



NARRATIVA Mesiánica:

ANIMES AL RESCATE DE LA FICCIÓN

J. J. Maldonado



FONDO EDITORIAL
Universidad César Vallejo

NARRATIVA Mesiánica: **ANIMES AL RESCATE DE LA FICCIÓN**

Del shōnen al seinen en perspectivas
del siglo XXI



FONDO EDITORIAL
Universidad César Vallejo

Narrativa mesiánica: animes al rescate de la ficción

Del shōnen al seinen en perspectivas del siglo XXI

©Universidad César Vallejo, 2024

Edición y diseño: Fondo Editorial Universidad César Vallejo

Primera edición, julio de 2024

Tiraje: 500 ejemplares

ISBN: 978-612-5114-41-9

Hecho el Depósito legal en la Biblioteca Nacional del Perú N.º 2024-06642

Libro electrónico disponible en: <https://hdl.handle.net/>

Edición y diseño:

Universidad César Vallejo SAC

Av. Alfredo Mendiola 6232, Panamericana Norte, Los Olivos

Lima, Perú

Este libro es resultado de un proceso de investigación y ha sido revisado por pares ciegos (double-blind peer review).

Todos los derechos reservados. La reproducción parcial o total de esta obra en cualquier tipo de soporte está prohibida sin la autorización expresa de los editores.

NARRATIVA Mesiánica: **ANIMES AL RESCATE DE LA FICCIÓN**

Del shōnen al seinen en perspectivas
del siglo XXI

J. J. MALDONADO



FONDO EDITORIAL
Universidad César Vallejo

*¿Por qué todos los adultos que conozco tienen esa expresión
de tristeza en sus rostros?*

Ikari Shinji
Neon Genesis Evangelion

| | |
|---|------------|
| INTRODUCCIÓN | 11 |
| CAPÍTULO I | 17 |
| Exordio: el contexto Occidental | |
| <i>BoJack Horseman</i> , la travesía del absurdo | 19 |
| CAPÍTULO II | 29 |
| Monogénesis del manga y el anime japonés | |
| Manga | 33 |
| Anime | 44 |
| CAPÍTULO III | 55 |
| Mesianismo Narrativo | |
| PARTE 1: SHŌNEN JAPONÉS | 57 |
| <i>Dragon Ball Z</i> : la épica del anime | 59 |
| <i>One Piece</i> : los piratas más libres del mundo | 73 |
| Algunas observaciones sobre la narrativa de <i>Naruto</i> | 91 |
| <i>Hunter X Hunter</i> : los secretos del hiatus y el vicio de la búsqueda constante | 101 |
| <i>Death Note</i> : deicidio y criminología en la ficción japonesa | 114 |
| <i>Bleach</i> : el alucinado misticismo de Emanuel Swedenborg hecho realidad | 123 |
| PARTE 2: EL SEINEN JAPONÉS | 135 |
| <i>Cowboy Bebop</i> : la explosión de estilos dentro de un futuro pasado de moda | 137 |
| <i>Neon Genesis Evangelion</i> : la exploración del abismo y la mitología postmoderna | 148 |
| <i>Akira</i> : la moral del antihéroe en Katsuhiro Otomo | 157 |
| <i>Monster</i> : la ambigüedad narrativa de Naoki Urasawa | 167 |
| ¿QUÉ ES LA NARRATIVA MESIÁNICA? | 176 |
| BIBLIOGRAFÍA | 182 |
| FUENTES TEÓRICAS | 184 |
| FUENTES GRÁFICAS | 186 |

INTRODUCCIÓN

Hacia 1963, Salvador Dalí anotó en *Diario de un genio* la siguiente sentencia: “Se nace leyendo visualmente”. Tres años más tarde, durante su famosa charla con François Truffaut, el cineasta Alfred Hitchcock reformularía la frase de Dalí con absoluto desparpajo: “Se nace leyendo audiovisualmente”. Hasta cierto punto estas dos máximas son una *boutade*, pero como toda *boutade* esconden en su fondo una gran verdad: nacemos como animales visuales y, a partir de ello, interpretamos el mundo desde las imágenes que nos rodean. De hecho, podría decirse que las imágenes son por sí mismas una droga. Y el ser humano que consume imágenes desde su alumbramiento es, por antonomasia, un adicto a ellas.

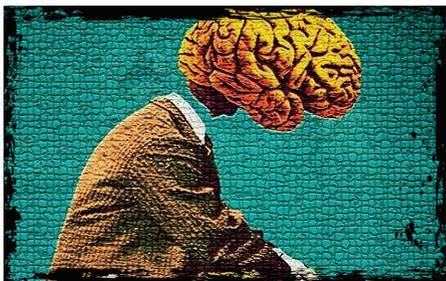
Durante siglos la imagen (entiéndase esto por lenguaje de íconos o símbolos) ha sido el principal medio de comunicación en diversas civilizaciones. A estas alturas no es nada nuevo decir que la plasmación gráfica del lenguaje visual es bastante anterior a la aparición de la escritura, incluso, del idioma¹. Por lo que sabemos, los primeros hombres *leían* a través de pinturas rupestres, tatuajes en los cuerpos o herramientas con formas esquemáticas. Hasta hoy suena paradójico que inmensas poblaciones analfabetas y culturas ágrafas hayan sabido *leer* medios iconográficos para entenderse entre sí. Ahora mismo, sin ir muy lejos, puede sorprendernos la función didáctica del lenguaje icónico en nuestra sociedad moderna. Pensar, por ejemplo, que un niño de cuatro o cinco años, el cual todavía no sabe leer textos, puede, sin embargo, *leer*

¹ En su ensayo lingüístico *Cinco mil años de palabras*, el académico mexicano Carlos Prieto sustenta la idea de que el idioma es posterior a la aparición de los primeros homínidos en el mundo, es decir, de los *Australopithecus* u hombres-mono del hemisferio sur. Prieto menciona que no será hasta la evolución del primer *homo* (el primero de nuestro género, aunque no de nuestra especie), el *Homo habilis* –así llamado por su uso de herramientas–, en el que los homínidos empezarán a utilizar plasmaciones gráficas (movimientos con las manos, oscilaciones de aparejos, señas, etc.) o diseños rudimentales en la tierra para comunicarse entre sí, ya que, hasta entonces, no habían desarrollado siquiera la fonación, pues al igual que los simios, estos carecían de las áreas cerebrales llamadas de Broca y Wernicke, y, por descarte, de cuerdas vocales. En ese sentido, sostiene Prieto que existen razones para suponer que el habla es un fenómeno relativamente “nuevo” y no anterior al *Homo sapiens sapiens*, el cual, a diferencia de sus sucesores –el *Homo erectus*, el *Homo sapiens* arcaico y los neandertales– carecían de las características físicas en la boca y la laringe necesarias para el habla.

las imágenes de los dispositivos móviles causa asombro. Como todos sabemos, los *smartphones* ya no usan textos para indicar o describir sus aplicaciones disponibles, sino más bien usan imágenes esquemáticas (íconos) para que un usuario de cualquier edad, cultura, condición y sexo sea capaz de identificar o leer.

En *La estructura ausente: introducción a la semiótica*, Umberto Eco ha sostenido que se puede considerar a la creación audiovisual como lenguaje, semiótica y teoría de la información. Por lo tanto, se entiende que como resultado de esto existe un alfabeto, una sintaxis y una gramática visual y auditiva que el ser humano puede leer. Así, como dice Eco, las imágenes pasan a ser las unidades de representación de lo que se conoce como lenguaje visual, al igual que las palabras lo son del lenguaje escrito. En un sentido semiótico, los signos adoptan la forma de palabras como también de gestos, sonidos, objetos, gráficos, etcétera.

Bajo esta óptica, no es hiperbólico decir que antes de aprender a leer textos escritos, estamos leyendo audiovisualmente. Y esto porque la imagen y su significación son elementos congénitos y más accesibles en un primer nivel de reconocimiento e interpretación del mundo. La *lectura*, por lo tanto, nace con nosotros.



N. del E. Las fuentes de las imágenes utilizadas en el libro están en el apartado bibliográfico en el orden respectivo en el que aparecen.

En un contexto cultural donde a menudo se suele hablar sobre la muerte del libro y sobre el apocalipsis del noble acto de leer, los fatalistas parecen olvidar que la gente o los tan atacados *millennial* o *centennial* sí leen, solo que no lo hacen del modo tradicional, sino de otra manera. Por ejemplo, la persona que ve todo un fin de semana *Kimetsu no Yaiba*, *The Wire*, *BoJack Horseman*, *Squid Game*, *Shingeki no Kyojin* o *Dragon Ball Z* está consumiendo narrativa

y gramática visual, es decir, está leyendo de otra forma: leyendo audiovisualmente.

Aquí me gustaría pensar que el concepto de alfabetización no solo debería entenderse como la capacidad de leer el lenguaje escrito, sino también otro tipo de lenguaje que hallamos en los medios audiovisuales, tecnológicos o trasmediáticos. A juzgar por su masividad, está claro que el lenguaje audiovisual es desde hace ya varias décadas, el sistema comunicativo más empleado para la circulación de mensajes y el que, hoy por hoy, goza de una mayor potencia expresiva y de credibilidad artística.

Sin ningún prejuicio podemos aceptar también que la televisión o el internet son uno de los principales administradores de relatos de ficción para niños y adolescentes del siglo XXI: las creepypastas, los foros, el *streaming*, el Reddit, el Tumblr, 4Chan, AO3, Discord, Bilibili, etc. Por ello mismo, es bastante probable que la concepción que esta nueva generación tenga acerca de los verbos “narrar” o “leer” sea completamente distinta a las percepciones aún tradicionales de sus padres, de los baby boomers o de los académicos más puristas.

El desarrollo de las tecnologías digitales, la prosperidad de los mangas o cómics, la creciente accesibilidad a los juegos de video y la revolución de las series de televisión a través de parrillas *streaming* como Netflix, Amazon o Stremio han cambiado de manera violenta nuestra noción tradicional de “lectura”. Umberto Eco vuelve a decirnos que ciertos fenómenos han demostrado que, en casi todos los casos, el viejo modelo de lectura era parcial, fundamentalmente clásica y, en definitiva, falsa². Ese cambio nos ha llevado a enfrentarnos (¿a inventar?) un nuevo concepto de “lectura”, en el que se puede leer también a través de imágenes e interpretar sus signos a gusto del propio receptor. En otras palabras, esa nueva forma de leer hace que la obra y el espectador participen juntos, enriqueciendo así el mensaje con aportaciones personales y cargándola de evocaciones accesorias que eran imposibles de concebir dentro de los cánones del concepto tradicional de lectura.

¿Qué significa todo esto? Pues que tanto la televisión o el cine como la publicidad gráfica o el internet han desmitificado estos cánones y los han reinventado dándoles otros esquemas y conceptos. De ahí que las series de televisión por *streaming* (con su papel dominante en la actualidad) vertebren esta nueva forma de concebir la lectura. Sin embargo, creo que aún es mucho más importante pensar en la serie animada o los animes, los cuales por su carácter totalmente gráfico se imponen como adalides del lenguaje de la imagen en un sentido incluso más puro que los clásicos *live action* cinematográficos. Aunque en el ámbito cultural el anime o los dibujos animados sean considerados como un medio menor, es imposible negar su evolución artística y su rol significativo dentro del universo ficcional de las generaciones nacidas a finales del siglo XX y principios del nuevo milenio. Pues si algo han hecho estos géneros cinematográficos, aparte de enriquecer y configurar la primera etapa de la imaginación del hombre moderno, es haber fortalecido los nuevos sistemas de lectura de los que habla Umberto Eco, es decir, obligar a todos los que consumimos su ficción a leer de otra manera: a leer imágenes.

² Artículo titulado *El problema de la recepción* que pertenece al libro *Sociología contra Psicoanálisis*, escrito por Umberto Eco, Lucien Goldmann y Roger Bastide, a partir del Segundo Coloquio Internacional de Sociología de la Literatura organizado por la Universidad Libre de Bruselas, la Escuela Práctica de Altos Estudios de París y la Unesco.

Atractivo como artefacto de consumo rápido y desdeñado por su aparente naturaleza infantil, el anime es uno de los medios de expresión artística más polémicos y masivos de los últimos tiempos. Las personas nacidas en mi generación (1985-2000) nos hemos educado viendo animes y series animadas de televisión. En otros términos, hemos cruzado nuestra infancia leyendo audiovisualmente. Es bastante probable que narraciones como *Dragon Ball Z*, *Naruto*, *Sailor Moon* o *Cardcaptor Sakura* insistan todavía en nuestro imaginario y sigan determinando, en gran medida, la vida de millones de personas en todo el mundo. Al igual que en otro tiempo el cine o las novelas moldeaban la infancia de las personas, ahora las series animadas han suplantado este papel. Algunas incluso nos obligaron a crecer en conciencia crítica para entenderlas mejor. Pienso, por ejemplo, en *Neon Genesis Evangelion*, *Cowboy Bebop* o *Monster*, ficciones que escapan –gracias a su tensionada narrativa– del estereotipo absurdo de “producto infantil”.

Estoy completamente convencido de que al igual que una persona de cincuenta años puede leer con otra visión las supuestas ficciones para niños *Los tres mosqueteros* o *La isla del tesoro*, puede ver también *Shingeki No Kyojin*, *Kimetsu no Yaiba* o *Berserk* con inteligencia y sin necesidad de inhibirse frente a los rótulos o estandarizaciones que la gente suele hacer de ellos. Bajo ese punto de vista, he estructurado este ensayo que no solo intenta abordar los vínculos que algunas series animadas guardan con la literatura, la filosofía, la teología o la narratología, sino también trata de invitar a su universo al público adulto que aún no ha ingresado en ellas y que, en el mayor de los casos, las desdeña por puro prejuicio generacional.

La selección de ficciones animadas que he plasmado en el libro es completamente arbitraria y responde a una lógica de interés particular: el anime japonés en sus demografías más convencionales (*shōnen* y *seinen*). De acuerdo a su masividad e influencia en Occidente, considero que el anime es uno de los productos artísticos que



más ha colaborado en el desarrollo humano de los integrantes de las últimas generaciones. Además, creo que su valor estético supera con creces a las series animadas estadounidenses y son las ficciones que mejor se han consumido en nuestros países latinoamericanos. No obstante, y a riesgo de sonar caprichoso, he agregado a modo de exordio una ficción animada gringa titulada *BoJack Horseman*, la cual, por su alta narrativa y contemporaneidad compite, de igual a igual, con animes de la talla de *Neon Genesis Evangelion* o *Cowboy Bebop*. Conociendo la salud actual de las series animadas de Occidente, podríamos juzgar a esta ficción como un prodigioso accidente dentro de nuestra cultura televisiva. Solo por esa razón, vale la pena aproximarse a su universo ficcional.

Por último, me gustaría pensar que la narrativa del anime tiene también una cualidad mesiánica. En una época donde se pone en cuestión los elementos narrativos de la literatura contemporánea y los valores estéticos de cierto cine, la serie animada –al igual que otras narrativas marginales como las creepypastas, los videojuegos, los gráfitis, los fanfic, etc.– puede brindar una luz esperanzadora dentro del mundo de la ficción. Como veremos en cada uno de estos ensayos, las propiedades con los que están contruidos los animes, su complejidad subtextual y su novedad en la técnica, nos hace pensar de manera inequívoca en una suerte de narrativa mesiánica³, salvadora, lumínica, que impulsa a la gente a leer audiovisualmente y que, sobre todo, protege con tranquila autoridad nuestro desmejorado y casi olvidado vínculo con la ficción contemporánea.

³ Para entender mejor a qué nos referimos exactamente con el término “narrativa mesiánica”, cuáles son sus características, qué determina su instrumentalización, cómo se conceptualiza en este ensayo, el lector puede hacer un salto hasta el epílogo, en donde a modo de conclusión se lo define y amplía teóricamente tras el repaso general de los animes estudiados.