos en términos de *mensaje* (y cambiada con cautela la definición de “cultura de masas” por la de “comunicaciones de masa” *mass media* o medios de masa), procedamos al análisis de su estructura (Eco, 1984: 34).

Eco apunta que esta cultura o civilización masiva emerge como resultado de la producción y difusión serial de los bienes culturales impresos. La imprenta de Gutemberg posibilita y potencializa el alcance de las llamadas clases subalternas a bienes como el libro, las gaceta y el periódico. El autor advierte en esto la matriz de la industria cultural. Eco plantea una disertación sobre

la cultura de masas refiriéndose a ella como “[...]una cultura compartida por todos, producida de modo que se adapte a todos, y elaborada a medida de todos” (1984: 12). Surge en el contexto del “[...]acceso de las clases subalternas al disfrute de los bienes culturales y con la posibilidad de producir éstos últimos mediante procedimientos industriales” (1984: 15). Es caracterizada por el ensayista por su adecuación al gusto, efímera, prefabricada en función de las expectativas o efectos esperados.

Según lo expone Eco, los “integrados” son el grupo que asumen una postura benevolente respecto a la cultura de masas, argumentando el ensanchamiento del campo cultural, la distribución y circulación de bienes de ésta índole en grandes masas, tradicionalmente marginadas, cohesión social, difusión económica de obras canónicamente culturales, nuevos modelos y esquemas de percepción. Los “apocalípticos” en cambio, ven en ella una suerte de degradación o caída, homogeneizando ciertos valores y destruyendo los rasgos particulares de la etnias. Así mismo, advierten la operación de un circuito de oferta y demanda, la visión pasiva y acrítica del mundo, la distribución permanente de información que diluye la conciencia histórica, la imposición de símbolos y mitos que erradican la individualidad.

Además de la precisión que hace Eco al sustituir el término cultura de masas por comunicaciones de masa o simplemente mass media —en el que concibe los productos, objetos o bienes de esta cultura como mensajes seriales industrializados en función de la oferta y la demanda—, existen otras categorías que el autor menciona con base en Dwight MacDonald: *masscult* y *midcult*. La primera de ellas es una propuesta que pretende precisar de mejor manera el sentido de la cultura de masas, mientras que la segunda se refiere a una “[...]cultura media, pequeño burguesa” (Eco, 1984: 43). El autor además, hace una referencia y crítica a la taxonomía que concibe a la cultura en tres niveles: alto, medio y bajo —*high, middle y lowbrow*. Precisando que esta no es una correspondencia directa y natural de clase, complejidad y estética en relación a las expresiones y bienes culturales.

Más allá de estas reflexiones sobre la cultura de masas —su adjetivación, problemática, y posturas dicotómicas en torno a ella—, aquí lo que interesa retomar y subrayar es la circunscripción de las historietas a esta esfera. Aunque Eco replantea en su propuesta utilizar el vocablo *cultura* por el de *comunicación* o *mass media*, es obvio que la categoría está presente en la discusión como referente imprescindible y reiterado. Nótese la importancia de la imprenta en la gestación y difusión de los bienes culturales. Aquí, el cómic y el manga —como productos de esta índole— tienen una relación estrecha con la formación de todo este bagaje conceptual que posee como común denominador la “masividad”: sociedad, cultura, comunicación. Amén de la discusión maniquea, lo cierto es que los bienes impresos serializados permitieron la expansión de la información, otrora restringida a una gran cantidad de personas.

Las historietas, y por extensión el manga, están circunscritos en la llamada cultura de masas —que en el planteamiento de Umberto Eco serían las comunicaciones de masa o *mass media*—. La noción de la cultura popular en su vertiente masiva, propia del mundo de las comunicaciones y la industrialización que se abordó anteriormente, coincide con la visión de Eco. Existen otros términos para referirse al mismo concepto como los que ofrece el propio autor italiano o aquel que el sociólogo Jordi Busquet (2008) enarbola como *cultura mediática*. En este sentido existe cierto consenso, por lo que se puede concluir que el manga encaja dentro de la acepción denominada cultura de masas, ya que satisface el perfil que caracteriza a este tipo de obras producidas y difundidas masivamente por la industria editorial, tal como ocurre con el periódico, las revistas, folletos, fascículos y otros medios similares.

Se puede cerrar y redondear el análisis con la reflexión que Jordi Busquet expone en *Lo sublime y lo vulgar*, respecto a los tres niveles de cultura, advirtiendo que no son unidades conceptuales petrificadas.

Parafraseando a Umberto Eco (1984) las investigaciones de esta naturaleza deben rehacerse continuamente...

El mestizaje y la hibridación cultural son consubstanciales al tiempo presente. Es comprensible que por razones de coherencia o de claridad expositiva presentemos las distintas formas culturales —en este caso: la cultura culta, la cultura popular y la cultura mediática— como si fueran realidades independientes y separadas. Pero esta pretensión resulta ilusoria puesto que se trata de manifestaciones que nunca se encuentran en estado puro y que, además, se comunican, interaccionan constantemente. Las ciencias sociales deben, por tanto, aspirar a explicar lógicamente estas manifestaciones culturales y a explorar, también, las zonas fronterizas y las formas de contacto e interacción entre las formas culturales mencionadas (Busquet, 2008: 39).

Como menciona Busquet, las categorías de la cultura no son entidades inmaculadas, están en constante combinación y comunicación en el marco de la contemporaneidad. El esfuerzo hecho hasta aquí era el de mostrar al manga japonés como un medio y expresión concreto que recorre transversalmente los diversos nichos de la cultura, de tal suerte que evidencie ese carácter —pluralmente cultural. La historieta es un ejemplo de receptáculo en el que confluyen los distintos aspectos de las nociones culturales abordadas —clásica, antropológica (descriptiva/simbólica) y popular (folclórica/masiva). Así como no se ha optado por tomar partido o discurrir en juicios de índole maniquea, tampoco se ha decantado por una clase de cultura en específico que delimite a la historieta, y por extensión, al manga.

Es necesario admitir en este punto que el análisis del objeto es subjetivo en cuanto a que el trabajo propuesto será producto de una interpretación personal y particular, dentro de un contexto temporal y espacial diferente al que pudiese hacer un nipón contemporáneo o correspondiente a la época de la obra en cuestión. Los factores y las formas en la producción, venta y consumo fueron disímbolos de un país a otro, así como la recepción y apropiación. Mientras que en Japón la historia de *Saint Seiya* fue conocida originalmente a través de entregas parciales y periódicas en revistas especializadas, lo que desembocó después en la publicación de la obra en formato manga como tal y su posterior adaptación a una serie de dibujos

animados —*anime*—; en México la lógica de recepción, consumo y apropiación fue disímil, dando como resultado que la versión manga estuviera accesible de forma extemporánea —considerando especialmente que, en aquella época, no existían las posibilidades de comunicación tecnológica actual.

2.6. RECAPITULACIÓN

Tras hacer un recorrido por algunos de los hitos conceptuales sobre la cultura, se ha pretendido con ello ubicar el manga japonés dentro de ese contexto y así dar cuenta del carácter polivalente del manga. Se ha hecho un esfuerzo por mostrar que el manga es una producción que fluctúa entre las diversas nociones, no sólo como objeto de la industria cultural o masiva, adjudicación tradicional. Haciendo una recapitulación, el manga se vincula con las tres esferas principales de la cultura de la siguiente forma: Se relaciona con la acepción clásica en varios aspectos 1) a través del arte, al retomar en su confección las disciplinas visuales y literarias —sus técnicas, narrativas y referencias—, además de ser parte del Pop Art —como materia prima de esta corriente estilística—, 2) es un medio innovador para adaptar obras literarias canónicas y 3) es una expresión que ha logrado ser valorada en el ámbito museográfico.

Con respecto a las definiciones antropológicas, el manga es parte de la cultura descriptiva —conjunto de creencias y artefactos de una sociedad— en cuanto a su contenido intrínseco —argumento, personajes, imágenes— que denota un sistema de valores y jerarquías sociales, amén de que por sí misma, la historieta es un objeto artefactual resultado de una sociedad en el tiempo y el espacio. Como cultura simbólica —patrones de significación a interpretar—, el manga se percibe como un texto del que se habrá de realizar un análisis de índole semiótico que arroje una interpretación específica. Por otra parte, se advirtió que la cultura popular, en sus dos vertientes posibles —folclor y masividad—, son las categorías que por antonomasia han sido adjudicadas a este tipo de obras.

En su conceptualización, la cultura popular presenta una problemática para identificarla plenamente, esto debido a una dicotomía en relación con sus formas de producción, sus hacedores, sentido, orientación y distribución —lo local y lo global. La cultura como folclor se relaciona con el manga en su producción manual y empírica, con la posibilidad de que los artífices —*mangakas*— sean de la clase trabajadora urbana, campesina y autóctona —del Japón. En la vertiente masiva de la cultura, el manga encuentra una mayor afinidad debido a la génesis compartida: los bienes impresos manufacturados serialmente y distribuidos a gran escala. Medios electrónicos de comunicación y producciones homogéneas. Se reitera nuevamente que no se pretende confrontar posturas ni caer en juicios de valor maniqueos, en este capítulo, el manga se constituyó como una producción que navega entre las diversas esferas del campo cultural.

3. CAPÍTULO 2

EL MANGA JAPONÉS: ANTECEDENTES, FORMACIÓN, GÉNEROS Y SEGUIDORES

3.1. ANTECEDENTES

Antes de comenzar con el análisis concreto del manga a través de una obra seleccionada y sin pretender orientarlo ideológicamente, como se acaba de explicar, es importante ahondar ahora en la gestación de la historieta japonesa contemporánea. Esta parte de la investigación no pretende vaciar exhaustivamente la infinidad de títulos que han existido como si fuese un catálogo. Los objetivos de este capítulo responden a una serie de inquietudes intrínsecas al objeto de estudio: 1) rastrear los antecedentes que originaron el manga japonés contemporáneo como una expresión narrativa y visual, 2) identificar su aparición formal tal como se concibe hoy día, 3) hallar y exponer la definición etimológica de la palabra, 4) presentar los subgéneros o categorías en que se divide actualmente. Cada una de estas metas tiene un propósito en común: concebir el manga japonés como una expresión narrativa y visual compleja, más allá de las limitaciones como un producto de la industria cultural. En esta acotación los bienes culturales de producción, distribución y consumo masivo se perciben como objetos de entretenimiento enfocados en la mercantilización, carentes de contenidos significativos y estéticos. La presente investigación ve en las expresiones producidas por esta industria dotadas de sentido.

Todos los análisis consultados apuntan a que algunas partes del arte japonés sirvieron como cimiento para la conformación del manga tal como se conoce hoy día; y que fue la interacción y fusión con las expresiones visuales occidentales lo que le dieron una forma acabada, cercana a la actual. Asher y Sola (2011: 8) sintetizan en una cita la naturaleza del manga, vinculándola con el arte de ese país: “Al igual que la mayoría de los cómics, el manga (que podría traducirse como ‘dibujos caprichosos’) hunde sus raíces en el

arte secuencial, una narración compuesta de imágenes que se presentan en secuencia. Se cree que los primeros ejemplos de arte secuencial japonés datan de los rollos de caricaturas de animales *Choju Jinbutsu Giga* del siglo XII”.

En el capítulo anterior se habló del cómic o la historieta como una representación narrativa y secuencial, ligada al mundo del arte del siglo XX. Nótese que el manga —y el cómic— son relacionados no sólo con las expresiones artísticas contemporáneas sino con las del pasado: aquellas que desarrollan una historia a través de un hilo conductor ilustrada por imágenes sucedáneas. El analista Isao Shimizu (2003) marca tres tipos de corrientes estilísticas del arte japonés como antecedentes al manga y la animación japonesa: 1) Los rollos ilustrados narrativos del siglo XII, 2) las Sombras *kage-e* de mediados del siglo XVIII y 3) los bocetos de Katsushika Hokusai —*Hokusai Manga*— del siglo XIX. Salvo el inciso 2 —las sombras denominadas como *kage-e*, las cuales son historias representadas mediante figuras de papel sujetadas a los dedos y proyectadas lumínicamente en movimiento—, el resto de las investigaciones consultadas (Aguilar, 2013; Asher y Sola, 2011; Papalini, 2006; Shimizu, 2003) coinciden en que estos son los antecesores de la historieta japonesa contemporánea encontrados en el arte nipón.

Investigaciones como las de Jacqueline Berndt, Vanina Papalini y Dietris Aguilar, comulgan en términos generales con la idea de que los Rollos o papiros del siglo XII y los bocetos decimonónicos de Hokusai son base y antecedente del manga. Ahora bien, existen disidencias en términos particulares y el tema se complejiza conforme se acerca el momento en que aparece el manga contemporáneo. ¿Qué eran esos rollos y bocetos mencionados? Los primeros, según lo expone Aguilar (2013), consistían en dibujos humorísticos de animales con atribuciones humanas, es decir, antropomorfos, que, según refiere Papalini (2006), representaban satíricamente al clero y la nobleza en el siglo XII. Estas ilustraciones recibían el nombre

de *Choju Jinbutsu Giga* (Fig. 1 a), abreviadamente denominadas como *Choju Giga* (Asher y Sola, 2011). Aguilar comenta que estos dibujos eran “tiras monocromáticas de papel pintadas a pincel, que se desplazaban de izquierda a derecha” (2013, 9) (Fig. 1 b).



Fig. 1 a). Fragmento de un rollo *Choju Jinbutsu Giga*. Fuente: Descubrir Japón (s.f.).



Fig. 1 b). Rollo *Choju Jinbutsu Giga*. Fuente: Descubrir Japón (s.f.).

En lo que respecta a los bocetos de Katsushika Hokusai⁷, estos eran xilografías⁸ —arte cuya denominación recibe el nombre de *ukiyo-e*— realizadas por él y compiladas en 15 tomos a los que tituló como *Hokusai Manga*, los cuales fueron publicados en 1814 (Fig. 2). Fue este artista quien acuñó y utilizó por vez primera la palabra *manga*, la cual, tal como la desglosan Papalini y Aguilar, es una combinación de los *kanjis* o ideogramas chinos: *man* —“involuntario” o “a pesar de sí”— y *ga* —“dibujo”. Con base en esto, el significado completo del vocablo se infiere como “bosquejos caprichosos”. Es de destacar que la estampa japonesa conformaba, junto con otras expresiones, un concepto particular de “cultura popular” bajo el término *Ukiyo*, segregada de la élite aristocrática.



Fig. 2. Los 15 tomos que componen la obra Hokusai Manga. Fuente: Almazán y Barlés (2006)

⁷ Katsushika Hokusai (1760-1849) fue un pintor y grabador japonés cuya obra destaca por sus escenas fantásticas y paisajes del Japón. Algunos de sus trabajos más importantes son *La gran ola* y sus múltiples representaciones del Monte Fuji (Almazán y Barlés, 2006).

⁸ La xilografía es una técnica de reproducción visual que consiste en grabar o extraer de un trozo de madera, con ayuda de un objeto punzante, todo aquello que no se desee en la impresión final, conservando en relieve el motivo. Esta superficie es entintada y transferida al papel mediante presión (Gombrich, 1999). Los orígenes de la técnica de grabado en madera datan en Europa anterior a la aparición de la imprenta de Gutenberg —siglo XV.

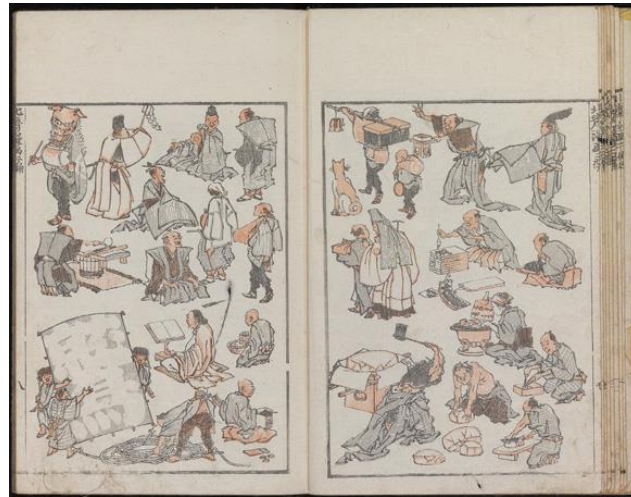


Fig. 3. Páginas del *Hokusai Manga*. Fuente: Princeton University Library (2014).

Según lo expone Eva Fernández (2001), Ukiyo —“Mundo Flotante”— era el campo que integraba una serie de expresiones paralelas y diferentes a la cultura aristocrática. La literatura humorística, el teatro kabuki y de marionetas y las luchas de sumo surgen como contraparte o respuesta a dicha cultura. El gusto de la ascendente clase burguesa —diferente a la noble— fomentó e influenció el desarrollo de la cultura Ukiyo. En ese contexto, la estampa xilográfica japonesa adquirió relevancia tanto dentro como fuera de su país. Su método masivo de producción contrastaba con la originalidad e individualidad de la pintura tradicional vinculada a la aristocracia.

La estampa xilográfica será la manifestación plástica por excelencia del nuevo panorama urbano y, frente al refinamiento y exclusividad de las obras realizadas por las escuelas de pintura tradicionales, ofrecerá, a la manera de nuestras postales o «souvenirs», instantáneas de ese mundo que los japoneses más tradicionales ven frívolo e inconsistente, convirtiéndose en cierta manera en un medio de comunicación de masas aquel que informaba acerca de los distintos aspectos de la vida en la capital y de sus protagonistas: el mundo del teatro y los actores (género *yakusha-e*), las cortesanas o «bellas mujeres» (género *bigin-ga*), los parajes que rodeaban la ciudad, o aquellos más lejanos a los que no a todos les era posible desplazarse (*fukei-ga*, el género de paisajes) (Fernández 2001: 332).

En el recorrido del manga a través de las nociones de la cultura, se disertó en torno a lo popular, mostrando las afinidades que tiene la historieta nipona con dicha categoría. Como puede verse en el análisis que Eva Fernández realiza, la cultura popular de aquella época se concibió de manera peculiar: como una reacción a la cultura de élite, teniendo contrapartes para cada tipo de expresión, de modo que la estampa xilográfica —como las de Hokusai— es la respuesta a la pintura tradicional del Japón. Por otra parte, la reproducción serial de las estampas colocan a esta expresión cercana a la cultura de masas homogénea. En este sentido, puede deducirse que en la genealogía del manga existe un interesante binomio, que conjuga la cultura popular en sus dos vertientes: folclórica y masiva. La xilografía japonesa juega entonces un papel de reacción ante la expresión hegemónica de la pintura y, al mismo tiempo, es producida y distribuida serialmente.

3.1.1. FORMACIÓN

Estas son las referencias que el manga tiene del arte japonés. Como se mencionó anteriormente, la apertura con occidente significó un paso fundamental para la gestación de la historieta nipona, ya que serían retomados varios rasgos del cómic combinados a la sazón con las representaciones del arte nipón. Es aquí donde existe una disidencia, dos propuestas genealógicas como antecedente inmediato al manga moderno. La primera de ellas es expuesta por Papalini (2006) quien retoma a Frederick Schodt: el génesis de esta expresión visual llamada manga, es el resultado de combinar los pergaminos japoneses del siglo XII —denominados como *Chóju Giga*— con algunos elementos de las tiras cómicas estadounidenses —pertenecientes a los periódicos llegados a Japón en la década de los veinte del siglo pasado. La segunda vertiente está basada en Jaqueline Berndt, a saber: el estilo impregnado en *Hokusai Manga* —las xilografías publicadas en 1814— sumado a los dibujos europeos satírico-políticos —introducidos en Japón durante el decenio de 1860 denominados como *ponchie-e*. Cualquiera que haya sido la influencia externa exacta en este nivel embrionario —estadunidense, europea o ambas—, lo cierto es que fue la apertura cultural el factor determinante.

Esto último —la apertura cultural— ocurrió en dos momentos: el primero, en la medianía del siglo XIX, cuando tras la firma de un tratado comercial con Estados Unidos, Japón tuvo que cambiar su política exterior, permitiendo así la llegada de medios impresos occidentales (Aguilar, 2013). El segundo, fue con el advenimiento de la Segunda Guerra Mundial, en la que ocurrió una situación similar a la de Estados Unidos, pues la historieta sirvió como un instrumento ideológico y de evasión. Por otra parte, el Japón de la posguerra se abrió comercialmente a los productos culturales venidos de occidente, incluyendo a los estadounidenses (Aguilar 2013). Según información del actual embajador del Japón en México Akira Yamada:

A partir del fin de la Segunda Guerra Mundial y tras la devastación, el manga se convirtió en un vehículo de escape y a la vez un medio de difusión. Es aquí, donde según Yamada, se mezcló la composición del cine y el simbolismo del propio manga. El gran éxito de esta época fue motivado especialmente por

tratarse de una forma accesible de ocio para el pueblo en un periodo de pobreza que inundaba todo (Alcalá, 2009).

Profundizando, se plantean dos momentos de expansión y apertura en el siglo XIX y XX, que sirven como marco de referencia al surgimiento y establecimiento del manga.

La apertura del Japón a las relaciones diplomáticas y comerciales con las naciones occidentales, en 1853, la llevó a cabo Estados Unidos, diez años después de que Inglaterra forzara violentamente la apertura de China a raíz de las guerras del Opio. Era la época de las fabulosas ganancias en el comercio del té y de otros artículos provenientes de China y de la “diplomacia de las cañoneras”. La industria textil norteamericana había crecido a un punto en el que necesitaba mercados importantes y veía a China como la gran oportunidad, en la misma forma en que cien años después, en nuestro siglo, muchos países volverían a verla. Japón no parecía tener los mismos atractivos comerciales, pero era necesario contar con puertos de recale para el reabastecimiento de combustible y provisiones. El archipiélago quedaba en el camino de la gran ruta transpacífica que debían recorrer los buques que realizaban el comercio con China (Legorreta, 1991: 174).

En este primer momento, Japón es obligado a la apertura por parte de Estados Unidos en función de los intereses comerciales de este último con China, aunado a su lógica expansionista de la época. El país norteamericano encomendó al oficial Matthew C. Perry —quien colaboró con el general Winfield Scott en la invasión de Veracruz en 1847— la firma de un tratado con Japón, lográndolo en 1854 —persuadiendo al gobierno nipón primero y amenazándolo después. Los puntos sobresalientes de este tratado fueron la apertura de puertos para los buques estadounidenses, provisiones, combustible y la instalación de un consulado. Algunos países europeos, inspirados en esto, consiguieron firmar tratados semejantes, en esa misma década de los cincuenta. Algunos de ellos fueron los británicos, rusos y holandeses.

El Japón de la posguerra, ya en el siglo XX, se caracterizó por su recuperación y expansión económica. En la medianía de la década de los cincuenta, tras la derrota y la ocupación, el país experimentó una ostensible mejoría en materia económica. Esto se tradujo en un cambio en los hábitos de consumo en la sociedad nipona, donde la posesión de bienes se incrementó:

Durante este periodo se expandió la industria de electrodomésticos que tan célebre haría a Japón en todo el mundo. En sólo tres años, entre 1956 y 1959,

la venta de televisores se multiplicó por 20, pasando de 165 000 a 3 290 000 unidades vendidas. Las revistas semanales se volvieron muy populares, publicándose hasta 12 millones de ejemplares a la semana. En suma se trataba, sin lugar a dudas, de la era de la sociedad masiva en la que el mercado interno se convertiría en un factor decisivo para el desarrollo económico (Lozoya y Kerber, 1991: 265).

Este ensanchamiento y auge económico producto de las inversiones pública y privada en las industrias básicas, con miras a un incremento en la capacidad productiva, permitió un aumento en los ingresos de la población. Como consecuencia de la reactivación industrial, hubo una circulación mayor de bienes, tal como Alberto Lozoya y Víctor Kerber (1991) exponen con los ejemplos de los ramos electrónico y editorial —en especial éste último, que ocupa el interés de la investigación. Nótese que ellos emplean la expresión “sociedad masiva” como caracterización. Recuérdese que en el capítulo anterior se habló de que la cultura masiva tiene un vínculo estrecho con la industria cultural y la comunicación mediática, aquí se perfila el consumo como un rasgo distintivo social. El manga, como producto editorial del siglo XX es parte de esta lógica industrial, su creación, distribución y adquisición son propiedades correspondientes a la comercialización japonesa del siglo XX.

Es en el siglo XX donde surge quien es considerado el padre del manga contemporáneo, ya con las características que lo constituyen hoy día: Osamu Tezuka. Es él quien revolucionó el género y le da su forma actual en la medianía de la época mencionada. Tezuka establece modelos innovadores en diversos ámbitos: estilístico, estético, narrativo, cinemático —movimiento— y visual. Sus producciones se convirtieron en obras de exportación a occidente mostrando personajes e historias profundas y serias. Estuvo influenciado por las animaciones de Walt Disney y el cine europeo, por lo que incorporó muchos de sus rasgos a la nueva historieta japonesa: los expresivos y grandes ojos, el manejo y acercamiento de planos, los conceptos cinemáticos aplicados al manga, la diversificación de temas, finales no necesariamente felices y una economización del lenguaje que hacía más visual su trabajo (Papalini, 2006). Algunas de sus obras más representativas

son: *Atom Taishi —Embajador Átomo—*, *Kimba, el león blanco* y su trabajo más famoso, *Astroboy*.

3.2. EL MANGA, EXPRESIÓN PLURAL: RAMIFICACIONES Y GÉNEROS

Llegado a este punto en el que se han analizado y visto los antecedentes de la historieta japonesa, la etimología del término manga, la importancia de la apertura e influencia de occidente en materia cultural y comercial y, finalmente, la aparición formal del género narrativo y audiovisual tal como se conoce hoy día, se está en condiciones de caracterizar esta expresión con los rasgos contemporáneos. Papalini (2006) expone que el manga actualmente es la historieta narrativa publicada por entregas en revistas semanales, impresas a una tinta en papel de baja calidad. Su costo es relativamente bajo. Si la historia en cuestión tiene éxito, es compilada en libros de mejor hechura. Una de las cosas que destaca del manga es la capacidad de generar otras producciones, principalmente audiovisuales, denominadas como *anime*: Videos Originales de Animación —“OVAs”—, películas para cine y series de televisión.

Se deduce que el éxito de la historieta japonesa responde no sólo al momento formativo de ésta, es decir, cuando se experimenta la apertura cultural y comercial con occidente y su influencia a través de la tira cómica en los dibujantes nipones. El manga, publicado en semanarios o volúmenes compilatorios, se produce industrialmente. La historieta occidental quizá sea uno de los ejemplos más ilustrativos de la industria cultural, en ese sentido, las palabras de Umberto Eco siguen explicando este fenómeno, precisamente porque él ve en la reproducción serial que ofrece la imprenta el génesis de dicha industria: “Pero este mundo, que unos pretenden rechazar y otros aceptan e incrementan, no es un mundo para el superhombre. Es también el nuestro. Nace con el acceso de las clases subalternas al disfrute de los bienes culturales y con la posibilidad de producir estos últimos mediante procedimientos industriales. La industria cultural, como veremos, surge con Gutenberg y con la invención de la imprenta de tipos móviles, o incluso

antes” (1984: 15). El planteamiento de Eco, en el que estaba considerando al cómic estadounidense, se aplica también al manga, al seguir esta lógica de producción.

Es destacable el carácter polisémico que ha adquirido el término manga, pues éste no se circunscribe a la historieta solamente, sino que se ha convertido en un vocablo genérico referente a todo un estilo visual. Este tipo de historieta destaca por las diversas facetas en que puede desenvolverse, surgiendo, en una primera instancia, dentro de las páginas de un semanario; hasta publicarse de forma independiente en volúmenes recopilatorios, esto en función de la recepción y el éxito obtenido en el público, aumentando la calidad y presentación a nivel formal. Por otra parte, la producción y significación del manga se ha vuelto expansionista, ya que genera una gran gama de productos: audiovisuales, mercancía de colección, ropa, etc, que tienen como fuente de inspiración la historieta impresa que originalmente se creó. En lo que respecta al rubro audiovisual, si un manga tiene éxito, pronto tiene su contraparte en dibujos animados que en el medio se le denomina con la expresión *anime*. Este formato a su vez se subdivide en diversas posibilidades: series —de televisión (abierta o restringida) o como ha estado ocurriendo recientemente de internet— y filmes —proyectados en salas de cine o para su venta directa en video (OVA). La historia, los personajes y el sentido del manga que dio origen a las versiones animadas, pueden variar en mayor o menor medida, generar nuevos planteamientos, historias paralelas, alternas, entre otras modificaciones.

La música también juega un papel importante. Géneros como el rock y el pop son la columna vertebral de la banda sonora del *manganime*⁹. Agrupaciones musicales —ya sea que tengan una trayectoria y presencia

⁹ *Manganime* o *manganimé* “[...]es un fenómeno lingüístico (la unión de los dos vocablos) que responde a un proceso cultural que se da de manera simultánea: el dibujo animado retroalimenta la demanda de las historietas, del mismo modo que sucederá con otros productos culturales como los videojuegos, por ejemplo” (Aguilar, 2013: 10).

importante en el mercado o estén comenzando— son contratadas para realizar los temas de apertura —*opening*— y cierre —*ending*— de una serie o filme. Asimismo existe la música incidental, para lo cual se recurre a orquestas sinfónicas del país. Tanto los temas vocales como incidentales son compilados en un álbum discográfico que es puesto a la venta. Normalmente un filme tiene una o dos producciones discográficas —similar a lo que ocurre con algunas películas estadounidenses—, mientras que una serie puede tener tantos álbumes en función de su extensión, creando en muchos casos toda una discografía.

En ocasiones se realiza un álbum enfocado en algún manga que por alguna circunstancia no tuvo alguna versión animada. Este material puede incluir algunas canciones que, hipotéticamente, hubiesen sido la apertura y clausura de la versión anime. Los temas sinfónicos en cambio, son hechos siguiendo el hilo de la narrativa y las viñetas, de tal suerte que sirve de acompañamiento a la lectura. Otra posibilidad interesante son las dramatizaciones, en las que un grupo de actores representan vocalmente algún episodio, situación o pasaje de la historia. Específicamente hablando, este material genera interés, expectación y popularidad cuando no existe la contraparte animada de la obra. En algunas ocasiones las dramatizaciones sirven de epílogo para concretar o definir algunas cosas que la historia dejó abiertas. El manga de *Saint Seiya* es un ejemplo de esto, ya que su saga final no fue animada en su momento, por lo que se realizó un par de discos que integraba todas las posibilidades descritas —temas vocales, sinfónicos y dramatización.

Los manga se escriben y leen de derecha a izquierda, de arriba a abajo. El dibujo es en general más simple y pobre en detalles que sus versiones occidentales y los textos, en general escasos y menos literarios que los occidentales, suelen integrarse visualmente con los dibujos, de manera tal que resulta difícil separarlos. Por otro lado, las onomatopeyas y las imágenes auditivas prestan sonoridad a minucias tales como la gota de leche que cae en el café. Todo el universo de las percepciones alude a una cultura distinta (Papalini, 2006: 7).

Tal como lo expone Papalini, otro de los rasgos distintivos del manga es su síntesis, tanto visual como literaria. Esto es notable si se compara con los comics occidentales, en el género de acción y superhéroes, principalmente. En ellos, el dibujo tiende más al realismo y el manejo del claroscuro es profuso. Los cómics, en sus diversos subgéneros —superhéroes, caricaturas, novelas— normalmente están coloreados a diferencia del manga, donde la mayor parte de ellos sólo están entintados. Existen múltiples técnicas para ello —al igual que en el cómic— como el *ashurado*, alto contraste o escala de grises. Sin duda alguna, el manejo de la línea es algo que llama la atención por su magistral uso: un recurso que brinda movimiento y dinamismo a las estáticas viñetas. En *Saint Seiya*, como en otras obras, se utilizan líneas para generar la percepción de movimiento.

Una característica del manga digna de mención es la técnica de las tramas, las cuales son una especie de plantillas reticulares usadas para plasmar texturas de lo más variopintas y preciosistas, un aspecto *sui géneris* en el contexto de la historieta, que distingue al manga del cómic y otras vertientes (Fig. 4). En *Saint Seiya* se utiliza este recurso como pilar esencial, proyectando resultados sumamente interesantes en los escenarios, paisajes, y, especialmente, las armaduras y técnicas de combate. Los elaborados diálogos y las voces en primera o tercera persona, tan distintivos en la historieta estadounidense, son menos desarrollados en el manga, haciendo más hincapié en la narrativa visual e incluso las onomatopeyas fungen una función más importante. La lectura de este tipo de obras plantea un ejercicio interesante a la mente occidental, pues hay que invertir la lógica de la secuencia, inclusive desde el empastado o encuadernado mismo, donde la última de forros es la primera —portada— y viceversa —la portada en el formato occidental es la contraportada en el oriental.

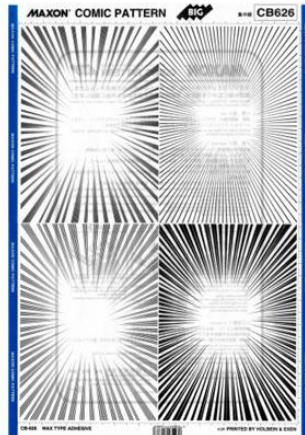


Fig. 4. Ejemplo de trama utilizada en el manga. Fuente: Kurumada (2004).

El manga se clasifica por categorías, las cuales a su vez tienen ramificaciones o variantes. Aquí se reproduce la taxonomía general que propone Jaqueline Berndt, recuperada por Dietris Aguilar (2013: 5-6):

- a) *Shonen*: son aquellas historietas y animaciones japonesas dirigidas a varones adolescentes y que, a su vez, se distinguen:
 - 1). *Aventuras* (se caracterizan por tener como protagonistas a chicos cuya meta es cumplir con una misión que le ha sido impuesta). Ejemplos: *Dragon Ball* y sus sagas *Dragon Ball Z* o *Dragon Ball GT*.
 - 2). *Mechas* (historias de combates protagonizadas por robots que, a su vez, son piloteados por humanos) Ejemplos: *Mazinger* o *Robotech*.
 - 3). *Deportivas* (sus personajes principales son jóvenes atletas de todo tipo de deportes) Ejemplo: *Supercampeones* (fútbol).
 - 4). *Cyberpunk* (historias en las que aparecen *cyborgs*, entidades con inteligencia artificial, avances tecnológicos ultramodernos, etc.) Ejemplos: *Ghost in the Shell* o *Silent Mobius*.

- b) *Shojo*: son aquellos dirigidos al público femenino adolescente. También se le puede subclasificar en:

- 1). *Magical Girls*. (o “chicas mágicas”: son aventuras de jovencitas con poderes o con algún elemento mágico) Ejemplo: *Sailor Moon*.
- 2). *Shonen Ai* (romances entre varones adolescentes “hermosos”) Ejemplos: *Gravitation* o *Tokyo Babylon*.
- 3). *Fantasía* (son las aventuras de chicas “normales”, es decir, sin poderes especiales) Ejemplos: *Heidi* o *Candy Candy*.
- 4). *Drama* (historias donde aparecen la pasión, la traición, intriga, etc.) Ejemplo: *Sakura Card Captor*.

c) *Hentai*: va dirigido a los adultos y se subclasifican en:

- 1) *Hentai* propiamente dicho (son historias con un alto contenido erótico y pornográfico) Ejemplo: *Urotsukidoji*.
- 2) *Yaoi* (se muestran relaciones sexuales entre hombres).

d) *Lady's manga* (historias que abordan problemáticas de adultos dirigidas exclusivamente a mujeres, cuya ocupación es ser amas de casa o trabajadoras).

Como puede apreciarse, el manga se divide en diversos géneros que revelan su cualidad versátil y dúctil. Es notable la capacidad que esta expresión tiene para aceptar distintas temáticas. La división expuesta recupera las más frecuentes y comunes. Existen otros puntos de vista que distan en incluir alguna u otra de las tipologías numeradas dentro de los incisos básicos principales —a, b, c, d—, ya que por sí solas pueden ser consideradas como un género independiente. Las tres categorías base se mantienen prácticamente intactas en cualquier variante —*Shonen*, *Shojo*, *Hentai*. Por otra parte, existen historias hechas por aficionados denominadas como *fanzines*, los cuales a su vez se subdividen en trabajos de dos tipos: 1) los de carácter inédito y 2) los no oficiales de mangas conocidos. Estos últimos se conocen como *dojinshis* y gozan de cierto interés por plantear argumentos alternativos, paralelos o concluyentes a la obra original.

En el caso de la obra que se va a estudiar, por sus características argumentales, narrativa y sus personajes, el género que le corresponde y al cual está circunscrito, es el *Shonen* —historietas y animaciones japonesas dirigidas a varones adolescentes. Los rasgos esenciales que definen este tipo de manga servirán para tener una mejor comprensión y sentido de la obra abordada, contextualizándola en su marco pertinente. Como complemento, se añade que *Saint Seiya* ha influenciado a otros dibujantes o *mangakas* en la realización de historias tanto en el ámbito de los *fanzines* como en el profesional, con estilos que brincan del *shonen* hacia otras propuestas. Como se ha visto, el campo de acción del manga es multitemático y multigenérico, en consecuencia, el espectro del público es activo y potencialmente amplio. Si algo poseen estas historietas es la presencia de la cotidianeidad, aspecto que juega un papel importante dentro de las tramas, ello, junto con la fantasía y la ficción, sirven para explicar el éxito de esta expresión nipona.

Al contrario de lo que ocurre con la historieta norteamericana clásica, los manga siempre han tenido un contacto cercano con la vida cotidiana, lo que facilita la identificación con los personajes centrales. No se trata de gente increíble haciendo cosas extraordinarias, sino de gente común haciendo cosas normales en un marco imaginativo y lleno de misteriosas referencias a develar, con toda la complejidad de las acciones en donde los malos no lo son tanto ni los buenos son perfectos; el bien no siempre triunfa y los finales pueden no ser felices [...] aun en el caso de los manga y anime de ciencia ficción, la vinculación con la vida cotidiana sigue presente, puesto que los argumentos retoman y amplifican los temores, sensibilidades y visiones de futuro latentes en la sociedad contemporánea (Papalini, 2006: 11).

Pablo de Santis (1998) describe brevemente el arribo y la explosión del manga en el panorama mundial mediante dos obras clave en la historia del género. Para de Santis, *Dragon Ball* de Akira Toriyama y *Akira* de Katsuhiro Otomo son las obras que abrieron el camino para esta expresión oriental en occidente. Ciertamente este par de títulos han marcado la trayectoria del manga, ambos forman parte de la internacionalización o globalización del género producida en la década de los noventa. Tanto uno como el otro tienen sus contrapartes animadas y se han convertido en fenómenos mediáticos y generacionales. *Dragon Ball* junto con *Saint Seiya* conformaron

el parteaguas y el boom del anime en Latinoamérica. De *Akira* se destaca su narrativa violenta y el manejo de un lenguaje cinematográfico, con capturas estáticas de momentos especialmente dinámicos y dramáticos.

Con la llegada de las nuevas tecnologías y el arribo de internet como medio comunicativo de alcance mundial, el manga, aunado a su internacionalización, ha encontrado una plataforma de difusión poderosa. Esto ha generado una nueva lógica de producción y distribución denominada como *jisui*: los consumidores del manga impreso escanean, editan y “suben” a diversas páginas y sitios de la red los títulos que poseen haciéndolos públicos, ocasionando así una problemática: la piratería. Esto provoca, según Asher y Sola (2011), pérdidas económicas a las editoriales con consecuencias negativas para su personal y los creadores —*mangakas*. Ello ha generado que las empresas del ramo se estén adaptando a esta nueva vertiente, al ofrecer el manga mediante diversos sitios electrónicos. La situación expuesta ha potencializado la difusión de esta expresión a escala global, incrementando su oferta y penetración.

3.3. SOBRE LA CULTURA FAN

En este espacio se aborda brevemente a los aficionados del manga japonés y su denominación. El sociólogo Jordi Busquet (2012) analiza y vincula el surgimiento de los seguidores o fanáticos como una consecuencia de los medios masivos y su aparición: el cine, la televisión y la fama que involucra a los personajes proyectados en esos contextos. Dos son los términos con los que se podría denominar al seguidor de la historieta japonesa: “fan” y *friki*, siendo este último el vocablo más recurrente. Busquet presenta tres visiones diferentes en la forma de concebir a los seguidores de algo o alguien, acuñándolos bajo la expresión *cultura fan*, estas perspectivas son la estigmatización social, la sociológica y la de los estudios culturales.

Busquet (2012) observa, apoyado en Henry Jenkins, que la palabra fanático se deriva de la expresión latina *fanaticus* o *fanus* la cual se refiere al devoto o servidor de un templo. La idea que se tiene hoy día del fan

empieza a gestarse, según Busquet, a finales del siglo XIX en Estados Unidos. Era una nominación que recibían los seguidores de deportes como el basquetbol y el baseball. Como se mencionó, el fan, tal como se concibe actualmente, emerge paralelamente con el seguimiento a los actores, personajes o protagonistas del cine y la televisión —industrias culturales en el amplio sentido. La perspectiva peyorativa que estigmatiza socialmente este fenómeno lo percibe de manera irracional, caótica, patológica, individualista, decadente, producto de la cultura de masas, según refiere Busquet. Por el contrario, en la mirada de la sociología y los estudios culturales existe una clara preocupación por investigar y exponer la cultura fan con base en argumentos objetivos y explicativos.

Así las cosas, la perspectiva sociológica, según Busquet (2012), se esmera por comprender y describir la cultura fan como un fenómeno complejo, social, habitual, estructurado, grupal, comunitario, que abarca distintos rangos de edad, histórico. El autor referido menciona que el carácter patológico no es una cualidad *per se*, sino que se presenta sólo en casos específicos. Es interesante el hecho de que la cultura fan está relacionada con todos los niveles de la cultura, por lo que en este contexto sociológico es un fenómeno de naturaleza transversal —tal como se trató de evidenciar con el manga en el primer capítulo. Del análisis de Busquet también llama la atención el hecho de que las comunidades de fans son fluctuantes, es decir, no están circunscritas en un espacio o tiempo determinado. Los estudios culturales, además de coincidir en varios aspectos con la sociología, mencionan la importancia que las redes sociales están teniendo como plataforma de expresión. En su visión, destaca el papel activo del fan, contrario al carácter pasivo y consumista que tradicionalmente se le confiere:

El fan, a pesar de la idea tópica que lo vincula con un consumidor pasivo, es un actor protagonista de sus propias actividades de entretenimiento. Es un creador. Lucha por imponer su criterio de calidad y en algunos casos puede destacar y convertirse en una celebridad dentro de su propia comunidad —como ha sucedido, por ejemplo, con los bloggers de moda y tendencias—. Primero combinando imágenes o comentando los estilismos de las grandes casas de moda, su influencia

personal y la repercusión social a la hora de marcar tendencias es cada vez mejor (Busquet, 2012: 27).

El fan, en el contexto actual del siglo XXI, no es un individuo exclusivamente receptor respecto a sus aficiones, es un actor socialmente activo, su actitud muestra un marcado interés por discernir sobre los temas que competen a los objetos de su gusto.

Los estudios recientes han demostrado que el fan, a pesar de la imagen tópica que lo vincula con el concepto de un consumidor pasivo, es en realidad un actor protagonista de sus actividades de ocio, las mismas que realiza en el seno de su comunidad. Su participación es mucho más activa y duradera: en lugar de concentrarse en los intérpretes, por ejemplo, los fans de ciertos temas están más centrados en los textos, los contenidos y las tramas argumentales —no en los personajes o los creadores de los relatos de ficción—. Al interactuar con esto, los fans pueden convertirse también en nuevos creadores (Busquet, 2012: 28).

Busquet menciona que el término *friki* se deriva de la palabra inglesa *freak*, la cual se refiere a las personas extrañas, extravagantes o estafalarias. El vocablo se ha entendido en tres sentidos diferentes, según lo expone Busquet: primero, para referirse a personas con anomalías físicas, segundo, individuos interesados en alguna afición particular y poco común y tercero, personajes mediáticos creados para llamar la atención. La segunda opción es la que concuerda con la del seguidor de los mangas japoneses, este significado actualmente se mantiene vigente en el caló de las historietas y su medio, donde el sentido de la palabra *friki* depende de la intención y el contexto al usarla, es decir, es un término polisémico. En el ámbito de los cómics, el manga, los videojuegos, el coleccionismo, las convenciones y el acto de disfrazarse, el friki es una denominación que hace referencia a los usuarios de estas expresiones. Es una palabra conocida incluso por personas ajenas a estas praxis. Como se ha mostrado en este episodio, la cultura del manga ha gestado todo un código que particulariza y da nombre a sus géneros, acciones y partícipes.

Desde una perspectiva sociológica podemos decir que *friki* es aquella persona inusual, fuera de lo corriente. No obstante, podemos distinguir distintos tipos de *frikis*. Por ejemplo, se puede usar esta palabra en relación a la persona interesada y obsesionada con un tema, afición o *hobby*. *Friki* es alguien que destaca por sus gustos o aficiones poco

comunes y que generalmente se desentiende de los gustos y aficiones de la mayoría. No le interesan ni los deportes más populares, ni los programas de televisión que se emiten en *prime time*. Por ejemplo, el tópico nos induce a considerar que *frikis* son aquellos que leen cómics, se interesan por los extraterrestres, dibujan monstruos, ven mucho cine de serie B o les apasionan los videojuegos (Busquet, 2008: 143-144).

Entre fan y friki existe, como lo expone Busquet, una diferenciación en cuanto al sentido gregario del primero, en contraposición al segundo, más individual. Por su parte, el fan es concebido como un seguidor de las “estrellas” de la farándula televisiva y cinematográfica. Tal como lo vierte Busquet, el frikismo por su conceptualización, es la noción más cercana a la cultura del manga y sus usuarios. Dicho autor no hace hincapié en el carácter potencialmente social del friki, adjudicando esta cualidad principalmente al fan. Efectivamente, se puede aceptar al friki como el individuo que se distingue por su afición a temas poco convencionales. El ser seguidor de los cómics es una actividad relativamente conocida y aceptada. El manga tiene un público que está documentado de las producciones relacionadas al respecto: anime, música, películas. El seguidor del manga generalmente es menos conocido, aunque la presencia de este tipo de materiales son ya una realidad en Hispanoamérica, ejemplo de ello son las editoriales Panini, Kamite, Norma, las cuales juegan un papel importante como impresores y distribuidores.

El *friki* sí posee un cariz social, no sólo el fan, como lo expone Jordi Busquet. Prueba de ello son las convenciones, donde se conjuga la afición por diversos estilos de historieta y las producciones derivadas de ella. Los concursos de disfraces —acción denominada en el medio como *cosplay*—, las ponencias, las conferencias —donde los seguidores y artistas del medio ejercen una interlocución—, los certámenes de dibujo, los juegos de cartas y la convivencia en sí, son algunas de las actividades realizadas que demuestran este sentido social que el *frikismo* tiene. Por otra parte, es destacable el papel que las redes sociales están teniendo actualmente, al ser el receptáculo y la plataforma comunicativa para que seguidores del manga de diversos estratos y regiones del mundo, socialicen sus conocimientos, intereses, inquietudes y gustos al respecto.

3.4. RECAPITULACIÓN

En este capítulo se abordó el objeto de estudio de manera general. Como se explicó, la genealogía del manga se vincula con algunos momentos y elementos del arte de esta nación. Los rollos ilustrados narrativos del siglo XII denominados como *Choju Giga* —tiras monocromáticas realizadas a pincel— en los que se plasmaba satíricamente historias con personajes antropomorfos y las xilografías decimonónicas de Katsushika Hokusai —*Hokusai Manga*—, representan los antecedentes de la historieta nipona. *Manga*, el nombre de ésta expresión, se le debe a la obra de Hokusai. Este término de etimología china significa “dibujos caprichosos” o “bosquejos caprichosos”. Por otra parte, la investigación reportó dos genealogías del manga contemporáneo, las cuales implican la combinación estilística de los Rollos *Choju Giga* y las xilografías de Hokusai, con las tiras cómicas estadounidenses y los dibujos europeos satíricos respectivamente.

Las aperturas comerciales y culturales de Japón con occidente, especialmente con Estados Unidos, ocurridas en la medianía del siglo XIX y en el siglo XX, fueron factores clave para la constitución del manga contemporáneo. La Segunda Guerra Mundial y la etapa de posguerra cimentaron el contexto para el surgimiento de la sociedad de consumo y el advenimiento de la industrialización, incluido el ramo editorial: la publicación de revistas. En la segunda mitad del siglo XX, comienza a destacar la obra de Osamu Tezuka, considerado el padre del manga por su contribución al género en los aspectos conceptuales, estéticos y cinemáticos, así como sus personajes. En el presente apartado se expuso los diversos subgéneros que integran el manga, advirtiendo la gama de temáticas que abarca una amplia posibilidad de público, así como algunos de sus valores estético formales. Quedó evidenciado el carácter polifacético de esta expresión, generador de toda una industria editorial, audiovisual y mercantil de lo más variopinta.

Finalmente, se tocó el tema de los fans, concepto que se remonta a los seguidores del cine y la televisión, especialmente de sus actores. “Friki”,

vocablo de etimología inglesa que se refiere a personas extrañas o extravagantes, es utilizado en alusión a los individuos interesados en alguna afición particular y poco común, entre ellos los seguidores del manga y su campo, por antonomasia. Tres son las visiones con respecto a este fenómeno: la estigmatizadora, sociológica y la de los estudios culturales. Las dos últimas se esfuerzan por comprenderlo y explicarlo objetivamente, sin los prejuicios de la primera. De sus observaciones destacan la socialización de los seguidores y el papel activo de ellos.

4. CAPITULO 3

ROL, GÉNERO Y ESTEREOTIPO: PLATAFORMAS DE SIGNIFICACIÓN MITOLÓGICA

Circunscribir el manga en el ámbito cultural y realizar una breve semblanza de su trayectoria con el propósito de contextualizar y definir este tipo de producciones visuales, integran conjuntamente el primer objetivo planteado. Desentrañar ahora la significación de una obra concreta demanda una postura teórica con la cual trabajar. Para ello se ha optado por recurrir a la esfera y la lógica de los estudios culturales. En este campo de acción confluyen diversos métodos, categorías y esquemas teóricos de diversas disciplinas. Se han seleccionado aquellos afines al propósito de descifrar el sentido del argumento y los personajes. Consecuentemente se retoman términos como rol, género, y estereotipo. Siendo un trabajo de índole significativa e interpretativa, se escogió un mecanismo semiológico pertinente que ayudase a develar y evidenciar los tópicos de la narrativa. Habrá que revisar primeramente esa plataforma general de la que emerge el sentido del análisis: los estudios culturales.

4.1. ESTUDIOS CULTURALES

Existen varias maneras de entender y enfocar los estudios culturales, esto debido a su carácter interdisciplinario y lo variopinto de los objetivos, sujetos y expresiones que integran su campo. Mónica Szurmuk y Robert Mckee Irwin (2009) exponen que “En contraposición al enfoque en obras de arte de la cultura letrada, los estudios culturales se han enfocado en formas de cultura baja, popular y masiva [...] los estudios culturales buscarán los espacios de resistencia dentro de la cultura popular y de masas” (14). Este es el ámbito en el que se enmarca el análisis del manga como producción cultural. También se utilizan las herramientas teóricas que el abanico de los estudios culturales retoma, a saber, conceptos como rol, género y estereotipo, extraídos de los estudios de género y la sociología; así como el uso del sistema semiótico mítico de Roland Barthes, perteneciente a la corriente

posestructuralista. Se mantiene la visión de los estudios culturales británicos representados por Raymond Williams y Richard Hoggart en el sentido de su interés por la industria cultural y la cultura cotidiana, en este caso, un objeto de ambas: el manga japonés.

La línea posestructuralista de los estudios culturales surge de la lingüística, de los estudios literarios y de la semiótica y se inspira en el trabajo de Louis Althusser (teorización sobre los mecanismos sociales de la ideología), de Roland Barthes (lecturas de los sistemas semióticos empleados por modos diversos de expresión cultural: fotografía, propaganda comercial, industria de la moda, etc.), de Jacques Lacan (expansión del psicoanálisis freudiano con enfoque en el papel central del lenguaje en la constitución del sujeto y el pensamiento en general) y de Michel Foucault (estudios importantes sobre los mecanismos del poder y su relación con el saber). Esta línea concibe la cultura como discursos semiautónomos que son susceptibles a análisis ideológicos. Otros intelectuales franceses que han impactado los estudios culturales latinoamericanos son Michel de Certeau (tácticas cotidianas que no obedecen a las instituciones hegemónicas), Gilles Deleuze (teorías sobre conceptos como la desterritorialización y la esquizofrenia, y del rizoma como modelo de pensamiento) y Pierre Bourdieu (estudios sobre las relaciones entre las estructuras sociales y las prácticas de los sujetos que operan dentro de ellas) (Szurmuk & Irwin, 2009: 15-16).

Con respecto a la categoría de género, de la cual se hablará más adelante, Martha Lamas (2003) la considera como filtro de percepción y la vincula a los estudios culturales y sus fines, ya que coinciden en la búsqueda de desentrañar las significaciones de las expresiones sociales. El manga y la historieta en general, es una producción y manifestación sociocultural. En este trabajo se toma prestado el término género con el propósito de utilizarlo como herramienta conceptual, desde la cual pensar la significación y la constitución de la obra que se va a analizar. Los personajes de *Saint Seiya* serán los sujetos de estudio mediante las nociones de rol, género y estereotipo.

Como se expuso anteriormente, la disertación que aquí se propone con respecto al manga consiste en el análisis significativo de una obra particular, es decir, éste es un trabajo de naturaleza interpretativa. En otras palabras, se pretende descifrar la significación de los personajes en el contexto narrativo del manga propuesto mediante un modelo semiótico concreto, apoyado en algunos conceptos y categorías. La producción masiva es la circunscripción

típica con la que la historieta, como medio de expresión y reproducción, es vinculada. La relación con los estudios culturales aquí efectuada se da principalmente por el interés característico de estos en analizar este tipo de fenómenos culturales: populares y masivos. Es por ello que esta óptica se considera pertinente para observar el manga. En suma, se seguirá la lógica interdisciplinaria de los estudios culturales al compilar los diversos conceptos referidos y aplicarlos en la disertación de los argumentos y personajes de la obra.

4.2. EL MITO SEMIOLÓGICO

En este apartado se expondrá el modelo semiótico elegido para el análisis de los personajes y su significación: el esquema mitológico de doble nivel del francés Roland Barthes. Es importante comenzar por precisar un término central de esta propuesta: el mito. Existen diversas formas de concebirlo, una de ellas por ejemplo, lo define como la “narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico” (Real Academia Española, 2015). Otras acepciones han propuesto explicar los fenómenos naturales y algunas perspectivas ven al mito como expresiones de sentimientos (Strauss, 1995).¹⁰ Para Barthes (1999), el mito es un habla¹¹ en el sentido de mensaje, transmitido oral, visual y hasta

¹⁰ Como se mostró en la primer nota de la presente investigación, la definición de mito utilizada no corresponde a una mentira o algún tipo de narración cosmogónica. Si bien el mito es un término polisémico, la función que cumple en la noción de Barthes es una concreta: la naturalización de los valores hegemónicos y sus imágenes, la existencia, los modos, el comportamiento; valiéndose para ello de un sistema y proceso estructural, el cual se estudia en este apartado.

¹¹ Ferdinand de Saussure (2007) distingue la lengua del habla como partes integrantes del lenguaje. La lengua —*langue*— es para él una convención y producto social, es el código construido colectivamente. El habla —*parole*— en cambio, es una acción individual, reflexiva y premeditada, que se construye con base en el código de la lengua. En suma, y en términos semiológicos, la lengua es el código, el sistema de signos, mientras que el habla o las hablas, son los usos, los ejercicios del código. Para Barthes (1999), las hablas no sólo son lingüísticas, también pueden ser de otra índole, objetuales, visuales, gestuales, u otras; las cuales pueden ser objeto de la mitificación.

objetualmente. Es un sistema comunicativo y de significación donde se muestra como naturales las representaciones o imágenes que constituyen el mundo.

El modelo semiótico de Barthes, como ocurre en otros, se fundamenta en el signo, el cual es una entidad conformada por la relación indisociable y de significación entre un significante y un significado. De esta manera, la palabra “zapato”, como signo lingüístico, es la integración de los dos elementos: el significante, la palabra misma, y el significado, que lo define como el aditamento o calzado que cubre el pie, hecho de algún material adecuado y propicio para caminar. Un significado puede tener varios tipos de significantes, es decir, no lingüísticos, como los visuales. En el caso del ejemplo expuesto, puede ser el dibujo de un zapato en la portada de una historieta. Esta clase de signo es de índole denotativa. La propuesta de Barthes se caracteriza por la relación entre dos clases de procesos de significación en medio de un contexto: el denotativo y el connotativo.

Un signo de significación denotativa, es decir, literal, objetiva, directa —como en el ejemplo del zapato—, es utilizado como significante de un segundo signo para producir una significación secundaria, introducir un significado connotativo. Esta interacción de signos es posible gracias a un contexto. El mito es el discurso connotativo e ideológico que permite reafirmar valores culturales y sostener el orden establecido. La connotación mítica deforma y diluye —mas no suprime— el sentido que originalmente tiene la denotación para generar la significación de segundo nivel.

El mito no oculta nada y no pregonada nada: deforma; el mito no es ni una mentira ni una confesión: es una inflexión. Colocado frente a la alternativa de la que hablaba hace un instante, el mito encuentra una tercera salida. Amenazado de desaparecer si cede a una u otra de las dos primeras formas de situarse, escapa mediante un compromiso; el mito es ese compromiso: encargado de “hacer pasar” un concepto intencional, el mito encuentra en el lenguaje sólo traición, pues el lenguaje no puede hacer otra cosa que borrar el concepto, si lo oculta; o desenmascararlo, si lo enuncia. La elaboración de un segundo sistema semiológico permite al mito escapar al dilema: conminado a develar o a liquidar el concepto, lo que hace es naturalizarlo. Estamos en el principio mismo del mito: él transforma la historia en naturaleza (Barthes, 1999: 120).

Roland Barthes expone un ejemplo en *Mitologías* sobre un habla mítica no lingüística: una de carácter visual. El autor analiza la portada de la revista *Paris Match* número 326 (Fig. 5) en la que aparece un muchacho negro vestido con una casaca y boina, su mirada está perfilada hacia la izquierda y con su mano derecha realiza un saludo castrense, que, según Barthes, es hacia la bandera francesa. Este es un signo denotativo de significación literal, objetiva, en otras palabras, es la imagen fotográfica que sirve como portada de una revista en la cual se aprecia a un joven negro saludando a la bandera francesa. Esta imagen tiene un sentido histórico que le antecede: el imperialismo francés y su dominación en territorios africanos, la lucha de los negros, el racismo, la migración, el reconocimiento de ellos como ciudadanos franceses, etc.



Fig. 5. Portada de la revista Paris Match número 326. Fuente: flickr (2006).

Ahora bien, la connotación mítica toma este signo y lo convierte en mero significante naturalizándolo, junto con el mensaje, el significado de segundo nivel: Francia es un estado magnánimo y ejemplar en el que cabe perfectamente la multiculturalidad, en la que los negros son parte constitutiva de ella. Ellos también integran la patria y tienen el derecho a servirla. Como puede apreciarse, el esquema barthiano está estructurado por dos signos y dos niveles de significación: uno denotativo, otro connotativo. Este último se relaciona con el primero cuando lo utiliza como significante para implantar un significado secundario presentándolo como natural y no como producto de un constructo.

En el caso del manga a estudiar, las hablas míticas que entran en juego y se conjugan son de dos clases: narrativa y visual, es decir, los argumentos textuales, los diálogos y las viñetas. Las mitologías conformadas ahí son apreciadas en la presente investigación desde la óptica de cuatro conceptos que en este capítulo se desarrollan: rol, género, estereotipo y escamoteo. Ahora se toma a uno de los personajes de *Saint Seiya* para hacer un breve análisis a modo de ejemplo, con base en el modelo expuesto hasta ahora. Shiryu de Dragón, el personaje en cuestión (Fig. 6), es un adolescente japonés de cabello largo, oscuro, delgado, de tez clara, que porta una armadura de batalla en forma de dragón. La narrativa de la historia lo caracteriza como un individuo sabio, dispuesto a sacrificarse por el bien común, con un gran sentido de la justicia y el equilibrio.

Lo anterior es un signo denotativo del personaje, literal, explícito, objetivo. Como ocurre con el muchacho negro efectuando el saludo marcial a la bandera francesa, existe un sentido histórico sobre la parte oriental del mundo en esos puntos que caracterizan la personalidad y las acciones de ese joven japonés que usa una armadura en forma de dragón. La connotación mítica, como se ha dicho, se apropia de la denotación para volverla significante e introducir un segundo significado naturalizándolo. La “orientalidad” es presentada como un concepto consustancial al personaje, una imagen que

integra rasgos estereotipados de algunos países orientales como pueden ser Japón y China. La adolescencia como proceso de formación de la identidad queda diluido o ignorado en el joven. La idea de oriente se uniforma en un bloque. Este es un ejemplo de mitología de estereotipo, noción que se abordará más adelante. De esta manera también se analizará el resto de las mitologías en los personajes del manga con base en las categorías de rol, género y estereotipo.



Fig. 6. Shiryu de Dragón. Fuente: Kurumada (2004).

Considerando lo expuesto se muestra ahora un esquema que representa la propuesta de Barthes, recordando que en ella convergen dos clases de signo: el primero de ellos es el denotativo, de significación literal, —lingüístico—, usado como significante por el segundo signo, el cual introduce un significado connotativo y secundario: el mito.



Fig. 7. Esquema propuesto por Roland Barthes. Fuente: Barthes (1999).

Con base en Barthes, Jhon Storey (2012: 114) menciona que “el mito... tiene una doble función: señala y notifica, nos hace comprender algo y nos lo impone”. Para que la imposición connotativa del mito sea efectiva, se consideran los códigos (repertorio o bagaje) culturales compartidos de los receptores. La dinámica de los códigos depende de diversos contextos: el del signo, el histórico y el del lector. Las interpretaciones estarán sujetas a dicho repertorio cultural. El signo por lo tanto, posee la propiedad de ser polisémico. Consecuentemente, el mito naturaliza y eterniza aquello que en realidad es un constructo histórico de las cosas.

Mitologías es una colección de ensayos sobre cultura popular francesa. En ella se discute, entre otras cosas, sobre lucha libre, detergentes en polvo, juguetes, bistec con patatas, turismo y actitudes populares hacia la ciencia. El principio que le rige es interrogar siempre “lo falsamente obvio”; hacer explícito lo que demasiado a menudo queda implícito en los textos y en las prácticas de la cultura popular. Su propósito es político; su objetivo es lo que denomina “la norma burguesa” [...] *Mitologías* representa el intento más significativo para hacer que la metodología de la semiología se ocupe de la cultura popular (Storey, 2012: 112).

Dos son las razones por las que se eligió el sistema semiológico que Barthes emplea en *Mitologías*: la primera de ellas obedece al interés y orientación que él muestra hacia la cultura popular, tal como lo expresa Storey. Tener como foco de análisis objetos de la cotidianeidad francesa relacionadas con el consumo, los medios y la masividad representa un modelo afín al manga. La segunda causa que motivó esta elección es la preocupación que Barthes

manifiesta por explicitar lo implícito: la desnaturalización de lo artificialmente creado, el desciframiento de un segundo nivel de significación, más allá de lo aparentemente obvio. Las actitudes que caracterizan a los personajes de *Saint Seiya*, así como sus interacciones y posiciones, serán desmenuzadas a través de sus respectivos roles, géneros y estereotipos.

La disertación en esta investigación pretende desarticular varios tópicos presentes en la línea argumental, de tal modo que queden evidenciados como constructos. Se trata de la desmitificación de las particularidades aparentemente esenciales de los personajes, cuando en realidad son conceptos atribuidos y naturalizados. El análisis busca exponer a diversos tipos de individuos: aquellos que representan diversas mitologías y también los que juegan un papel diferente a alguna clase de normatividad. Tanto unos como otros, están circunscritos a las condiciones del contexto social, lo cual determina sus motivaciones y comportamiento, así como la elaboración y reproducción de diversos consensos.

Barthes llama “exnominación” a una práctica en la que la burguesía se “diluye” sutil y deliberadamente con el resto de la sociedad volviéndose anónima, transmitiendo así sus valores, ética y normas —ideología— en las prácticas de la cotidianidad, de tal suerte que construye y difunde una imagen del mundo concebida como natural e incuestionable. El mito es un habla despolitizada por el hecho de que suprime las relaciones humanas que construyen el mundo, sustituyéndolas por generalizaciones: un metalenguaje, la naturalización incuestionable de un orden de cosas. Para Barthes (1999), el habla que se opone al mito es aquel que sostiene su sentido político y revolucionario: transformativo, no conservativo de una imagen de la realidad.

Como se ha dicho, el sistema semiológico de doble nivel propuesto por Barthes es retomado por sus aplicaciones en los objetos y prácticas de la cultura popular. Su teoría de la significación mítica muestra resultados interesantes cuando se circunscribe a una serie de objetos de lo más variopinto: detergentes, ovnis, juguetes, propaganda política, lucha libre, etc.

Siendo que el cómic, en su acepción japonesa de manga, es afín a este campo semántico, la selección del modelo semiológico está justificada.

Barthes se vale de neologismos para denominar a los mitos, es decir, vocablos inventados y efímeros. En el análisis del guerrero Shiryu de Dragón que se expuso a manera de ejemplo, se empleó el término “orientalidad”¹², situación que se prevé en las disertaciones del siguiente capítulo. Lo más importante es la utilización de las categorías “rol”, “género” y “estereotipo”, las cuales servirán para detectar los constructos míticos al respecto: ¿qué dice el argumento sobre los personajes? ¿Qué se espera de ellos? ¿Cómo interactúan entre sí? ¿Existen una serie de predeterminaciones? Estas son algunas de las interrogantes eje. Por otra parte, hay un interés en aquellos individuos que muestren comportamientos o acciones diferentes a lo establecido. En otras palabras, se busca detectar, complementariamente a los mitos, lo que va a contracorriente; es decir, las hablas que se oponen a la naturalización. Se considera importante advertir que se espera de estas actitudes cierta sutileza en su proceder y desarrollo, de tal suerte que habrá de efectuarse una lectura minuciosa del manga.

También se pondrá atención en las reacciones que el entorno muestre al respecto, ya que la mitología de la obra puede hundir sus raíces en ello. Nuevamente se recurre a dudas específicas para esclarecer esto: ¿cómo trata el argumento a los comportamientos distintos a lo normativo? ¿cuál es el lugar que les da? ¿qué tipo de naturalización les confiere? ¿qué personajes o incidentes son soslayados o marginados, cuáles ponderados o idealizados? Es fundamental para los propósitos de esta investigación poner atención en

¹² Aunque relacionado, este término no es exactamente el mismo que Edward Said (2002) nombra como *orientalismo*, el cual consiste en un discurso político, ideológico, cultural y colonial que expresa y representa a los países del Mediterráneo oriental, las tierras bíblicas y la India. Emanado en el siglo XIX —y vertido en una producción literaria de lo más variopinta—, este estilo de pensamiento hegemónico desarrollado por Gran Bretaña, Francia y Estados Unidos de Norteamérica, se basa en la diferenciación geopolítica y geográfica entre Occidente y Oriente; “[...]el orientalismo es un estilo occidental que pretende dominar, reestructurar y tener autoridad sobre Oriente” (2002: 21).

las reiteraciones que la trama vaya hilvanando en su conjunto, pues “[...] esta repetición del concepto a través de formas diferentes, es preciosa para el mitólogo ya que permite descifrar el mito; la insistencia de una conducta es la que muestra su intención” (Barthes, 1999: 114-115).

Dicho de otra forma: ¿cuáles son los significados en la historia que por su frecuente presencia se convierten en naturalizaciones dentro de la narrativa? En el caso del guerrero Shiryu, las reiteraciones son constantes en los valores atribuidos a su persona. El espíritu de sacrificio, por ejemplo, tienes varios significantes cuando por una u otra causa su vida está en constante juego por el bien común. En suma, y considerando lo expuesto, se usará el modelo semiótico-mitológico de Roland Barthes para el análisis de los personajes en el manga de *Saint Seiya*. Dicho sistema de doble nivel está cimentado en el signo de significación denotativa, convertido éste en el significante de otro signo, cuya significación connotativa implanta un significado secundario en el marco de un contexto: el mito. Éste es una deformación, una impostura, la naturalización de lo que en realidad es un constructo.

4.2.1. ROL

El concepto de rol es el primero que se utiliza para develar las mitologías del manga en el sentido barthiano. Para precisar cómo los personajes representan naturalizaciones mitológicas de rol, es fundamental entender primero esta categoría. Anthony Giddens define rol como el “comportamiento que se espera de un individuo que ocupa una determinada posición social. La idea del rol social procede del teatro y alude a los papeles que los actores desempeñan en un montaje. En todas las sociedades los individuos hacen diversos papeles sociales, según varíen los contextos de sus actividades” (2009: 925). Esta noción se utilizará en el siguiente capítulo para analizar el perfil de algunos personajes y los papeles que juegan dentro de la historia a analizar, en función tanto del argumento como la interacción con sus similares. La naturaleza del discurso y su significación pretenden develarse con ayuda de esta clase de términos.

En el manga, como sucede en las películas cinematográficas, las series de televisión, los cómics estadounidenses y otras expresiones narrativas, existen diversos tipos de roles: el del héroe, el villano, el mentor, la damisela en desgracia, el investigador, el ayudante, el aprendiz, etc. Se verán tres tipos de roles con base en la noción presentada y se buscará exponer las hablas míticas configuradas en el comportamiento de los personajes, siguiendo el papel que desempeñan dentro de la historia, de tal suerte que sea evidente la naturalización que el argumento hace de su proceder y estatus. Dos ejemplos en los que posteriormente se ahondará son los siguientes: la figura del guerrero y la estratificación social.

En el primer caso, dicho papel está ostensiblemente presente en la mayor parte de los individuos que integran el manga de *Saint Seiya*. La función guerrera es caracterizada con marcado énfasis en Seiya, el joven protagonista de nacionalidad japonesa, complexión delgada y cabello oscuro, el cual porta una armadura que alude a la criatura de la mitología griega Pegaso. La trama muestra que este rol ha sido desempeñado desde tiempos antiguos. La constelación celeste, vinculada al ropaje que protege al combatiente, junto con las figuras de autoridad que representan la maestra de combate y la diosa que protege el muchacho en cuestión, guían y determinan el derrotero de Seiya. Estos son los elementos narrativos y visuales que constituyen el signo denotativo. La significación connotativa, valiéndose de esto último, introduce el mito: el guerrero es un papel conceptual permanente y naturalmente cíclico, predestinado y subordinado.

El segundo ejemplo consiste en un mensaje que se muestra como natural, por lo tanto, implica también una mitología con respecto a los roles: la constitución de una sociedad estratificada. Los muchachos que pelean por Saori, la adolescente que en la historia representa la encarnación de Atenea, deidad griega, están clasificados y jerarquizados por el nivel de poder y el tipo de armadura que portan: oro, plata y bronce. Esta situación queda evidenciada por el argumento, la complejidad en los diseños de los ropajes,

las texturas y en algunas ilustraciones a color. Los que están en la cúspide son los de nivel dorado, mientras que los de bronce se sitúan en el rango inferior. Los comportamientos de los jóvenes responden a esta taxonomía, en la que los guerreros de oro y plata constantemente subestiman y minimizan a los de bronce, subrayando su superioridad por el papel que fungen en dicha sociedad.

En suma, existen múltiples tipos de roles en las narrativas literarias y visuales de los cuales se verán tres en el título de manga seleccionado. Los roles comprenden la función, el comportamiento, la posición social de los personajes y las expectativas con respecto a ellos. A continuación se tocará el tema de género como categoría mítica, este concepto también puede considerarse un tipo de rol. La diferencia estriba en que el género se fundamenta en la distinción de características y valores construidos y atribuidos para cada sexo, mientras que la noción de rol abarca una mayor amplitud de papeles, donde las representaciones de la diferenciación sexual no son las únicas. En la investigación se ha decidido reservar un espacio propio al género a causa de la importancia, complejidad e interés del término.

4.2.2. GÉNERO

Después de haber explicado el modelo semiótico de Roland Barthes con el que se pretende realizar un ejercicio de significación e interpretación particular, se ha procedido a mostrar las categorías elegidas en las que se fundamenta el análisis, las cuales servirán para descifrar las mitologías que constituyen el manga de *Saint Seiya*: rol, género, estereotipo y escamoteo. Tras haber desarrollado la primer noción, toca el turno ahora de la segunda: género. Con base en Pierre Bourdieu, Marta Lamas hace hincapié en la categoría de “género” como producto de una construcción cultural que estructura y simboliza la percepción social. Con la presencia y arribo del feminismo, se conceptualizó el “género” como construcciones culturales y simbólicas adjudicadas a mujeres y hombres, desechando la idea que sostiene una esencialidad innata en ambos.

La autora muestra que el género es un filtro epistemológico porque perfila y acota la percepción del mundo a través de la cultura. La definición de género que proporciona Lamas es clara y concisa:

El concepto género, tal como el feminismo lo perfiló dentro de las ciencias sociales, es lo contrario de sexo: es el conjunto de prácticas, ideas, discursos y representaciones que cada sociedad construye al simbolizar la diferencia sexual. El género es una construcción social que reglamenta y condiciona la conducta objetiva y subjetiva de las personas, atribuyendo características distintas a cada sexo (2003: 342).

Esta definición se puede desglosar en una serie de elementos: prácticas, ideas, discursos y representaciones. En el caso del manga de *Saint Seiya*, los personajes son los sujetos que reproducen cada una de estas dimensiones en lo que hacen y dicen. Si bien, la construcción genérica de la masculinidad ocupa un lugar central considerando que la mayor parte de los personajes son hombres, también existe una noción, no menos importante, de lo femenino. Género, rol y estereotipo son las categorías que se trabajarán en la búsqueda de evidenciar estos constructos, adjudicados a los individuos que integran la historia. Al reflexionar sobre el papel que los personajes juegan en *Saint Seiya* mediante los roles, visiones de vida, convergencias y discrepancias, el campo de los estudios de género se presentaron como una fuente de la cual nutrirse. Algunos aspectos que develan la significación de la historia son los siguientes: actitudes, gestos, diálogos, la ropa, la apariencia física, la interacción social, los antecedentes y otros elementos que pueden evidenciar los diferentes perfiles. En suma, en el manga existen dos tipos de hablas míticas que significan la obra: la narrativa y la visual.

Un punto del argumento que constituye la mitología de género en *Saint Seiya* y que sirve para ejemplificar lo expuesto, es la protección masculina de la mujer. Este concepto es presentado como una cualidad patente, predestinada generacionalmente a través de los tiempos. Los cinco jóvenes guerreros que protagonizan el manga y constituyen un círculo social, tienen como misión fundamental salvaguardar a una chica llamada Saori, reencarnación de una deidad griega: Atenea. Este es uno de los ejes

fundamentales de la historia. Se naturaliza y normaliza la idea de que el varón es una figura de protección para la mujer, esta función va más allá de posiciones sociales y de poder, ya que la adolescente en cuestión pertenece a una posición socioeconómica alta, en contraste con los muchachos que pelean por ella. En la práctica, este aspecto actúa como un marcador de la diferencia sexual.

Las praxis de los personajes mostradas en las viñetas del manga y su línea argumental, son reflejo de la construcción de los sujetos, es por ello que su accionar es de vital importancia para entender la función que desempeña cada uno. Estas prácticas son reflejo de la diferenciación sexual: “La diferencia sexual, un hecho real, produce, como significativo, un universo de prácticas y representaciones. O sea, el sujeto no existe previamente a las operaciones de la estructura social, sino que es producido por las prácticas y representaciones simbólicas dentro de formaciones sociales dadas” (Lamas, 2003: 334). El ejemplo visto de la protección masculina que los hombres realizan hacia la mujer en *Saint Seiya*, es una representación de las prácticas sociales heteronormativas —como otras que se verán en el siguiente capítulo— que conceptualiza el género y establece las diferencias del mismo. De forma similar a Martha Lamas, Anthony Giddens también plantea que en la noción de género lo social funge un papel determinante. Para él, dicho término se define como las “expectativas sociales sobre el comportamiento que se considera apropiado para los miembros de cada sexo. El género no se refiere a los atributos físicos que distinguen a hombres y mujeres, sino a los rasgos socialmente formados de la masculinidad y la feminidad” (2009: 912).

Dicho esto, el proceder de los personajes que componen el manga de *Saint Seiya* responden al entramado conceptual que su sociedad ha formado para los hombres y las mujeres, de tal suerte que sus acciones giran alrededor de lo que se espera de ellos. Se hace hincapié en una observación: las definiciones retomadas y el planteamiento propuesto son pensados para los fines particulares de esta investigación, con el conocimiento de que existen

múltiples acepciones del término género, y que las disertaciones sobre este tema son variopintas y complejas en el campo de los estudios feministas, por lo que su significado no es único, sino que está constituido por diversos discursos. Hechas estas apreciaciones, el siguiente paso es definir la siguiente categoría de análisis, el estereotipo.

4.2.3. ESTEREOTIPO

La tercera categoría pensada y propuesta como base de las mitologías en los personajes de *Saint Seiya*, después de rol y género, es la de estereotipo. Anthony Giddens define este término de la siguiente manera: “Caracterización fija e inflexible de que es objeto un grupo de personas” (2009: 910). Asimismo:

Los estereotipos suelen aplicarse a las minorías étnicas, y ejemplo de ello es creer que todos los hombres negros son por naturaleza atléticos o que todas las personas de Asia Oriental son estudiantes trabajadores y diligentes. Algunos estereotipos tienen parte de verdad; otros no son más que un mecanismo de desplazamiento en el que los sentimientos de hostilidad o de ira se dirigen hacia objetos que no son su origen real. Los estereotipos quedan enraizados en las interpretaciones culturales y son difíciles de erosionar, aun cuando distorsionan la realidad enormemente (Giddens, 2009: 472).

Homi Bhabha en *El lugar de la cultura* (2002) presenta una conceptualización semejante. Para él...

El estereotipo no es una simplificación por ser una falsa representación de una realidad dada. Es una simplificación porque es una forma detenida, fijada, de representación, que, al negar el juego de la diferencia (que la negación a través del Otro permite) constituye un problema para la representación del sujeto en significaciones de relaciones psíquicas y sociales (100).

Tanto una como otra acepción coinciden en que el estereotipo tiene como propiedad la de fijar ciertas representaciones o formas en los individuos, grupos o realidades, de tal suerte que se vuelven caracterizaciones inflexibles o inmutables. Para Bhabha el estereotipo es una simplificación, una reducción no una mentira o falsedad. Esto recuerda a la noción de Barthes en su sistema de doble nivel: las categorías de estereotipo y de mito se vinculan porque ambas se preocupan por la representación de la realidad: una la reduce, la otra la naturaliza. Este vaso comunicante entre el mito barthiano

y el estereotipo constituyen un binomio útil y oportuno en el análisis de los personajes y su entorno. El estereotipo aquí se considera en todos los estratos del manga: sus personajes y argumento. El apunte que Giddens hace sobre la preferencia de dicho término sobre las etnias no se demerita, considerando que el grupo central de la historia está compuesto por orientales. Otras cuestiones no menos importantes son el contenido parcial de la verdad en el estereotipo y su función como receptáculo o mecanismo de desplazamiento de sentimientos hostiles. En suma, el estereotipo es entendido aquí como la caracterización, representación o forma fija simplificada atribuida a individuos o agrupaciones.

En el análisis del mito y esquema barthiano se propuso el ejemplo de un personaje en el que se naturaliza la representación estereotipada de la “orientalidad”: Shiryu de Dragón. La narrativa visual y literaria forja una caracterización fija y simplificada en este adolescente, la cual contiene varios rasgos vinculados a una idea sobre oriente: sabiduría, ecuanimidad, justicia y espíritu de sacrificio, sin mencionar la armadura que porta con forma de dragón, una imagen distintivamente tópica. Otro caso es el manejo de significados como el de la aversión a los combates, la ternura y la duda, los cuales constituyen la personalidad del guerrero llamado Shun, cualidades que son fijadas y simplificadas al ser vistas como debilidades, cercanas a lo femenino, de tal suerte que la armadura y constelación protectora de este adolescente varón evoca a una mujer de la mitología griega: Andrómeda.

4.3. ESCAMOTEOS

Si algunos personajes de *Saint Seiya* representan ciertas mitologías de rol, género y estereotipo, el análisis se complementa con aquellos que muestran comportamientos diferentes a las normatividades implícita o explícitamente establecidas. Michel de Certeau (1996) replantea la idea de que los individuos o sociedades adoptan una postura estática en su relación con las estructuras dominantes y productoras. De Certeau expone que las personas son usuarios activos y creativos que están posibilitados para reinterpretar a su favor la

realidad que las hegemonías establecen. Esto se logra mediante la *táctica*, una práctica discreta que capitaliza su eficacia en el contexto de las situaciones, modificando y desplazando, casi siempre de forma sutil, los usos normales o normativos de las prácticas, de los conceptos, productos o sistemas.

Para lograr esta tangente o desvío que la táctica ocasiona, el usuario o los usuarios se vale(n) del escamoteo, término que se refiere al aprovechamiento deliberado de los recursos o ideas ajenas. A diferencia de la táctica, que se comporta como un satélite en relación con la estrategia, ésta última es independiente, es el respaldo de la fuerza de poder, está razonada y maquinada con un propósito prefijado; su importancia radica en que funciona como la norma, ley, código o lenguaje del cual depende el usuario o sociedad.

Llamo “estrategia” al cálculo de relaciones de fuerzas que se vuelve posible a partir del momento en que un sujeto de voluntad y de poder es susceptible de aislarse de un “ambiente”. La estrategia postula un lugar susceptible de circunscribirse como un lugar *propio* y luego servir de base a un manejo de sus relaciones con una exterioridad distinta. La racionalidad política, económica o científica se construye de acuerdo con este modelo estratégico.

Por el contrario, llamo “táctica” a un cálculo que no puede contar con un lugar propio, ni por tanto con una frontera que distinga al otro como una totalidad visible. La táctica no tiene más lugar que el del otro (De Certeau, 1996: XLIX-L).

Para De Certeau la estrategia es un cálculo que genera el orden imperante, el cual establece la lógica en la relación de dos entidades, lo hegemónico y los sujetos subordinados a ello. La estrategia se caracteriza por poseer un espacio y un discurso propio. La táctica en cambio, es una acción calculada que deviene en prácticas concretas pero no autónomas, ya que son realizadas en el seno del sitio estratégico por carecer de un ámbito independiente. Lo institucional, lo hegemónico, lo estructural son los contextos en los que la táctica opera. Las acciones tácticas de los individuos buscan de formas diversas subvertir discretamente la reproducción de lo normativo sin llegar a suprimirlo. Para conseguir esto, y como se expuso al principio de este

apartado, lo táctico necesita del escamoteo, una suerte de jugarreta que se aprovecha precisamente de los códigos y directivas estratégicas para resignificarlas en la prácticas de la cotidianeidad.

Cualquier resistencia individual o grupal que utilice el lugar y los elementos discursivos estratégicos para la producción calculada de otras posibilidades de sentido que transgredan, parcial y momentáneamente, el orden del sistema institucionalizado, será denominada “escamoteo” [...] La táctica del escamoteo es el modo de darse una resistencia al interior de un sistema de coordenadas y cálculos estratégicos. Es el modo de actualización creativa, en el que los sujetos implicados alcanzan cierta diferenciación, activa y de corta duración, del orden social homogéneo (García, 2013: 151).

De Certeau expone un caso a modo de ejemplo que ilustra el concepto de escamoteo: el de la fábrica como lugar estratégico, institucional y de poder. El trabajador, como sujeto dependiente y servidor de ella, utiliza —escamotea— su espacio, tiempo, herramientas, maquinaria y materia prima; para elaborar algún tipo de producto libre, creativo, sin ganancia, ajeno a los fines del centro laboral. El trabajador puede aliarse con sus compañeros para desarrollar esta práctica en la que demuestra su talento, echando por tierra la normatividad de la competitividad. De esta manera el individuo —en el rol de trabajador— le da un sentido diferente —en su favor— a los elementos que constituyen el campo estratégico en el cual se encuentra inserto, sin pretender disolverlo, ya que su táctica escamoteadora se fundamenta en dicho espacio hegemónico. Con base en las ideas expuestas, se consideran personajes de comportamiento diferente, opositor o de resistencia aquellos que mediante diversas tácticas escamoteadoras reinterpretan y resignifican los sistemas, discursos y acciones imperantes normativos en la historia de *Saint Seiya*. Estas lógicas, discrepancias u oposiciones son expresadas en las maneras de emplear esos códigos hegemónicos. Los tres tipos de habla mítica —rol, género y estereotipo—, son consideradas como los discursos estratégicos que poseen un lugar propio, un contexto de poder en el que los personajes están insertos y sujetos.

Un personaje como el adolescente japonés Ikki Fénix se caracteriza por no seguir algunas normatividades que su mitología de rol guerrero le

indica: protección a la mujer, sujeción a ella como figura de autoridad y trabajo combativo en equipo —directivas estratégicas. Ikki es un muchacho que se encuentra en la medianía de dos espacios estratégicos y de poder: por un lado, la fundación Grade, encabezada por Saori Kido, reencarnación de Atenea; por el otro, el santuario, dirigido por el patriarca. En el principio de la historia, Fénix es concebido como villano de la misma por negarse a luchar en una competencia que reúne a todos los peleadores de su categoría con el fin de obtener una armadura del estrato superior, es decir, la dorada. Su personalidad solitaria y huraña, su pasado difícil y cruel, sumado a su comportamiento reformado, funcionan como tácticas para evitar rendir pleitesía explícita a Atenea y estar con otros guerreros trabajando conjuntamente. El que batalle esporádicamente contra los enemigos de Saori-Atenea funciona como escamoteo de lo estratégico y marco condicionante que permite su actitud. Este caso es el de una resistencia o comportamiento diferente a lo marcado por el rol preestablecido.

Otros comportamientos disímiles a lo normativo en cuestiones de rol, género o estereotipo se presentarán de esta forma. La clave es la detección de los usos que los personajes hacen de las categorías mencionadas y sus discursos hegemónicos como en el ejemplo visto. Hasta aquí se ha vinculado y delimitado el análisis del manga en la esfera y lógica de los estudios culturales, tomando de ellos su interés por las producciones de la llamada “cultura masiva”, así como algunas herramientas de las que se vale: un modelo semiótico y conceptos de los estudios de género y la sociología, con el fin de significar esta producción narrativa y visual a través de sus personajes.

4.4. RECAPITULACIÓN

En este capítulo se presentaron las herramientas teórico-metodológicas para realizar el análisis del manga. Los estudios culturales enfocados en las expresiones populares y masivas circunscriben el campo de acción. El trabajo a realizar en el siguiente apartado es de naturaleza significativa e

interpretativa, en consecuencia, se retoma la visión del posestructuralismo, tomando prestado el modelo semiótico-mitológico de doble significación del francés Roland Barthes. Se conceptualizaron de forma particular los términos género, rol y estereotipo, pensando en ellos como las bases en la que se cimentan discursos míticos que los personajes representan. Finalmente, se retoma la teoría del francés Michel de Certeau sobre las estrategias y las tácticas escamoteadoras en la cotidianeidad, con miras a mostrar como algunos personajes del manga a analizar no son estáticos al entorno en el que están circunscritos, sino que se valen de prácticas concretas las cuales dan un sentido diferente o de resistencia a los discursos normativos y mitológicos de la historia.

5. CAPÍTULO 4

LAS HABLAS MÍTICAS EN SAINT SEIYA

5.1. ROL

Tras haber planteado las cuatro nociones en las que se fundamenta el análisis sobre las mitologías del manga de *Saint Seiya*, la disertación comienza con la categoría de rol. Recordando la definición ofrecida en el capítulo anterior, rol es el comportamiento que un individuo desarrolla en función de su posición social, hay tantos papeles como contextos en la vida y cotidianidad de los sujetos. También se dijo que el rol serviría para ver cómo se naturalizan los papeles que los personajes juegan en la historia del manga. Con base en esta categoría, se proponen tres conceptos mitológicos: a) el guerrero como rol predestinado en Seiya —el protagonista—; b) la estratificación vertical social y c) el antagonismo. En el primer caso y denotativamente hablando, el personaje en cuestión es un japonés de 13 años de edad, delgado, su cabello es oscuro y abundante. El tamaño de sus ojos es grande. Porta una armadura que alude a la figura mitológica de Pegaso (Fig. 8). Él es un santo¹³ y como tal, su función consiste en ser un luchador protector al servicio de Saori Kido quien, como se dijo, funge simultáneamente dos papeles: es una adolescente de clase socioeconómica alta, heredera de una importante fundación japonesa de nombre “Grade”, así como la reencarnación de una deidad griega: Atenea.

El argumento de *Saint Seiya* (Kurumada, 2004) ostenta que desde la antigüedad son los jóvenes varones quienes protegen y salvaguardan a Atenea, además de luchar por la paz del mundo. La fundación Grade envía niños a diversas partes del orbe con el fin de que entrenen y se conviertan en santos. Seiya es uno de ellos, funge como combatiente perteneciente a

¹³ “Santo” es una palabra que en la historia original concebida por Kurumada, se refiere a cada uno de los guerreros que luchan por Atenea y poseen una armadura y constelación protectora, independientemente de su rango —oro, plata o bronce. En las traducciones hispanoamericanas se ha sustituido dicho término por “caballero”.

una generación ubicada en el último tramo del siglo XX. En toda esta narrativa denotativa se introduce un significado mítico: el rol de guerrero —santo— es cíclico y permanente, es una constante presente en todos los tiempos, incluyendo la contemporaneidad. Los contextos y sujetos en cada era reproducen infinitamente este esquema prefijado. El protagonista pertenece a un grupo de combatientes del nivel más bajo en su estructura, los cuales deben luchar constante y progresivamente a favor de la fundación y Saori. El mensaje naturaliza que los individuos de estrato social inferior están destinados al oficio de la guerra.



Fig. 8. Seiya de Pegasus. Fuente: Kurumada (2004).

Ser santo de bronce es un estatus predeterminado en Seiya por su maestra de entrenamiento, inspirada en un concepto fundamental del argumento: las estrellas que conforman las constelaciones del firmamento guían y protegen a los individuos. La predestinación del rol también es reafirmada por Saori-Atenea. Tanto ella como la instructora representan figuras de autoridad que señalan la posición y función del personaje subordinado. La narrativa de la historia expone que las cosas del universo originalmente pertenecían a un sólo bloque de materia. Los guerreros como Seiya son una partícula de esa masa cósmica cuya energía pueden hacer estallar a su favor, dependiendo

de su capacidad. En otras palabras, la fuerza de la que se valen para luchar es nata y cósmicamente universal.

El manga proyecta a Seiya como un peleador que triunfa ante todas las adversidades, sin importar su categoría concebida inferiormente. La trama va desenvolviéndose progresiva y paulatinamente de manera que el personaje asume un liderazgo en la pelea crucial contra el antagonista y el Santuario, fuerza hegemónica opuesta a Saori y su grupo de guerreros. Las enseñanzas de su mentora Marin, quien le enseñó el arte del combate, siempre aparecen en forma de *flashbacks*¹⁴ a lo largo de la historia para brindarle la solución de los enfrentamientos y el éxito en los mismos. Aunque originalmente duda de Saori como reencarnación de Atenea y su capacidad para desempeñar ese papel, cree en el rol de santo como el destino que el universo le ha deparado en su vida, no en la aburrida cotidianidad de un joven promedio. Aunque las batallas son constantes y progresivas, el cansancio físico, consecuencia natural del desgaste corporal y anímico, es presentado en su mínima expresión en la mayor parte de la historia.

Las características denotativas atribuidas a Seiya en su rol de guerrero, constituyen el significante del cual se vale la significación connotativa para naturalizar el mito de la predestinación. Como pudo verse, este significado se repite constantemente. Seiya, como protagonista de la historia desempeña el papel de líder y héroe, rescatando a Saori-Atenea y peleando a favor de ella. Recapitulando, el habla mítica expone el rol de santo como antiquísimo y cíclico. El cosmos, el universo, las estrellas, maquinan y controlan los derroteros del protagonista, es decir, es una cuestión natural que él tenga que pelear y no desarrollar una vida civil como la de cualquier muchacho. Su potencial combativo emana del cosmos, literalmente. Sutilmente se diluye el hecho de que Seiya y otros jóvenes son parte de un proyecto institucional

¹⁴ En el contexto de las producciones narrativas y visuales como el manga, las películas o las animaciones, el *flashback* es una palabra inglesa que se refiere a la “interrupción de una acción en curso para presentar los hechos que, ocurridos en un tiempo anterior, guardan relación con ella” (Real Academia Española, 2015).

y de poder: el de la fundación. En el bando enemigo representado por el Santuario, sucede algo similar. Se diluye, mas no se suprime, el papel de los actores hegemónicos —Saori y la fundación por un lado; el patriarca y el santuario por el otro— que intervienen, construyen y problematizan la realidad. En suma, el rol de guerrero en la figura de Seiya es expuesto como naturalmente predestinado.

Por otra parte, y como se mencionó en el capítulo anterior con respecto a la categoría de rol, en *Saint Seiya* se naturaliza otro mensaje, el de la estratificación social, es decir, los individuos son clasificados, jerarquizados, cualificados y divididos mediante un factor que determina su posición y comportamiento: la fuerza de combate. Esta característica, como se vio en el mito del guerrero predestinado, se basa en el principio del cosmos como fuente de energía bélica, por lo que se presenta un significado connotativo: las constelaciones celestes —por ende la naturaleza— son una réplica de la división social: algunas reservadas para la protección de los guerreros de élite y otras a los de clase inferior. Esto se proyecta en el manga mediante una estructura vertical de cuatro niveles que distinguen a los santos mediante sus armaduras, el diseño y material del que están hechas. Los que pertenecen a la parte baja son los que portan ropajes hechos de bronce, los que ocupan la medianía son los de plata y en la cúspide se encuentran los de oro. Existe una orden de combatientes que usan indumentarias negras de la que se hablará después, ya que su papel implica cierto discurso alternativo a la lógica de esta sociedad.

Los santos de bronce, protagonistas de la historia que representan el rol inferior de su sociedad, son continuamente subestimados. Su fuerza o poder cósmico es el más débil de la estructura. Su principal responsabilidad es defender, proteger y salvaguardar —principalmente Seiya, el santo de Pegaso— a Saori-Atenea. Destaca el hecho de que deban sacrificarse continuamente, donde los intereses de Saori y la fundación están directa o indirectamente vinculados. Además del material con que están hechas —el

bronce—, sus armaduras son visualmente representadas de menor calidad: las piezas cubren menos extensión del cuerpo, siendo más burdas en diseño y textura, comparándolas con los ropajes plateados y dorados. Amen de ser menos resistentes.

En la narrativa de la historia, los santos de bronce se encuentran inmersos en contextos y acciones bélicas con guerreros de los otros rangos. Desde su posición vinculada a Saori y la fundación, combaten a otra institución de carácter antagónico: el Santuario griego, lugar de residencia del patriarca y los santos de mayor envergadura. A diferencia de los guerreros de plata y oro, los de bronce se ven en la necesidad de pelear entre ellos con el fin de probar quién es el mejor e investirlo con una armadura superior —la dorada—, en todo esto se advierte un mito: las convulsiones y conflictos sociales se generan desde la capa más baja, son cuestiones propias de ella. Aunque los jóvenes de la orden de bronce cuestionan en su momento a Saori como la reencarnación de Atenea y su capacidad para desempeñar ese papel, la creencia en la predestinación y las estrellas que guían el destino de las personas —uno de los conceptos centrales de la historia que el personaje de Saori se encarga de subrayar— es una noción poderosa que ayuda a legitimar y determinar el orden social junto con los roles.

El segundo nivel en el rol de santo es el plateado. Los que ocupan esta posición en la mediatriz de la escala social subestiman a los de bronce, confiados en su fuerza, armaduras, velocidad y principalmente estatus, superiores teóricamente. Tienen una función concreta de índole operativa: derrotar a dichos guerreros considerados rebeldes. Los combatientes plateados, al igual que los dorados, obedecen esta encomienda ordenada por el patriarca, figura de máxima autoridad en el Santuario, sitio institucional y de poder opuesto a la fundación que preside Saori. El tercer nivel en el rol de guerrero es el dorado. Este es el más alto de la estructura social. Es un grupo de élite compuesto por 12 integrantes basado en las constelaciones zodiacales. A diferencia de los santos de bronce o plata que son mandados a pelear,

ellos residen en el Santuario griego cumpliendo la función de custodiar dicho espacio estratégico. Son los últimos en combatir. Al igual que sus colegas de plata, subestiman a los combatientes de bronce.

Estas representaciones denotativas sobre los comportamientos y funciones de los santos que conforman roles en una sociedad estratificada, naturalizan varios significados connotativos. El primero de ellos es que el hombre está para pelear, principalmente los de estrato bajo o inferior en la escala social. Los conflictos se dan incluso en el interior de este grupo, en aras del ascenso social en el signo de la armadura. Como se mostró, las acciones en tres de los cuatro niveles —bronce, plata y oro— obedecen a figuras y lugares de poder —el patriarca y el Santuario por un lado, Saori y la fundación por el otro. Los individuos por lo tanto, operan en función de dos proyectos hegemónicos y antagónicos. Esto se diluye mediante las significaciones denotativas del cosmos, las estrellas y las constelaciones, que, junto con la predestinación, guían los derroteros de los hombres. En otras palabras, se mitifica a la naturaleza como forjadora de los roles sociales, los comportamientos y funciones de los santos. Quienes más tienen interiorizada esta noción son los combatientes de bronce, al ejecutar técnicas y pronunciar discursos al respecto, como Seiya, que expresa gusto por sentir la cosmoenergía en su interior —acción implícita en el rol de santo— y no reproducir la aburrida vida de un joven común. El trasfondo del conflicto en *Saint Seiya*, es la legitimación que buscan sobre el Santuario dos figuras de poder contrapuestas, el patriarca y Saori.

Si Saori-Atenea, Seiya de Pegaso y los santos de bronce son los personajes que encarnan el bien y la justicia dentro de la historia, el contrapeso en la misma, como sucede en narrativas dicotómicas similares, está en un frente maligno, encabezado por un individuo que juega el rol antagónico. Aunque en el manga los santos de plata y algunos de oro combaten a favor de esta última postura, no necesariamente es con conocimiento de causa. Ahora se verá la significación denotativa del personaje

que desempeña el rol antagónico. Este es representado por un hombre griego llamado Saga, de 28 años de edad, alto, atlético, de tez blanca, cabellera rubia, larga y abundante.

El personaje en cuestión tiene dos papeles en la historia: santo dorado —guerrero de alta jerarquía— y patriarca del santuario, este último mencionado anteriormente como figura de autoridad contrapuesta a Saori Kido (Figs. 9 a) y b). En otras palabras, Saga desempeña dos tipos de rol. El primero de ellos, cronológicamente hablando, es el de santo. En ese marco, es concebido como una persona benigna, justa, generosa y fuerte. Estas cualidades son representadas en un signo, al considerarlo un dios reencarnado. Es un hombre con aspiraciones: desea suceder al patriarca, quien ocupa un lugar importante en la sociedad de los santos, asistiendo a Atenea y comandando a todos los guerreros, una especie de figura rectora. Saga tiene dualidades en conflicto, por lo que es un individuo complejo. Su personalidad está dividida en dos, benigna y maligna, siendo ésta última la que lo impulsa a cometer un acto crucial: matar al patriarca en turno, al ser rechazado por éste como su sucesor, usurpando así su lugar.



Figs. 9 a) y b) Saga en sus dos roles. Fuente: Kurumada (2004).

Su constelación protectora es la de géminis, su fecha de nacimiento coincide con este signo zodiacal, por lo que el mito de las estrellas que guían el destino de los hombres —explicado anteriormente—, justifican el carácter dual

del personaje. Su armadura también corresponde a la del signo mencionado, está hecha de oro, es decir, corresponde al grado más alto en la sociedad de los santos. Destaca la complejidad de su diseño, cubriendo la mayor parte del cuerpo. La armadura connota que el rol antagónico de la trama —la maldad en la historia— necesariamente está vinculado a la fuerza, el poder y la hegemonía social.

La narrativa plantea que el rol de patriarca exige ciertas cualidades en el aspirante, como el valor, la sabiduría, la justicia, la excelencia física, moral y mental —un rol benigno. Saga, en este segundo papel, se caracteriza por su comportamiento heterodoxo al intentar asesinar a Atenea, tomando el mando del Santuario para sus fines personales: controlar el mundo e igualarse a los dioses del panteón griego: Zeus, Poseidón y Hades. Un argumento narrativo: el hombre que anhela ser dios. Connotativamente hablando, el hombre que aspira a la trascendencia, su intención es patente y progresiva: llegar al siguiente nivel de su sociedad. Las viñetas del manga muestran a Saga atormentado por sus personalidades contrapuestas. Éstas tienen diálogos de índole moral confrontados entre sí (Fig. 9 c).

Todas estas dualidades y disyuntivas que caracterizan al personaje conforman un habla mítica sobre los roles —incluyendo el antagónico— en historias sobre la lucha entre el bien y el mal: el sentido maniqueo y dicotómico diluye los claroscuros, matices y contradicciones individuales y sociales. La bondad y la maldad son presentados como estados naturales, personificaciones que coexisten en el interior del enemigo, donde el “germen” de lo maligno es detonado por la ambición. Ascender en estatus y transgredir el orden establecido, son vistos como deseos y acciones de índole siniestra que corrompen a los individuos benignos, orillándolos a cometer y desencadenar males —un guerrero que aspira a ser líder de su sociedad e incrementar sus miras: igualarse a las deidades. La conquista del mundo y el asesinato son hablas típicas y míticas que ayudan a reafirmar el sentido negativo que representa la posición e intereses de Saga.

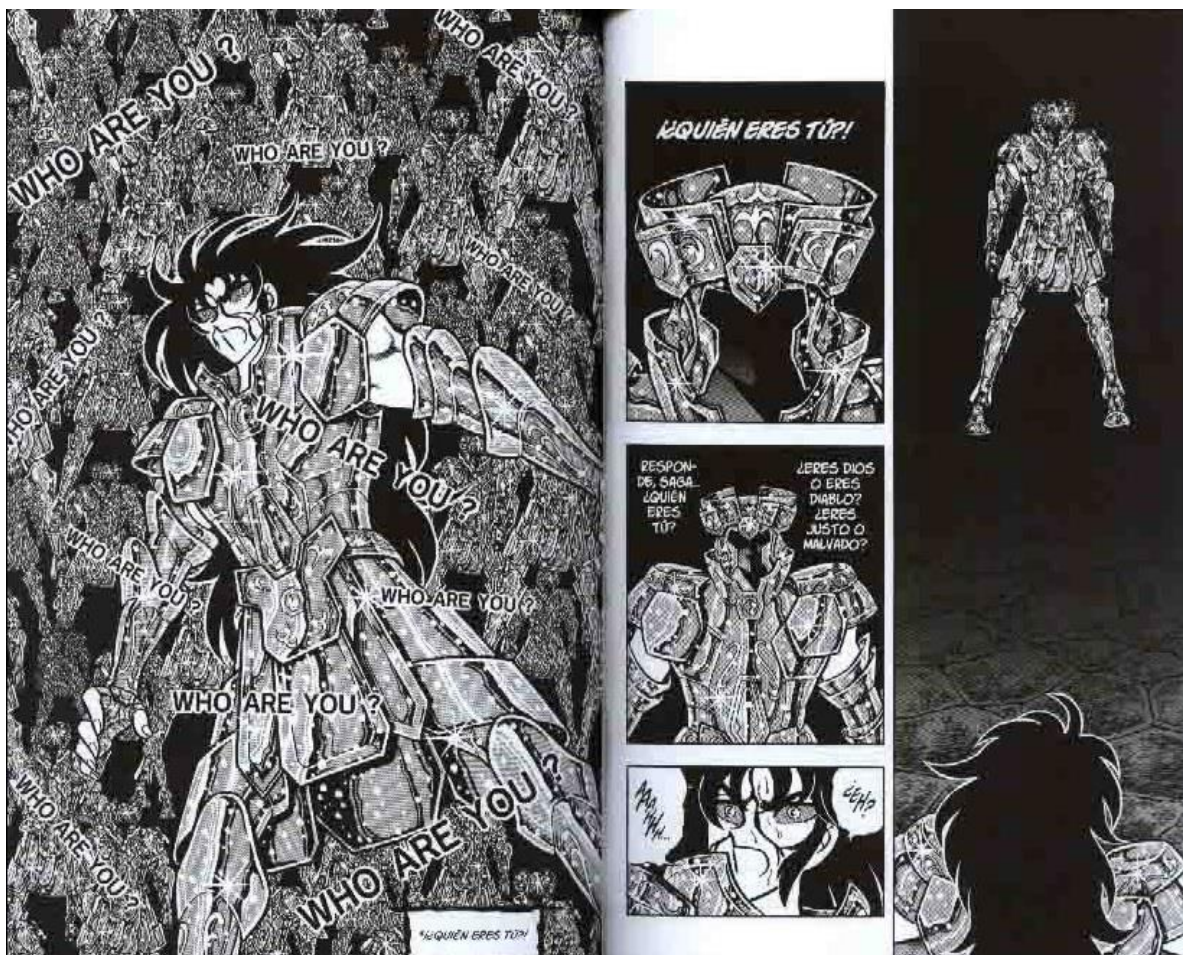


Fig. 9 c) Saga y sus dos personalidades. Fuente: Kurumada (2004).

5.2. GÉNERO

Las mitologías de rol, género y estereotipo que los personajes del manga de *Saint Seiya*¹⁵ representan, se valen de significaciones denotativas para proyectarse ante el lector como naturales. La cantidad de individuos que conforman el corpus de la historia seleccionado es amplia, sin embargo, los protagonistas de la misma integran un grupo selecto de cinco guerreros masculinos de nacionalidad japonesa —uno de ellos ruso-japonés— que se caracterizan físicamente por ser jóvenes, delgados, de ojos grandes, fuertes,

¹⁵ Como se expuso en el capítulo 2, *Saint Seiya* es un manga que se inscribe en el subgénero denominado *shonen*, el cual se caracteriza por plantear y desarrollar historias enfocadas en un público varonil y juvenil. Dicha obra sigue una de las líneas narrativas más usuales dentro del *shonen*: un grupo de chicos que deben cumplir con una misión impuesta.

algunos atléticos y con cabelleras abundantes. Aunque en menor cantidad, también existen mujeres en la trama con propiedades similares a los hombres: jóvenes, delgadas, con cabellos cuantiosos y largos. La segunda habla mítica que se abordará es la correspondiente a la categoría de género. Esta noción fue expuesta en el capítulo anterior como el conjunto de los elementos representativos que simbolizan la diferencia sexual y son construidos socialmente. El género actúa como normatividad en la conducta de los sujetos, confiriendo características diferentes a cada sexo.

La narrativa del manga en cuestión presenta una imagen juvenil de la masculinidad y la femineidad. La significación connotativa expone y naturaliza un mundo constituido por y para los jóvenes, en donde las personas maduras y los ancianos son escasos y juegan un papel secundario, terciario o periférico. No hay evidencias de individuos obesos y sólo un personaje de importancia terciaria es calvo, signo vinculado a la madurez. Los ojos ostensiblemente grandes, rasgo distintivo del manga japonés en general, afianza y hace evidente este constructo. Si bien hay guerreros de diversas nacionalidades que paulatinamente aparecen —lo que naturaliza la multiculturalidad y pluriethnicidad en sociedades estratificadas como la que existe en *Saint Seiya*—, la historia centraliza los acontecimientos en un grupo particular: el de los japoneses, circunscritos al contexto de una narrativa de corte occidental: la mitología grecolatina.

Como se vio en la definición propuesta, el género es un constructo que se vale de múltiples elementos culturales, los cuales simbolizan y normalizan las diferencias entre hombres y mujeres. Las representaciones visuales y narrativas son el caso del que se ocupa el presente trabajo. En la historia de *Saint Seiya* existen tres formas de mostrar a las mujeres: como deidad —figura de autoridad—, guerreras y compañeras. En la primera de ellas, todos los guerreros, denominados en el manga como “santos”, tienen una encomienda fundamental: proteger y salvaguardar a Saori Kido, una muchacha griega, reencarnación de la diosa de la sabiduría y la guerra

Atenea. Ella tiene 13 años de edad, su cabello es largo, de complexión delgada y sus ojos son grandes. Utiliza un vestido blanco que cubre la mayor parte de su cuerpo (Fig. 10).



Fig. 10. Atenea-Saori. Fuente: Kurumada (2004).

Desde que nació, debe ser rescatada constantemente de diversas situaciones adversas y enemigos que ponen en peligro su vida y seguridad. Aun siendo la encarnación de una diosa combatiente, no es capaz de liderar las batallas que encaran los santos, delegando en ellos esa misión. Usa permanentemente el vestido descrito y no una armadura pertinente. Además de ser la reencarnación de Atenea, Saori preside una fundación, pertenece a una clase socioeconómica alta. El significado connotativo de estos lenguajes denotativos, representa míticamente a la mujer como un individuo pasivo e indefenso, propensa a involucrarse en problemas y que necesita ser protegida por los hombres, independientemente de su posición social. Por otra parte, el habla mítica expone a la mujer que desempeña cierto liderazgo, como alguien que se vale de los hombres para sostener ese estatus. En suma, aunque en su

calidad de diosa el personaje tiene un gran poder latente, el cual va desarrollando paulatinamente; como mujer, Saori reproduce la imagen genérica expuesta de dependencia e indefensión.

La segunda representación de la mujer en la trama es la que corresponde a las guerreras. Las pocas que aparecen, Shaina, Marin y June, son caracterizadas como adolescentes de complexión delgada. Dos de ellas pertenecen a un rango que supera a los santos masculinos de bronce, es decir, sus armaduras son de plata. Son maestras de aspirantes a santos. Llevan puesto sobre su rostro una máscara. Según lo expone el argumento, las mujeres están excluidas, desde la antigüedad, de la sociedad de los santos que protegen a Atenea, salvo ésta última. Consecuentemente, aquellas que desean integrarse deben ocultar su femineidad con la careta. Si un hombre ve su rostro debe amarlo o matarlo. Se naturaliza así un habla mítica: la segregación por género, que actúa como normativa, generando dilemas y sentimientos de culpa en las mujeres (Fig. 11).

Esta exclusión es vista como tradición remota, lo que connota aún más su legitimidad. Al mismo tiempo, el rostro, rasgo esencial de identificación ante los demás, junto con la femineidad, son negados con el signo de la máscara. De esta manera, la otredad de género coexiste en la sociedad de los santos veladamente. Por otra parte, se subraya el carácter satelital de la mujer con respecto al hombre en esta lógica, al tener que decidir entre dos posturas contrapuestas. Las armaduras de los santos de bronce masculinos evolucionan en la complejidad de su diseño paulatinamente, signo que refleja el incremento de poder —en el manga, la armadura no sólo es un elemento funcional, es decir, un ropaje diseñado para proteger al portador, es un ente vivo que actúa en resonancia con el usuario, por lo que su hechura mejora en función del poder combativo (Kurumada, 2004). Por ende, la narrativa se vale de las armaduras como un signo de distinción. En el caso de las mujeres esto no sucede así. Tampoco combaten mucho, sólo dos de las tres

tienen participación en ese sentido. La fuerza masculina es colocada por arriba de la femenina en esta última significación.



Fig. 11. Shaina y la segregación de género. Fuente: Kurumada (2004).

El tercer tipo de personificación de la mujer en *Saint Seiya*, es aquella que se encuentra fuera de la sociedad que constituyen Saori-Atenea y los santos. Estas chicas visten y viven en contextos más cotidianos, mantienen los patrones físicos antes descritos. Actúan como compañeras de algunos guerreros de bronce, dan consejos, consuelo y apreciaciones sobre la vida de ellos. También expresan intereses sentimentales. Una de ellas, Miho, es una joven japonesa de 13 años de edad, de complexión delgada y ojos grandes. Su cabello oscuro está recogido con un par de coletas. Ella viste

de falda, blusa y calcetas, sobre su ropa lleva puesto un mandil. Es niñera en el orfanato donde conoció a Seiya, el protagonista. Esta significación denotativa, sumada a la ternura y la dulzura en el carácter del personaje, así como su gusto por los niños, son el significante que sirve de base para constituir una imagen connotativa, mítica, maternal y tradicional de la mujer. No funge una posición hegemónica como Saori-Atenea, tampoco es guerrera. Su papel, como la de otras chicas de la cotidianeidad en este manga, es terciario, presencial y esporádico.

Los hombres por su parte, tienen mayor presencia cuantitativamente hablando. Al igual que sucede con las mujeres, existen diversas representaciones sobre ellos, siendo la de guerrero la más frecuente e importante. Otras caracterizaciones son la de maestro y en menor medida asistente y aprendiz. Los cinco santos masculinos —y en general los combatientes de todos los rangos— que protagonizan la historia deben demostrar constantemente su fuerza. Desde que son enviados a entrenar en inhóspitos contextos para conseguir sus respectivas armaduras que los cualifican como peleadores, hasta las batallas que cifran entre ellos y el bando contrario. Todos utilizan múltiples técnicas de combate inspiradas en las figuras de las constelaciones celestes. Existe un marcado interés por ver quién explota de mejor manera el “cosmos”, parámetro con el que se mide el potencial de los combatientes, el cual se refiere a una energía innata en cada uno de ellos emanada del universo. La fuerza, vinculada principalmente al hombre, es connotada, ponderada y hasta naturalizada como una cualidad esencial.

Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki, los nombres de los cuatro santos en los que la historia se centra, pelean constantemente al grado de destruir sus armaduras de bronce, derraman cantidades importantes de sangre poniendo en riesgo sus vidas. Uno de ellos, Ikki, posee una armadura que es capaz de reconstruirse por sí misma en alusión al relato del fénix. La narrativa mítica naturaliza estos signos: el hombre está para combatir y

guerrear. Como se mencionó anteriormente, la gran mayoría de peleadores masculinos se caracterizan por ser jóvenes cuya edad oscila entre los 12 y 30 años de edad, atléticos en algunos casos, delgados en otros, musculosos en mayor o menor medida. Poseen ostensibles ojos grandes, sus cabelleras son abundantes. Uno de los discursos centrales y míticos: la función principal del grupo protagónico, es decir, los hombres, es proteger y salvar a una chica de nacionalidad griega llamada Saori, reencarnación de la diosa Atenea. Este significado se refuerza con ciertos conceptos como el de la predestinación en el rol de guerrero, las estrellas que guían el destino de los hombres, entre otros que se abordarán posteriormente.

Otro mito con respecto a los hombres es que son el epicentro en la vida de las mujeres. Seiya es el ejemplo más representativo de esto al poseer marcadamente la atención y el afecto de dos chicas de rol diferente, una guerrera, otra compañera. Sin mencionar el interés ambiguo que Saori siente por él. El joven japonés mencionado se niega a combatir con Shaina —guerrera que le supera en estatus— por el hecho de ser mujer. Ella representa el caso de la fémina que vive en la encrucijada de amar u odiar al hombre que vio su rostro —Seiya. El muchacho nipón guarda un profundo respeto y cariño por Marin, su maestra de entrenamiento. El hombre como maestro y guía, es la segunda representación genérica, en ella se hallan individuos de personalidades míticas y tópicas vinculadas a la masculinidad, que por su posición de autoridad, connotan el significado de la ejemplaridad: Camus, sujeto de actitud indiferente, frío, emocionalmente distante y radical en sus enseñanzas; Daidaros por su parte, recrimina a su discípulo Shun por llorar, ya que en su visión los hombres no deben hacerlo. Guilty en cambio es cruel, sanguinario, sin reparo en sus actos. En la última y tercera imagen que la historia presenta con respecto al género masculino, sólo se encuentran un par de individuos que desempeñan las funciones de aprendiz y asistente, respectivamente. Por un lado Kiki, un niño que es discípulo y ayudante de un guerrero de jerarquía y por el otro, Tatsumi, un hombre calvo, alto y de

facciones que denotan madurez. Este último personaje acompaña constantemente a Saori para asistirle.

5.3. ESTEREOTIPO

En el apartado anterior se utilizó el término “orientalidad” para referirse a ciertas representaciones míticas y estereotipadas existentes en el manga de *Saint Seiya* con respecto a esa zona del mundo, es decir, Asia. En la trama hay varios personajes que ayudan a conformar esa imagen que naturaliza ciertos tópicos, tales como la sabiduría, la espiritualidad, la religiosidad o el sentido de sacrificio. Es importante recordar que el estereotipo es una caracterización que se realiza a cierto conjunto de personas, la cual se distingue por ser invariable y por ende, carecer de flexibilidad. También se expuso, con base en Homi Bhabha (2002) y el propio Antony Giddens (2009), que el estereotipo es una representación simplificada de los sujetos y no necesariamente una mentira. Es decir, los rasgos y caracterizaciones atribuidas a los individuos —su comportamiento, apariencia física, acciones y valores— pueden tener cierto grado de veracidad y verosimilitud, pero son constructos fijos y limitados que reducen toda la complejidad de la realidad y sus matices a una forma inmutable. Consecuentemente, se advirtió que el estereotipo y el mito barthiano, son conceptos que guardan cierta semejanza al simplificar y naturalizar, respectivamente, las representaciones o imágenes del mundo.

El primer caso de orientalidad como habla mítica es el de Shiryu, uno de los personajes principales, el sentido denotativo expone al personaje como un joven japonés de 14 años, de cabello oscuro, largo y complexión delgada. Al igual que todos los guerreros denominados como santos, porta una armadura de batalla cuya singularidad radica en tener la forma de un dragón. La narrativa de la historia lo caracteriza como un individuo sabio, dispuesto a sacrificarse por el bien común, con un gran sentido de la justicia y el equilibrio. En la trama demuestra una serie de conocimientos los cuales en su mayor parte tienen una connotación tradicional y oriental: fábulas, la lógica en la sociedad de los santos, técnicas marciales y de sanación. Su espíritu

de empatía y sacrificio hace que su vida esté en continuo riesgo, quizá más que en el resto de sus compañeros. Derrama su sangre con el fin de resucitar su armadura y la de Seiya, su compañero, ya que las armaduras son conceptualizadas como seres vivos que necesitan de dicha acción cuando han sido destruidas. Por circunstancias de la pelea, se ve en la necesidad de cegarse para derrotar a un oponente, además, ejecuta técnicas mortales y prohibidas cuando su rival le supera en nivel. Regularmente termina despojado de su traje protector.

El contexto del personaje también lo determina y connota: Shiryu es discípulo de un anciano guerrero chino de quién recibe su entrenamiento de combate, así como el conjunto de enseñanzas de sentido oriental. Su armadura yace en la desembocadura de una catarata en las montañas de Lushan en China. No sólo el ropaje de combate, también su cuerpo presenta un signo que connota la orientalidad como mito: un tatuaje natural en forma de dragón cuya máxima nitidez es alcanzada cuando su nivel cósmico de fuerza asciende (Fig. 12). El dragón como signo y sentido denotativo hace referencia a un animal representativo y característico en mitologías de países asiáticos como Japón y China. En Shiryu, esta figura es utilizada como la esencia de oriente impregnada a su naturaleza humana.

Por otra parte, el joven guerrero es colocado en el argumento de la historia como oponente de santos —Cáncer y Capricornio— que postulan una idea pragmática de la justicia, vinculada con el poder y la fuerza, siendo él la parte que representa la pureza y rectitud del término. Como puede verse, la orientalidad es presentada como un concepto consustancial al personaje, una imagen que integra rasgos estereotipados de algunos países orientales como Japón y China. Las nociones se amalgaman en un bloque, de tal suerte que un japonés, cuya naturaleza está determinada cósmica y corpóreamente —la constelación y el tatuaje del dragón— en los términos del manga, hereda el conocimiento marcial, tradicional y ancestral de un chino.

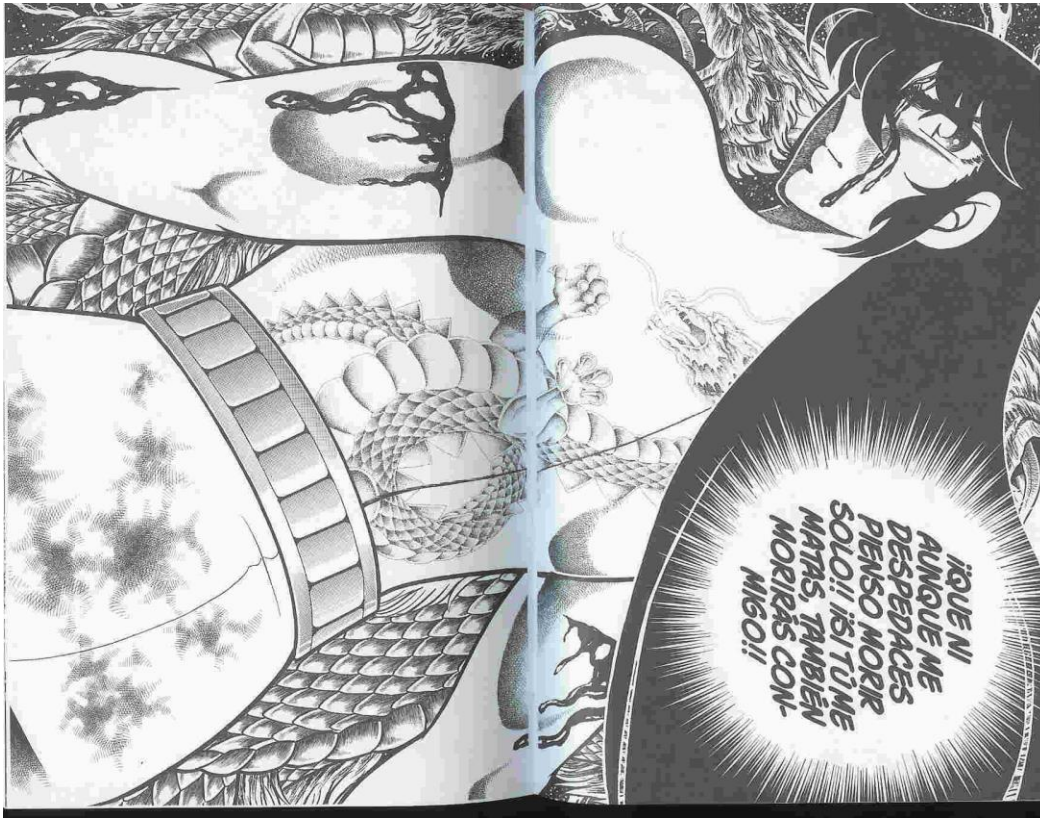


Fig. 12. El tatuaje natural de dragón. Fuente: Kurumada (2004).

Docko es el segundo personaje elegido como representación de la orientalidad mítica. Él es un anciano chino de baja estatura, con bigote y barba prominente. Sus ojos son rasgados y pequeños. La ropa que viste consiste en una especie de kimono y un sombrero cónico —una imagen estereotipada. Su papel en la historia es ser maestro de entrenamiento (Fig. 13). La narrativa del manga también lo caracteriza como un individuo benigno, sabio, con un gran sentido de la justicia, además de orientador y guía. Ostenta el título de santo dorado cuyo signo zodiacal es el de libra, es decir su armadura posee la forma de una balanza. Con base en esto, su función en la sociedad de los guerreros es juzgar la moralidad de ellos. Se puede ver aquí el signo denotativo: un hombre chino longevo que funge el rol de mentor y evaluador del comportamiento en sus colegas, el cual posee un ropaje en forma de balanza que hace alusión a su constelación: libra. La connotación mítica naturaliza así los significados de sabiduría, justicia y moral en un personaje

oriental. Como se ha hecho hincapié, es una premisa básica del argumento las constelaciones protectoras y guías en los derroteros de los combatientes, de esta manera, dichos valores están predeterminados por el significado connotativo del signo zodiacal, en este caso libra, la balanza.



Fig. 13. Docko de Libra. Fuente: Kurumada (2004).

Su vejez, retóricamente hablando es una hipérbole, ya que la historia lo caracteriza explícitamente como un hombre de 261 años de edad. Este signo sirve para introducir el significado connotativo de la ancestralidad de la cultura china. Las técnicas de combate que enseña a Shiryu, su discípulo japonés, tienen connotaciones en torno a la figura del dragón y el paisaje chino. La armadura de este último personaje se encuentra bajo el monte Lushan de China, lugar en el que habita Docko. Además del entrenamiento, el viejo maestro enseña al joven fábulas, leyendas y conocimientos concretos de la

sociedad a la que pertenecen. En estos signos se muestra implícitamente a China como el legado e influencia de Japón.

El tercer individuo que representa una imagen mítica y estereotipada de oriente es un hindú. Al igual que el anciano maestro, él también es un santo de oro cuya armadura y constelación es la de virgo. Es un joven adulto de personalidad benigna, complexión delgada, cabello largo y rubio, tez caucásica. Su semblante y actitud son serenas, la faz de su rostro destaca por los ojos que mantiene cerrados la mayor parte del tiempo —sin haber ceguera en él (Fig. 14 a). En este caso existe una variante con respecto a los dos anteriores, el individuo en cuestión proviene de la India, no del Japón ni de China. Aun así, la benignidad se mantiene como significado característico e inherente en la representación significativa de los asiáticos, así como la tranquilidad, presente también en Docko y Shiryu.



Fig. 14 a). Shaka de virgo. Fuente: Kurumada (2004).

Otra atribución en Shaka es el hecho de ser considerado en el manga como el hombre más cercano a un dios —signo con el que se connota los significados de bondad y poder. Por otra parte, todas sus técnicas de combate

tienen una denotación religiosa. Para comparar el nivel de poder entre él y los santos de nivel inferior, se vale de una técnica combativa que proyecta una imagen: el oponente en la palma de la mano de un gigantesco Buda (Fig. 14 b). Por último, tiene la capacidad de ver la esencia de las personas, sea buena o mala —la comparación con la deidad. De esta manera, todo este conjunto de significados —benignidad, serenidad, religiosidad, espiritualidad, visión, percepción— se integran en la constitución de la imagen tópica de oriente.

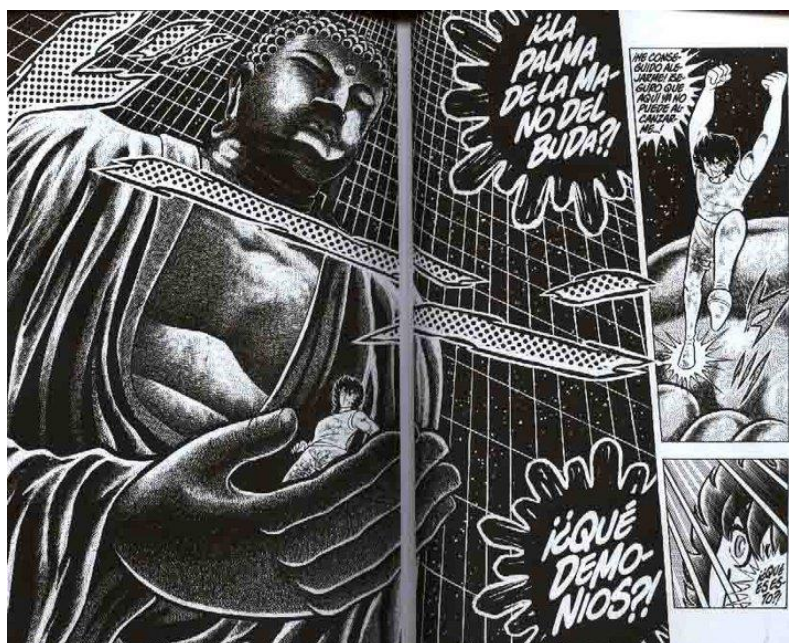


Fig. 14 b). La técnica de Shaka. Fuente: Kurumada (2004).

5.4. PERSONAJES ESCAMOTEADORES

Como se expuso anteriormente, además de las narrativas sobre rol, género y estereotipo que el manga de *Saint Seiya* desarrolla y muestra, existen personajes que presentan resistencias a los mitos expuestos. En este espacio se exponen las oposiciones a las nociones míticas de género, el rol de guerrero predestinado y la estratificación social vertical. Con base en Michel De Certeau, se estableció que los individuos sometidos a algún tipo de cálculo estratégico y de poder, son usuarios que están posibilitados para dotar de un sentido diferente los discursos hegemónicos, valiéndose de éstos

en una práctica táctica y calculada denominada como escamoteo. Este desvío acontece siempre en el seno del espacio estratégico, sin llegar a disolverlo. A lo largo del presente apartado se han evidenciado dos figuras y espacios de poder en la trama sobre los cuales habitan los personajes: Atenea y la fundación por un lado, el patriarca y el santuario por el otro. Ambos buscan la legitimación del segundo sitio, es decir, el santuario.

La primer categoría en la que se cimentan los pronunciamientos míticos es la de rol. El análisis del argumento arrojó que la posición de guerrero se naturaliza como una actividad cíclica y permanente, presente en todos los tiempos, incluyendo la contemporaneidad. Los contextos y sujetos en cada era reproducen este esquema prefijado. Asimismo, la narrativa exhibe a los santos de estrato social inferior destinados al oficio de la guerra a favor de figuras de autoridad. Como se evidenció, este significado de la predestinación es uno de los ejes conceptuales de la historia, ya que convierte en naturaleza dicho rol —el guerrero—, mediante el concepto de las constelaciones y el universo que guían los derroteros en la vida de los sujetos. Otro mito abordado fue el de la estratificación social, presentada como una noción intrínsecamente normal. Nuevamente la naturaleza es usada al convertir las formaciones celestes en una réplica, referencia e influencia para la constitución de la división social. En otras palabras, hay estrellas que protegen a los guerreros de clase inferior y otras que hacen lo propio en los de clase superior.

Ikki Fénix es un santo de bronce que exhibe un comportamiento diferente al habla mítica del rol guerrero. Originalmente es concebido en la trama de la historia como antagonista de la misma y encarnación del mal. Las tácticas escamoteadoras que le permiten vivir dentro del espacio estratégico benigno que representa la fundación y Atenea, consisten en la regeneración y conversión de su persona. El carácter de este adolescente combatiente japonés es férreo, huraño, solitario, por lo que se niega a la interacción e integración social, en consecuencia, transgrede la normatividad

del trabajo en equipo que demanda el rol de santo. Asimismo, se ausenta físicamente, no ve benignamente el rol de santo, al grado de considerarlo una maldición (Fig. 15). Además, frecuentemente se niega a rendir pleitesía a Saori-Atenea, por lo que muestra resistencia a la figura hegemónica de legitimación en la historia: “no creo en los dioses sólo en mí”, frase pronunciada y sostenida por él en la narrativa.



Fig. 15. Ikki de Fénix y su opinión sobre el rol de santo. Fuente: Kurumada (2004).

Ikki no muestra interés en seguir los proyectos institucionales del santuario y la fundación, al negarse a participar en un torneo que reúne a todos los guerreros de su categoría, así como robar el premio de dicha competencia: la armadura dorada, signo de ascenso social. Con base en lo expuesto, se afirma que el personaje representa una resistencia a los mitos de la estratificación social y la predestinación. Todas las acciones tácticas referidas están inmersas en el espacio estratégico que implica ser guerrero al servicio de la fundación y Atenea, dotan de un sentido diferente la mitología de dicho rol. Como se ha expuesto, el escamoteo táctico es el modo de resistencia creativa y activa que transgrede los discursos hegemónicos aprovechándose

de ellos. El desafío de Ikki al *establishment* es posible gracias a que apela a la conversión de su posicionamiento maligno en benigno. En otras palabras, el personaje tiene cabida en el sitio de la fundación como un antiguo y poderoso enemigo redimido que conviene tener de aliado, aunque esporádicamente batalle.

Finalmente, en el apartado dedicado a las mitologías de rol, se hizo referencia a un grupo de guerreros varones que representan una especie de resistencia o alternancia a los dos espacios hegemónicos abordados y su estratificación social. Ellos son conocidos como los “santos negros”, en razón de que visten armaduras de esa tonalidad, las cuales emulan los ropajes de los principales santos de bronce, de manera que no son reconocidos oficialmente. Esta situación es una táctica digna de subrayar, ya que escamotean la noción de las constelaciones y los trajes protectores para constituir una sociedad particular. Esta comunidad vive exiliada en una isla, segregados por el santuario. Ikki, el santo mencionado anteriormente, se convierte en su líder, de tal suerte que escamotean y reproducen a pequeña escala la estructura de ambos sitios de poder, sin estar al servicio de ninguno, con lo cual la táctica se convierte en un espacio estratégico.

El género, como segunda categoría abordada en el manga, arrojó varias hablas míticas. Con respecto a los hombres, la primera de ellas mostró el énfasis que la trama pone en la fuerza masculina como valor intrínseco, que permanentemente debe mostrarse ante los congéneres y adversarios. También se dijo que se naturaliza la función del hombre para combatir y guerrear. Por otra parte, los varones son proyectados como el epicentro en la vida de las mujeres. Finalmente, quedó evidenciado el carácter míticamente violento atribuido a este género. El personaje de resistencia a estas hablas míticas es un adolescente japonés llamado Shun, él como el resto de sus compañeros, está circunscrito al espacio de poder que representa la fundación que preside Saori. Sus actitudes y acciones son heterodoxas con respecto a lo que establecen los discursos estratégicos y míticos del género. En primer

lugar, es un personaje que no está interesado en demostrar que tan fuerte es. Es un guerrero paradójico, ya que odia la violencia y el combate. Su carácter es amable y tierno.

Frecuentemente se pregunta por el sentido de las batallas y el propósito de éstas, busca una justificación razonable para realizarlas. Llama la atención una acción hecha por él: salvar la vida de un compañero caído en batalla. Si bien es cierto que otros de sus amigos hacen esto, la diferencia radica en que se vale de la cosmoenergía para lograrlo. Hay que recordar que esta fuerza concebida como innata, es de naturaleza bélica, es decir, se utiliza para destruir cosas y derrotar a los oponentes, además de servir como parámetro para medir el nivel de los guerreros. “El cosmos debe servir para salvar la vida de las personas, no sólo derrotarlas”, es la frase pronunciada por Shun, la cual revela y condensa el sentido de su posicionamiento. Esta acción es una táctica escamoteadora que transgrede el uso normativo de la fuerza como concepto mítico y destructivo atribuido a la masculinidad (Fig. 16). A todo esto se suma el hecho de que el joven cree en el diálogo y lo practica como resolución a los conflictos y el cambio de las personas.

Todas estas tácticas realizadas en el espacio estratégico de la fundación Grade, al cual pertenece Shun, se fundamentan en un discurso escamoteador de la bondad que invita a una reflexión: además de proteger a Saori-Atenea, el objetivo de ella y la fundación, como lado benigno del conflicto, es la procuración de la paz mundial. El proceder del personaje apela a un posicionamiento diferente del varón en el que los significados de la fuerza, el poder combativo, la frialdad y la violencia son cambiados por la ternura, la amabilidad, el diálogo, el razonamiento con la otredad y el rechazo a las estrategias belicosas. La condición que permite su actuar y posiblemente su validez, es el hecho de que el joven japonés esté inmerso en el lugar estratégico contrapuesto a la maldad y por ende, todas las formas relacionadas a esta.

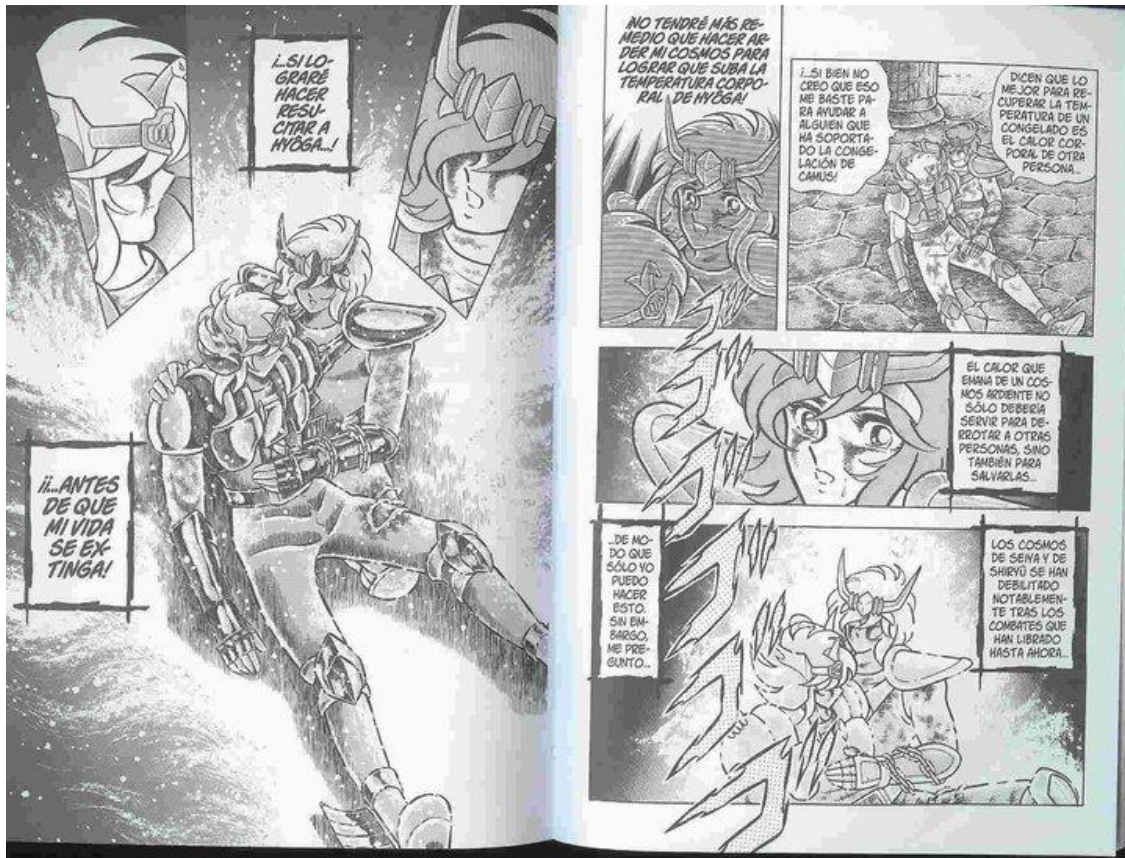


Fig. 16. Shun y la acción escamoteadora de la cosmoenergía. Fuente: Kurumada (2004).

En lo referente a las hablas míticas del género femenino, se develó que el argumento naturaliza a la mujer como un individuo indefenso y pasivo. Aunque existen guerreras, las cuales son minoría cuantitativamente hablando —tan sólo tres—, éstas no fungen un papel protagónico, ya que viven a la sombra de una tradición generacional que relega a la mujer de ese rol y pondera al hombre, excluyéndolas por extensión de la sociedad. De esta manera se mitifica connotativamente el concepto de la segregación social por género. Otro discurso mítico mostrado, fue que las féminas combatientes son concebidas satelitalmente con respecto a sus colegas masculinos, al tener la obligación de amarlos u odiarlos a causa de que estos hayan visto sus rostros desenmascarados. Finalmente, se exhibió el mito de que la mujer que desempeña una posición tradicional está para ser compañera y consuelo del hombre.

Marin es la chica que representa el personaje a contracorriente de estos mitos. De nacionalidad japonesa y rango plateado, es maestra de entrenamiento del protagonista: Seiya. Sus enseñanzas tienen un cariz de importancia capital, ya que recurrentemente son recordadas por su discípulo, brindándole el triunfo en sus batallas. A diferencia de Saori, ella es quien salva de morir a Seiya y lo ayuda en su combate definitivo. Se distingue por ser capaz de derrotar a un santo de su nivel¹⁶. Por otra parte, no está conflictuada por un hombre que vio su rostro, como ocurre con Shaina, su colega. Considerando las limitaciones que Marin tiene como mujer en ese espacio estratégico, aprovecha táctica y escamoteadoramente su posición que el santuario —el sitio de poder al cual está circunscrita—, le da como mentora. Su caso es particularmente especial, al ser una representación inteligente y activa de la mujer. La ejemplificación que comprueba esta aseveración es haber descubierto el secreto que envuelve al antagonista, con base en el trabajo de hipótesis, indagación y comprobación: el asesinato del patriarca y la usurpación de su puesto. Un misterio que ninguno de los santos masculinos —con diversos poderes extrasensoriales— pudo develar (Fig. 17).

5.5. ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE LAS MITOLOGÍAS Y LO JAPONÉS

Existen diversas propuestas para abordar la significación de expresiones narrativas y visuales, los análisis aquí expuestos no pretenden develar en sí el verdadero carácter japonés, sino la mitificación de tres categorías conceptuales en el manga de *Saint Seiya*. A la luz de la noción de Barthes, no se concibe premeditadamente lo nipón como esencialidad o una cuestión innata que existe en el contenido de la obra. Otro tipo de lecturas advertirán en las viñetas de dicha historieta ciertos paralelismos, guiños o alusiones a

¹⁶ Aunque en el manga no se dice explícitamente que los hombres sean más fuertes que las mujeres dentro de la orden de los santos plateados, llama la atención la poca actividad de las guerreras a causa de la segregación mítica expuesta. La victoria de Marin es un caso que sobresale por su singularidad.

lo que significa ser japonés. Ruth Benedict (2008), desde una mirada antropológica, realizó en la década de los cuarenta del siglo pasado un estudio que pretendió dar cuenta de las normas y valores de la cultura japonesa, con motivo de la guerra entre Estados Unidos y Japón. Dicho análisis ofrece una serie de conceptos. Benedict expone que el soldado japonés de la Segunda Guerra Mundial ponía énfasis en el espíritu sobre la materia. “Los japoneses creían que la disciplina podía utilizarse para dotar al espíritu de un hombre de una fuerza todopoderosa” (2008: 36).



Fig. 17. Marin descubre y revela la verdad sobre el patriarca. Fuente: Kurumada (2004).

Esto último recuerda la fundamental noción de la cosmoenergía, la cual representa la fuerza del guerrero, así como el hecho de que se requiere de un gran esfuerzo y sacrificio para dominarla, incrementarla e incluso adquirirla; además de la ponderación que de ella se hace en la trama. Por otra parte,

el espíritu de sacrificio, característico en los santos de bronce, principalmente Shiryu, encuentra eco en la siguiente afirmación: “El honor estaba íntimamente ligado a la idea de morir luchando” Benedict (2008: 48). La autora añade que era una desgracia y prohibición para el japonés rendirse. “Se les enseñaba a los soldados que la muerte era una victoria del espíritu, y para ellos el cuidado que nosotros prodigábamos a los heridos significaba interferir con el heroísmo, como lo hacían los mecanismos de seguridad en los bombarderos” (Benedict, 2008: 46). La constitución de la mitología del personaje Shiryu presenta cierta afinidad con esta noción, la cual se mezcla con el signo del dragón utilizado como significante en su armadura, tatuaje natural y constelación protectora. En conjunto, todo ello connota y mitifica el significado de la esencialidad espiritual, corpórea y mental de oriente; tal como se expresó anteriormente.

Otra posible lectura a la luz de la investigación de Benedict (2008) sobre la cultura japonesa en el contexto de la guerra y posguerra, es el paralelismo entre el patriarca del santuario y la figura del emperador de Japón. Ambos son personajes aislados del resto, ocupan la cúspide de una sociedad jerarquizada, son sujetos de devoción y dividen opinión sobre su carácter: pacifista o bélico. Una alusión más, consiste en el significado de la infalibilidad adjudicado a ambos. Cabe agregar que el patriarca también recuerda en más de un aspecto al jefe máximo de la Iglesia Católica, el Papa. El ropaje blanco de ambos, accesorios como el rosario, la posición jerárquica que fungen, los contextos en los que se encuentran inmersos —el Papa en el Vaticano, el patriarca en el santuario—, un selecto e importante grupo de 12 personas que lo asisten y sobre las cuales tiene autoridad inmediata —los obispos para el Papa y los santos dorados para el patriarca. De esta manera, el patriarca podría considerarse una mezcla y alusión del emperador y el Papa. Aún así, y en este sentido sobre lo japonés, se sostiene que el análisis no pretende develar una esencialidad oriental de los personajes, sino la mitificación de algunos aspectos que se consideran inherentes y por lo tanto se naturalizan. Benedict (2008) misma admite las

contradicciones de lo que significa ser japonés en contraste a definiciones obtusas. Tessa Morris (1998) advierte que las categorías de cultura, raza, etnicidad civilización y Japón tienen historias largas y complejas; por lo que no debe generalizarse la noción de lo japonés, sin considerar todas sus variantes, los grupos y regiones que conforman a esa nación.

5.6. RECAPITULACIÓN

Con base en el modelo semiótico y mítico de Barthes, se propuso una interpretación sobre el manga de *Saint Seiya*, esto mediante sus personajes: las representaciones de los roles, el género y los estereotipos que naturalizan ciertos conceptos. Tres tipos de mitologías sobre los roles fueron identificadas: la predestinación guerrera, la estratificación social y el antagonismo. Por otra parte, se mostró que la fuerza, la actividad combativa y la violencia son valores adjudicados a los hombres; mientras que la indefensión, pasividad, segregación, negación y compañía, son aspectos relacionados a las mujeres. Se expusieron una serie de rasgos estereotipados vinculados a los personajes orientales. El análisis concluyó con la presentación de los tres individuos y una agrupación que se oponen táctica y escamoteadoramente a las hablas míticas de rol y género.

6. CONCLUSIONES GENERALES

La presente investigación tuvo como objeto de estudio la historieta japonesa denominada como manga, su relación con la cultura, sus propiedades y significación. En el primer capítulo, se vinculó esta producción visual con distintas concepciones, esto con el fin de evidenciar sus alcances, más allá de los límites que comúnmente se le dan como artículo de la industria cultural. Tres visiones de la cultura fueron presentadas: la clásica, la antropológica y la popular. Mediante ellas, se mostró los distintos matices culturales que el manga tiene: su producción retoma elementos y técnicas de las artes visuales y literarias, se ha convertido en una herramienta del quehacer artístico, así como un medio para transmitir adaptaciones de obras de la llamada literatura universal.

Por otra parte, el manga proyecta formas de vida, creencias, sistema de valores y artefactos que integran la cultura de una sociedad en la narrativa. Concebir el manga en el seno de la cultura popular, aparentemente la categoría más fácil de relacionar, implicó un esfuerzo mayor en la reflexión, ya que el significado de dicha categoría deviene en dos vertientes: el folclor y la masividad. Se explicitó que la orientación hacia una u otra depende de los sujetos que participan en su producción y la lógica de ésta, así como la distribución y el papel de los medios electrónicos. Finalmente, en este primer apartado el manga fue presentado como un texto simbólico, es decir, un objeto que constituye una serie de patrones de significados a interpretar. Este sentido de la cultura es retomado en el análisis semiótico del capítulo cuarto —aplicado a *Saint Seiya*, título de un manga japonés—, mediante el modelo mítico de Roland Barthes.

En el segundo capítulo, se abordaron los antecedentes, formación, subgéneros y expresiones derivadas del manga japonés, así como una breve disertación sobre sus seguidores. Se mostró que una parte del arte de esa nación, sirvió de fundamento e inspiración para el surgimiento de la historieta

japonesa, esto mediante los rollos o pergaminos del siglo XII llamados *Choju Jinbutsu Giga* —*Choju Giga*— y las xilografías del siglo XIX del grabador Katsushika Hokusai —*Hokusai Manga*. Los rollos mostraban de manera secuencial, a la manera de las historietas, representaciones satíricas y caricaturescas del clero y la nobleza de la época. La stampa xilográfica por su parte, era un elemento de una cultura paralela y alternativa —*Ukiyo*— a la aristocrática, elaborada masivamente, representaba una reacción a la pintura tradicional. La palabra *manga*, empleada por primera vez por Hokusai, es un término de ascendencia china que significa “bosquejos caprichosos”: *man* —involuntario—, *ga* —dibujo. Este par de estilos se combinaron con elementos de otras propuestas gráficas como las tiras cómicas estadounidenses o los dibujos satírico-político europeos.

La firma de tratados comerciales con los Estados Unidos de Norteamérica y algunas naciones europeas en la segunda mitad del siglo XIX, la Segunda Guerra Mundial y la época de Posguerra, fueron los tres momentos históricos que conformaron el contexto de apertura cultural y comercial del Japón para la emergencia del manga contemporáneo. La época de Posguerra, en la segunda mitad del siglo XX, destaca por la recuperación y expansión económica que experimentó el país asiático, así como la industrialización que permitió el surgimiento de la sociedad de consumo. Se mencionó la importancia de Osamu Tezuka, el padre del manga contemporáneo, quien estableció varios modelos en los ámbitos estético, estilístico, narrativo y cinemático que caracterizarían a la historieta y animación nipona hasta la fecha. Posteriormente se citaron los elementos esenciales y formales del manga actual, así como las producciones audiovisuales derivadas que constituyen una industria. Se expuso los subgéneros narrativos y visuales que integran el manga y sus matices: *shonen*, *shojo* y *hentai*, destacándose el primero al cual pertenece *Saint Seiya*, la obra analizada en la investigación.

En el capítulo tercero, se conceptualizaron las nociones que conforman el marco teórico para su aplicación en el análisis al objeto de estudio: mito

semiológico, rol, género, estereotipo y escamoteo. Se explicó que el mito, a la manera de Barthes, es un sistema comunicativo de significación, un habla en el sentido de mensaje —narrativo y visual, en el caso de la investigación presentada— que muestra como naturales las representaciones o imágenes que constituyen el mundo. Es un discurso connotativo e ideológico que permite reafirmar valores culturales y sostener el orden establecido. El esquema semiótico de Barthes integra dos clases de signo y significación: uno denotativo y otro connotativo. Como se mencionó, la parte connotativa se vale de la denotativa para implantar un significado secundario presentándolo como naturaleza y no el producto de constructos: el mito. Con base en esta propuesta, se planteó que los personajes del manga *Saint Seiya* funcionan como receptáculos de una serie de mitos, los cuales reproducen en sus prácticas y discursos.

El rol es el comportamiento que un individuo desarrolla en función de su posición social, hay tantos papeles como contextos en la vida y cotidianeidad de los sujetos. También se dijo que el rol serviría para ver cómo se naturalizan los papeles que los personajes juegan en la historia del manga. El género, como categoría mitológica, fue expuesta como el conjunto de los elementos representativos que simbolizan la diferencia sexual y son contruidos socialmente. El género actúa como normatividad en la conducta de los sujetos, confiriendo características diferentes a cada sexo. El estereotipo, la tercera concepción donde se cimentan los mitos, fue presentada como una caracterización simplificada, reduccionista, inflexible y fija atribuida a ciertas personas o grupo de ellas, de tal suerte que constituye una forma de representar la realidad.

Por último, con base en Michel De Certeau, se estableció que los individuos sometidos a algún tipo de cálculo estratégico y de poder, son usuarios que están posibilitados para dotar de un sentido diferente los discursos hegemónicos, valiéndose de éstos en una práctica táctica y calculada denominada como escamoteo. Este desvío que busca subvertir discretamente

la reproducción de lo normativo, acontece siempre en el seno del espacio estratégico, sin llegar a disolverlo. Bajo esta noción, se expuso que aquellos personajes que muestran oposiciones o resistencias a las hablas míticas de *Saint Seiya*, se valen de tácticas escamoteadoras —escamoteos— para reinterpretar o resignificar los sistemas, discursos o acciones imperantes. Los tres tipos de habla mítica —rol, género y estereotipo—, fueron considerados como los discursos estratégicos que poseen un lugar propio, un contexto de poder en el que los personajes están insertos y sujetos.

En el cuarto capítulo, se evidenció las hablas míticas del manga *Saint Seiya*. El análisis arrojó que, en cuestiones de género, la narrativa naturaliza una serie de significados y valores atribuidos a los varones y mujeres: en el primer caso, la fuerza, la actividad combativa y la violencia. Una noción importante es que los hombres son mostrados como el epicentro en la vida de las mujeres, esto se combina con la representación de las mismas: indefensión y pasividad de la protagonista, la cual necesita de la protección masculina, mientras que las guerreras experimentan segregación social y negación, obligadas a tomar posturas contrapuestas con respecto a los hombres. Dos funciones conferidas a las féminas son la de compañera y consuelo. Por otra parte, tres fueron los roles míticos propuestos en el contenido de la historia: el de guerrero predestinado a favor de alguna figura de autoridad, haciendo hincapié en el protagonista, la naturalidad de la estratificación social vertical y el antagonismo, conceptualizado como maligno a causa de ciertas transgresiones. En el tercer tipo de mitología, se expusieron las hablas que naturalizan ciertos valores estereotipados, adjudicados éstos a la parte oriental del mundo mediante tres personajes. Lo consustancial, la bondad, la sabiduría, la justicia, la maestría, el espíritu de sacrificio, la ancestralidad, la tradición, serenidad, espiritualidad, religiosidad, poder y visión, fueron los significados connotativos develados.

El capítulo cuarto terminó con el apartado dedicado a los personajes escamoteadores. Considerando la teoría de De Certeau, dos fueron los

espacios estratégicos identificados en la narrativa del manga: la fundación encabezada por Atenea y el santuario, dirigido por la figura rectora del patriarca. Tres personajes y una organización grupal representaron las resistencias a las hablas míticas de género y rol. El primero de ellos, Shun de Andrómeda, fue expuesto como el guerrero paradójico y cuestionador que apela a un posicionamiento diferente a las normatividades vistas del género masculino. Escamotea el concepto fundamental de la cosmoenergía para un uso diferente al bélico. De manera similar, Marin de Águila es la fémina que se opone a la mitología de su género. Activa e inteligente, aprovecha su rol de maestra del protagonista para operar. Ikki Fénix, por su parte, personifica la resistencia al mito de la estratificación social y la predestinación, usando como tácticas escamoteadoras la regeneración, su propio carácter y la conversión. El estudio finalizó con la mención de los santos negros, quienes constituyen una sociedad marginada de los espacios estratégicos de poder. El hecho de que escamoteen algunos conceptos de los lugares hegemónicos para crear uno propio, fue digno de evocar.

Los alcances de la investigación ofrecida se circunscribieron a tres visiones de la cultura en torno al manga, sus antecedentes, formación y definición, considerando algunos aspectos socio históricos y el análisis semiótico-mítico de una obra en concreto, apoyado en tres categorías tomadas de la sociología y los estudios de género. Las limitaciones del estudio comprendieron la selección de un título manga en específico traducido al español y la primera de tres sagas que abarca su historia. Han aparecido en el mercado nuevos arcos narrativos que anteceden y suceden a la historia original de *Saint Seiya* que se publicó en Japón por vez primera en 1986 hasta 1991, principalmente en los últimos 13 años. El campo de posibilidades para futuras investigaciones es amplio, las mitologías aquí ofrecidas pueden replantearse considerando estas versiones del nuevo siglo, destacando una de ellas, en la que la mujer asume un papel protagónico.

Se alcanzó el objetivo general trazado en la introducción —plantear, circunscribir y analizar al manga como objeto de índole cultural—, si se considera que el manga se circunscribió dentro de las tres acepciones fundamentales de la cultura y se le vinculó con las cualidades que las caracterizan. Este planteamiento mostró el sentido polivalente y versátil de la expresión narrativa en cuestión, además de los nexos con algunas corrientes estilísticas del Japón. Asimismo, se mencionó los fenómenos sociales, económicos y mediáticos que genera, como productos de diversa índole, principalmente los audiovisuales, el mercado editorial, las convenciones, funciones de cine, entre otros. Tal como lo propone el objetivo redactado, también se disertó sobre la significación del argumento y los personajes de *Saint Seiya*, con base en tres aspectos discursivos que semiótica y míticamente se naturalizan.

La interpretación del discurso de *Saint Seiya* hecha en esta tesis es una aportación crítica. Su objetivo no fue enjuiciar visceralmente este manga. El análisis mostró los diversos matices al equilibrar las mitologías de los discursos sobre los roles, el género y los estereotipos con los personajes que tácticamente escamotean y resignifican esos conceptos normativos. El mito, como modelo semiótico, mostró su pertinencia en el análisis de fenómenos culturales contemporáneos. La “orientalidad” como mitología evidenció que los estudios sobre las imágenes de Asia tienen un espacio de acción interesante en el manga. Con esta noción se pueden abrir futuras investigaciones sobre conceptos culturales estereotipados, no sólo japoneses, también mexicanos. Un análisis de las historietas de México puede develar una mitología de la mexicanidad. Este tipo de trabajos pueden ofrecer nuevos significados, nuevas mitologías. De manera similar, en la investigación también se advirtió que los estudios de género pueden tomar a la historieta nipona como objeto contemporáneo de estudio, una fuente abundante y pertinente.

Siempre será importante estar actualizado e incrementar el conocimiento de la cultura y sociedad japonesa u otra, ya que es una cuestión que

potencializa el quehacer semiótico. Hay varias opciones para documentarse: 1) el trabajo de campo —efectuado en el contexto correspondiente, ya sea Japón, otra nación o región. Una posibilidad alternativa, más accesible, es el estudio y socialización con la comunidad japonesa en la localidad, tal como sugiere Benedict (2008)—, 2) la consulta bibliográfica —libros, revistas, artículos, tesis—, 3) material audiovisual —películas, documentales, videos propagandísticos y turísticos. Los referentes ayudan a perfeccionar las interpretaciones, sin olvidar que, a la luz de la propuesta de Barthes (1999), las hablas lingüísticas y audiovisuales pueden ser objeto de la mitificación. Los significados propuestos en la presente investigación pueden reformularse, extenderse o debatirse, ya que los signos están abiertos a nuevos procesos de sentido.

En este trabajo se enfatizó que el mito semiológico tiene una función en especial: la naturalización de las imágenes y valores hegemónicos que constituyen el mundo. Algunas nociones de mito pueden ofrecer funciones, explicaciones y significados diferentes para la narrativa de *Saint Seiya* y otras historias. Distintas interpretaciones pueden dar cuenta de alegorías o alusiones en los personajes y la trama. La antropología del consumo y las prácticas culturales es otro aspecto pendiente, un estudio de ésta índole puede exponer el impacto de la recepción actual, principalmente en lo referente a las nuevas versiones de dicho manga, cuya circulación se mantiene al día. Indudablemente cabe la posibilidad de ampliar y profundizar la investigación del manga como industria cultural, aspecto que se trató de manera panorámica y sintética en el capítulo 2.

La pertinencia de la investigación obedeció a diversas razones. Una de ellas fue la de contribuir al debate y discusión del tema, así como mostrar la validez de su estudio. Este tipo de producciones visuales y narrativas aún siguen causando cierto escozor: actitudes de escepticismo y rechazo, tal como se pudo constatar en el proceso de investigación. Las experiencias al respecto consistieron en la observación de cuestionamientos por parte de algunos

sectores, al considerar que la realización de investigaciones, conferencias, ponencias y jornadas en torno al manga y la animación japonesa, no son propicias o dignas de los espacios universitarios y académicos. Contraria a ésta visión, hay propuestas que se inclinan por fomentar y apoyar el abordaje del manga y sus contribuciones. En este sentido, el antagonismo de las dos visiones con respecto a las producciones de esta índole, recuerda a la tesis de los apocalípticos e integrados sostenida por Umberto Eco (1984), la cual parece seguir vigente.

7. LISTA DE REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

Adorno, T. y Horkheimer, M. (1988). “La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas” en *Dialéctica del iluminismo*. Buenos Aires: Sudamericana.

Barbieri, D. (1998). “Introducción” en *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.

Barthes, R. (1999). *Mitologías*. Madrid: Siglo XXI.

Benedict, R. (2008). *El crisantemo y la espada. Patronos de la cultura japonesa*. Madrid: Alianza Editorial.

Bhabha, H. (2002). “La otra pregunta. El estereotipo, la discriminación y el discurso del colonialismo” en *El lugar de la cultura*. Buenos Aires: Manantial.

Busquet, J. (2008). *Lo sublime y lo vulgar*. Barcelona: UOC.

Dorfman, A. y Mattelart, A. (2010). *Para leer al pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*. México: Siglo XXI.

De Certeau, M. (1996). *La invención de lo cotidiano 1: Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana.

De Santis, P. (1998). *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires: Paidós.

Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.

Geertz, C. (2003). “Descripción densa: hacia una teoría interpretativa de la cultura” en *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.

Giddens, A. (2009). *Sociología*. Madrid: Alianza Editorial.

Gombrich, E. H. (1999). “Tradición e innovación II” en *La historia del arte*. México: CONACULTA y Diana.

- González, A. M. (1991). "Arte Pop" en *Las claves del arte. Últimas tendencias. Cómo identificarlas*. Barcelona: Planeta.
- Kultermann, U; et al. (1979). "Pop art" en *Historia del arte* Tomo 12. Edo de México: Salvat.
- Kurumada, M. (2004). *Los Caballeros del Zodiaco: Saint Seiya*. Tomo 1-13. México: Grupo Editorial Vid.
- Lamas, M. (2003). "Cultura género y epistemología" en *Los estudios culturales en México*. México: CONACULTA-FCE.
- Morris, T. (1998). "Introducción" en *Cultura, etnicidad y globalización. La experiencia japonesa*. México: Siglo XXI.
- Papalini, V. (2006). "Breve historia del manga según Occidente" en *Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires: La Crujía.
- Saussure, F. (2007). *Curso de lingüística general Tomo I*. Buenos Aires: Losada.
- Storey, J. (2002). *Teoría cultural y cultura popular*. Barcelona: OCTAEDRO.
- Strauss, C. (1995). "La estructura de los mitos" en *Antropología estructural*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Szurmuk, M e Irwin, R. (2009). "Presentación" en *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos*. México: Siglo XXI Editores.
- Taylor, S. y Bogdan, R. (1992). "Introducción. Ir hacia la gente" en *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Madrid: Paidós
- Thompson, J. (2002). "El concepto de cultura" en *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de comunicación de masas*. México: UAM
- Toledo, D; Tanaka, M; Martínez, O; Lozoya, J; y Kerber, V. (1991). *Japón: su tierra e historia*. México: COLMEX.
- Williams, R. (2009). *Marxismo y literatura*. Buenos Aires: Las Cuarenta.

DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS

Aguilar, D. (2013). El manga en la Argentina. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, 10, 2-10. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/317900>

Alcalá, M. (14 de diciembre de 2009). De Japón para el mundo: el manga. *El sol de México*. Recuperado de <http://www.oem.com.mx/oem/notas/n1441384.htm>

Almazán, D. y Barlés, E. (2006). La huella de Hokusai en España: valoración crítica, influencia, coleccionismo y exposiciones. En P. San Ginés (Ed.), *La investigación sobre Asia-Pacífico en España* Número 1 (527-552). Recuperado de <http://www.ugr.es/~feiap/ceiap1/ceiap/ceiap1.htm>

Asher, J. y Sola, Y. (2011). El fenómeno del manga. *Revista de la OMPI*, 5(10), 8-11. Recuperado de http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2011/wipo_pub_121_2011_05.pdf

Bernabé, M. (2009). Catálogo de exposiciones, de museos y revistas (3). *MangaLand*. Recuperado de <http://www.mangaland.es/2015/07/catalogos3/>

Busquet, J. (2012). El fenómeno de los fans e ídolos mediáticos: evolución conceptual y génesis histórica. *Revista de estudios de juventud*, 96(3), 13-29. Recuperado de <http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/37/publicaciones/Revista%2096.pdf>

Canclini, N. (1987). Ni folclórico ni masivo ¿qué es lo popular? *Diálogos de la comunicación*, 17(5). Recuperado de <http://dialogosfelafacs.net/edicion-17/>

EFE. (24 de junio de 2015). Sailor Moon y Evangelion, parte de una exposición. *Milenio*. Recuperado de http://www.milenio.com/tendencias/exposicion-manga-anime-videojuegos-japon-tokio_0_542345865.html

Fernández, E. (2001). Las fuentes y lugares del «Japonismo». *Anales de historia del arte*, 11, 329-356. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/ANHA/issue/view/ANHA010111/showToc>

García, E. (2013). Táctica, memoria y duelo. Una mirada oblicua desde el arte. *Tramas*, 39, 147-163. Recuperado de http://tramas.xoc.uam.mx/tabla_contenido.php?id_fasciculo=654

García, J. y López, F. (Marzo, 2012). *Funciones narrativas del personaje femenino en el cómic y la animación japonesa para adolescentes masculinos*. Trabajo presentado en I Congreso Internacional de Comunicación y Género de la Universidad de Sevilla, Sevilla, España. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/34040>

Real Academia Española (2015). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=PQM1Wus|PQMf1C3>

Ríos, A. (2000). Evangelion: la futurización milenarista en el cómic japonés. Una mirada antropológica. *Estudios del hombre*, 11, 127-143. Recuperado de <http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/esthom/volumenes/esthom11.htm>

Román, E. (2011). Una revisión teórica sobre la gestión cultural. *Revista digital de gestión cultural*, 1, 5-17. Recuperado de <http://www.gestioncultural.org.mx/numero-1.html>

Shimizu, I. (2003). En búsqueda de los orígenes de la animación en el arte japonés antiguo. *Nipponia*, 27(12). Recuperado de <http://web-japan.org/nipponia/nipponia27/es/feature/feature03.html>

Talavera, C. (23 de julio de 2017). Caballeros del Zodiaco, a museo. *El Universal*. Recuperado de <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/espectaculos/television/2017/07/23/caballeros-del-zodiaco-museo#imagen-1>

TESIS

Hernández, M. (2013). *La narrativa Cross-Media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del manga, el anime y los videojuegos*. (Tesis doctoral, Universidad de Murcia). Recuperado de <https://digitum.um.es/xmlui/handle/10201/35591>

Salinas, M. (2008). *La figura del héroe mítico como factor de interés en el anime Los Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya)*. (Trabajo de grado, UNAM) Recuperado de http://oreon.dgbiblio.unam.mx/F/LYU7235VADE3DSD4IPM7UUKU734CHIYUANMTUA4YFTEIT9G7PQ-17753?func=full-set-set&set_number=015312&set_entry=000001&format=999

FUENTES DE LAS IMÁGENES

Almazán, D y Barlés, E. (2006). Los 15 tomos que componen la obra *Hokusai Manga*. [Fig. 2]. Recuperado de: <http://www.ugr.es/~feiap/ceiap1/ceiap/capitulos/capitulo32.pdf>

Barthes, R. (1999). Esquema propuesto por Roland Barthes. [Fig. 7]. En *Mitologías*. Madrid: Siglo XXI.

Descubrir Japón. (s.f.). Fragmento de un rollo *Choju Jinbutsu Giga*. [Fig. 1 a)]. Recuperado de <http://descubrirjapon.com/esp/informacion/news/209.php>

Descubrir Japón. (s.f.). Rollo *Choju Jinbutsu Giga*. [Fig. 1 b)]. Recuperado de <http://descubrirjapon.com/esp/informacion/news/209.php>

Flickr. (2006). Portada de la revista *Paris Match* número 326. [Fig. 5]. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/erlingsi/103385684>

Kurumada, M. (2004). *Los Caballeros del Zodiaco: Saint Seiya*. México: Grupo Editorial Vid.

Princeton University Library (2014). Páginas del *Hokusai Manga*. [Fig. 3]. Recuperado de: <http://library.princeton.edu/news/2014-12-16/hokusai%E2%80%99s-manga>